

Jeu

La course «Du blé au pain»

Un jeu de plateau pour apprendre à compter et à se déplacer sur une piste tout en découvrant la transformation du blé en pain et délicieuses gourmandises !

Dans les programmes

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. Sous-domaines : Découvrir les nombres et leur utilisation.

- Objectifs : utiliser et étudier les nombres, se déplacer sur une piste, lire un dé ou deux (en grande section), respecter une règle de jeu.

Les attendus de fin de cycle

- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10.

Objectifs pédagogiques

- Utiliser et étudier les nombres.
- Découvrir le vocabulaire lié au jeu.
- Se déplacer sur une piste (et à partir de la moyenne section : attendre son tour).
- Respecter une règle de jeu.
- Lire un dé ou deux.
- Connaître les différentes représentations des nombres (constellations, chiffres, doigts).
- Comparer des quantités.



Déroulement de l'activité

Préparation de la séance

- Imprimer autant de plateaux, pions, et autres éléments, que nécessaire. Prévoir en petite section un plateau pour 4 élèves, et un plateau pour 6 élèves en moyenne et grande section.
- Découper les pions personnages et les plier en deux, de manière à ce que les silhouettes avant et arrière correspondent. Marquer la base pour que les pions tiennent debout.
- Découper les jetons.
- Choisir les dés qui correspondent au niveau des élèves, les découper et les monter.

Astuce : Pour protéger le jeu, plastifier les divers éléments. Il est aussi possible de découper les faces des dés et de les coller sur des petits cubes en bois.

Avec les élèves

- Introduire la séance avec le poster « Du blé au pain », disponible sur www.lecoledescereales.fr
- Expliquer aux élèves la règle du jeu (voir page suivante), et c'est parti !

Prolongement de l'activité

Pour prolonger la séance, reportez-vous au dossier pédagogique « Du blé au pain ». Il est possible d'organiser une visite dans une boulangerie. Le boulanger pourra ainsi parler des différentes farines qu'il utilise. Il pourra expliquer aux élèves que la farine, obtenue à partir de blé tendre, est l'ingrédient de base pour fabriquer du pain et montrer comment il l'utilise dans ses préparations. Il est aussi possible de prévoir un atelier cuisine et de réaliser du pain en classe.



Règle du jeu

La course «Du blé au pain»

But du jeu

Arriver le premier à la boulangerie, en ayant récolté des épis de blé dans les champs, puis en étant passé au moulin pour les transformer en farine.

Tour de jeu

- Le premier élève lance le dé et avance son pion d'autant de cases.
- L'élève compte le nombre d'épis dessinés sur la case (0, 1, 2 ou 3) et reçoit autant de jetons « épis de blé ».
- Puis, c'est au tour du deuxième joueur.
- Les élèves avancent ainsi jusqu'au moulin, où ils doivent obligatoirement s'arrêter (même si le chiffre ne tombe pas juste). Ici, ils échangent leurs épis de blé contre autant de sacs de farine.
- Puis ils reprennent la piste sur laquelle ils peuvent ramasser des sacs de farine supplémentaires.
- À la boulangerie, les élèves échangent leurs sacs de farine contre les aliments qui leur font envie : viennoiserie, pain, gâteau. Le premier arrivé reçoit une viennoiserie supplémentaire !

Variantes pour les plus grands

Il existe plusieurs types de dés, adaptés au niveau des élèves :

- Celui des petites sections permet d'avancer d'une ou deux cases selon le chiffre, la constellation ou le nombre de doigts indiqué.
- Celui des moyennes sections permet d'avancer jusqu'à trois cases.
- Les grandes sections jettent deux dés : l'un indique le nombre de cases dont l'élève doit se déplacer, le second, avec des pas, précise s'il doit avancer ou reculer.

Pour les moyennes et grandes sections :

- Si l'élève tombe sur une case « silo » (case rouge), il passe son tour.
- Si l'élève arrive en bas d'une échelle verte, l'élève « monte » l'échelle.
- Si l'élève arrive en haut d'une échelle rouge, l'élève « descend » l'échelle.

À la boulangerie, on peut aussi complexifier le jeu et demander à l'élève d'échanger :

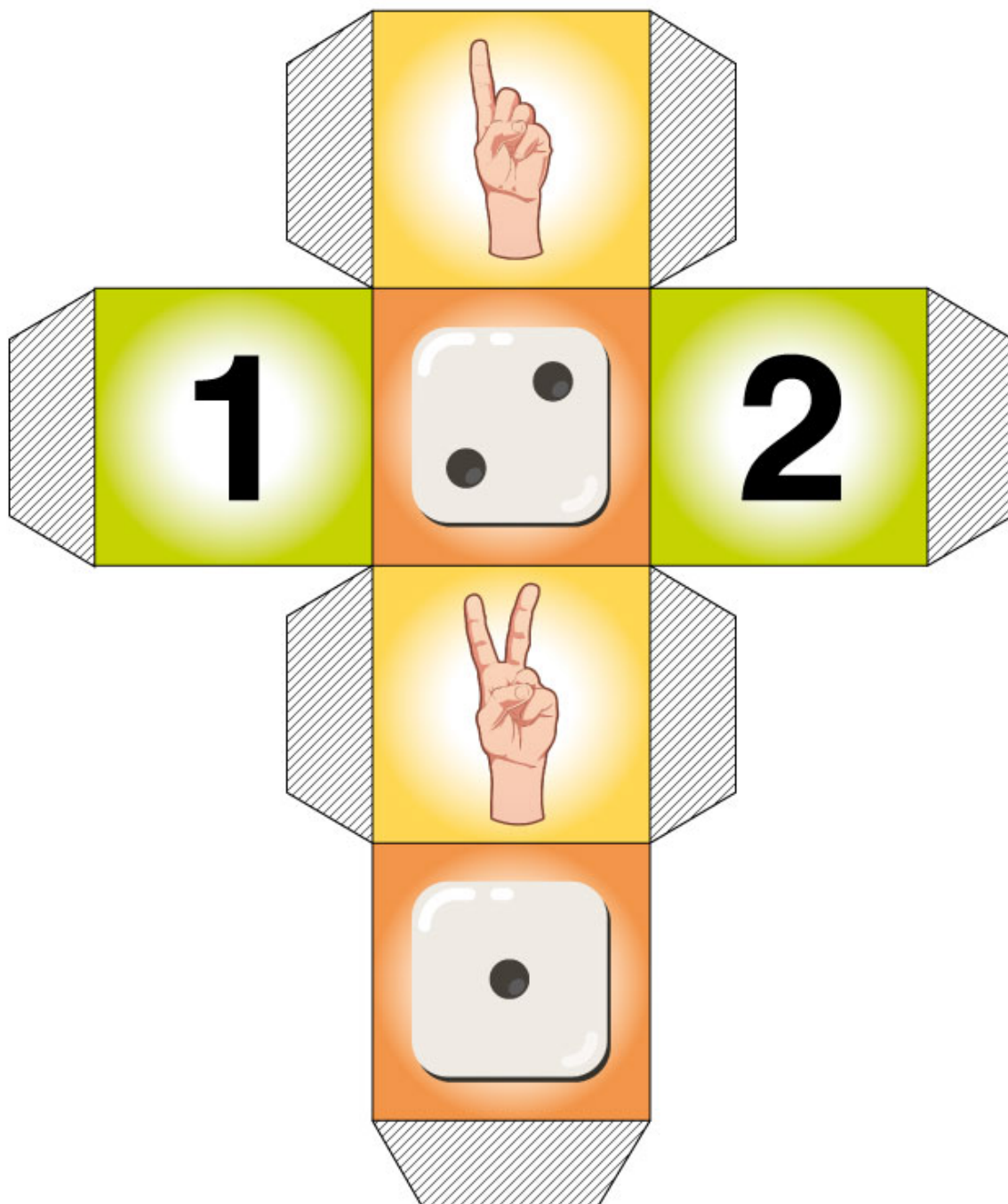
- 1 sac de farine pour un pain ;
- 2 sacs de farine pour une viennoiserie ;
- 3 sacs de farine pour un gâteau.

Inviter ensuite les élèves à comparer : qui a le plus de pains ? le plus de viennoiseries ? le plus de gâteaux ?



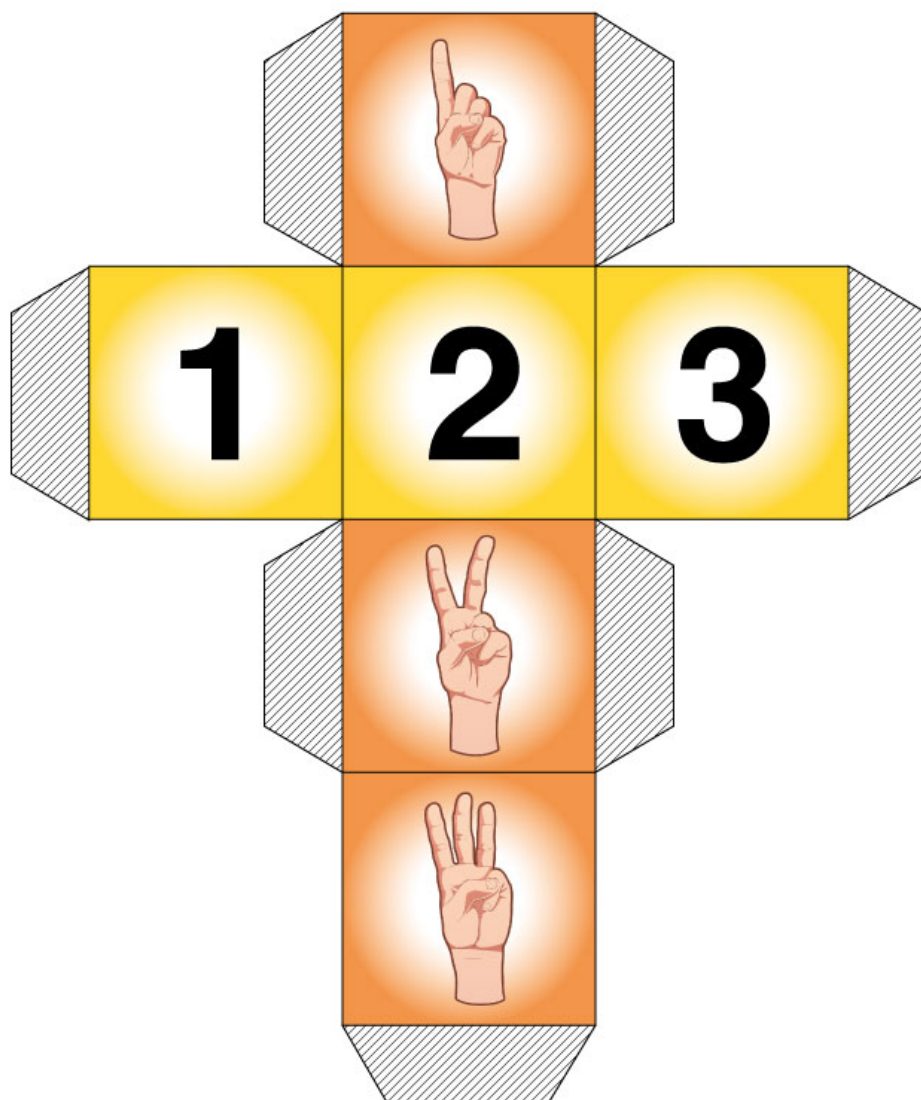
Éléments du jeu à découper

Dé petite section



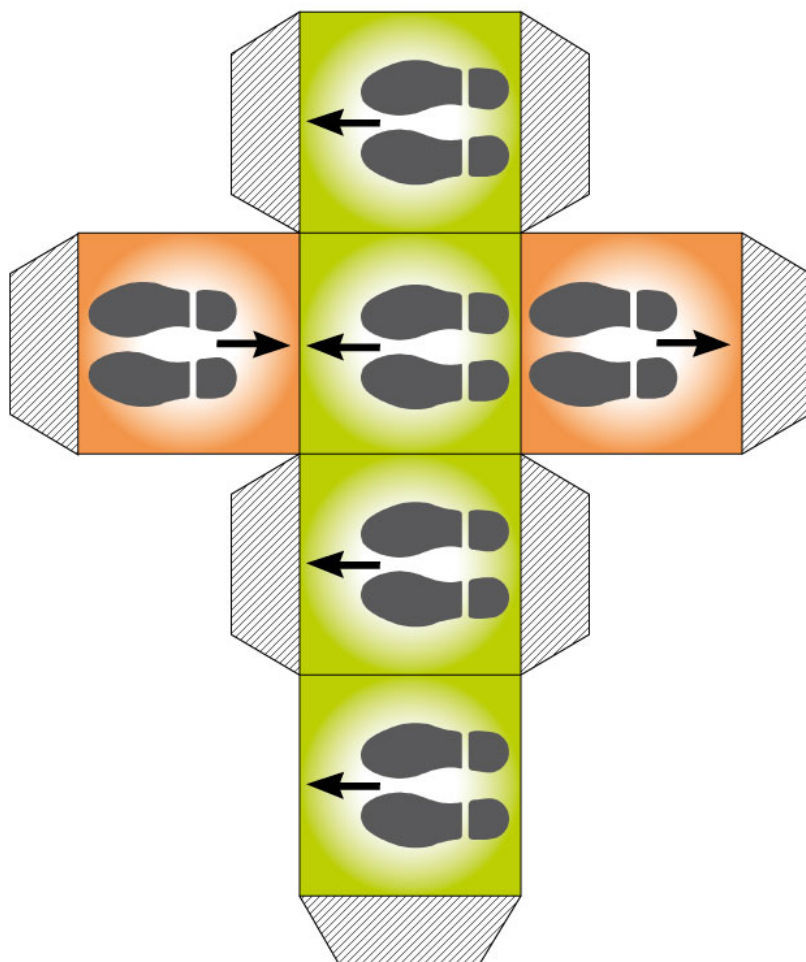
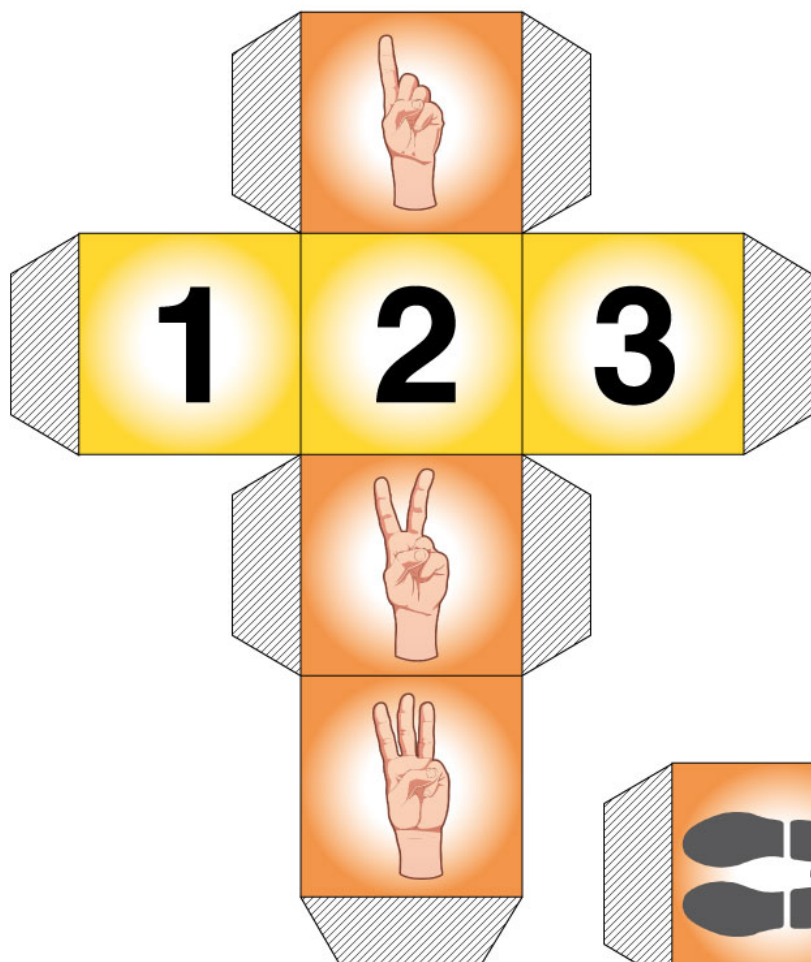
Éléments du jeu à découper

Dé moyenne section



Éléments du jeu à découper

Dés grande section



Éléments du jeu à découper

Pions

