**Les trois camps**

|  |  |
| --- | --- |
| **Matériel** | Pour 3 groupes en motricité :* Un dossard par élève de la couleur d’un des trois camps
* Dix objets par camp de la couleur de celui-ci
* Un espace par camp de la couleur de celui-ci
* Un espace d’une autre couleur pour la réserve (y déposer les objets)
* Des craies pour tracer les limites du terrain

Pour la classe : une maquette avec trois camps de trois couleurs différentes, 10 objets de la couleur de chaque camp, un pion par camp et une feuille « réserve » d’une autre couleur |

**Règle du jeu**

**Au signal, les joueurs de chaque équipe partent de l’extérieur du terrain, courent pour transporter les objets de leur couleur de la réserve (1 seul objet à la fois par joueur) à leur propre camp. Au signal de fin, l’équipe qui a le plus d’objets a gagné.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etape 1** | Découvrir la règle du jeu collectivement avec la maquette  |
| **Etape 2** | Réaliser le jeu et trier les objets accumulés par couleur |
| **Etape 3** | Réaliser le jeu et ranger les objets en ligne, en tour, … |
| **Etape 4** | Réaliser le jeu et transporter les objets à 2 |
| **Etape 5** | Réaliser le jeu en coopération avec tout son groupe et dénombrer ce qui a été gagné avant de comparer chaque résultat de chaque groupe |
| **Etape 6** | Réaliser le jeu en ayant une zone occupée par quelques « gêneurs » (dossards noirs) et dénombrer ce qui a été gagné avant de comparer chaque résultat de chaque groupe |
| **Etape 7** | Réaliser le jeu en opposition avec un sous-groupe restreint (dossards noirs) et dénombrer ce qui a été gagné avant de comparer chaque résultat de chaque groupe |
| **Etape 8** | Réaliser le jeu en variant les objets, la distance, les contraintes de trajet (passer sous ou sur un obstacle, si transport d’un objet rouge alors le déplacement est défini, ….) et dénombrer ce qui a été gagné avant de comparer chaque résultat de chaque groupe |

**1. Dénombrer une collection**

 En utilisant la comptine numérique

 En reconnaissant les constellations usuelles

 En utilisant les premiers éléments du répertoire additif

 En utilisant les compléments.

**2. Comparer les cardinaux de collections**

 Par perception

 Par correspondance terme à terme

 Par organisation puis correspondance sous‐collection à sous‐collection;

 Par utilisation du nombre

o Le nombre dit,

o Le nombre écrit.

**L’organisation spatiale du jeu « Les trois camps »**

