

LA BATAILLE

Séquence destinée à faire découvrir le jeu aux élèves


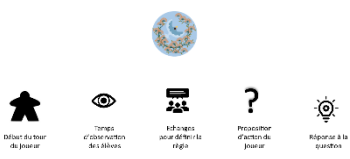

Cette fiche accompagne le diaporama-vidéo « LA BATAILLE ».

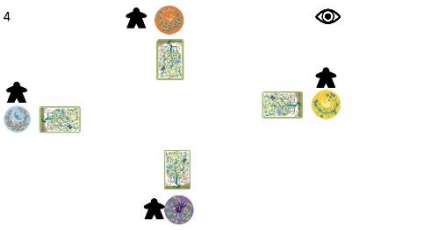



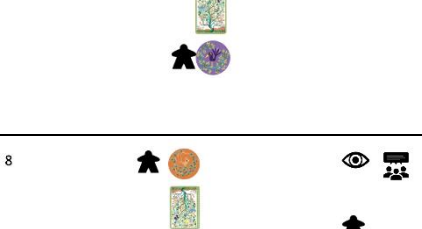
Elle est destinée à faire découvrir les règles aux élèves, à travers l'observation d'actions, le questionnement et l'émission d'hypothèses.

La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.

Des logos permettent de jaloner la démarche et d'attribuer les temps nécessaires à l'observation, les échanges et aux questions.

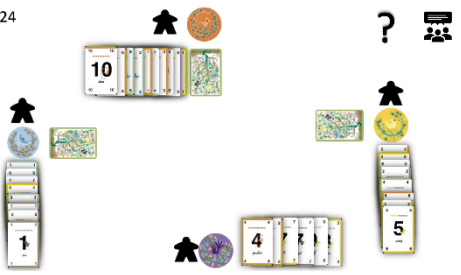
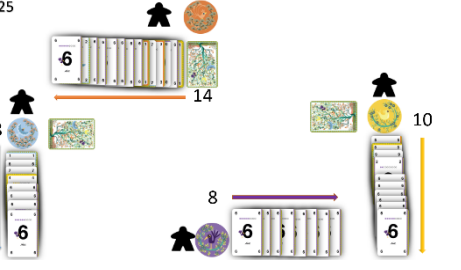

Mais ce ne sont que des pistes de travail à adapter si vous le souhaitez.

	diapo	note
1	<p>1</p> <p>LA BATAILLE</p> 	<p>Cette séance est destinée à faire découvrir les règles de « la bataille ».</p> <p>Ce jeu permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la reconnaissance globale de quantités -dénombrer des quantités -comparer des quantités. - Dans la variante proposée, l'entraînement aux additions et soustractions
2	<p>2</p> <p>LA BATAILLE</p>  <p>distribuer temps d'observation échange point d'interrogation ampoule</p>	<p>L'apparition de l'œil suggère un temps d'observation pour les élèves, de description de l'animation.</p> <p>L'apparition du groupe propose un temps de formalisation de la règle.</p> <p>L'apparition du point d'interrogation annonce une phase pendant laquelle les élèves vont proposer une action de jeu. Elle devra être argumentée.</p> <p>L'apparition d'une ampoule pour indiquer une solution.</p>
3	<p>3</p> 	<p>Mise en place du jeu</p> <p>Demander aux élèves d'observer et de décrire la disposition et la mise en place du jeu.</p> <p>Les cartes sont distribuées une à une par le un joueur. Elles sont empilées faces cachées.</p> <p>On peut demander aux élèves combien de cartes chaque joueur aura : à 4 joueurs, à 2 joueurs, à 3 joueurs ...</p>

4		Chaque joueur prend la carte au-dessus de sa pile
5		Il la retourne
6		...et la place au centre du jeu.
7		Après comparaison, la carte de valeur 7 est la plus forte.
8		<p>Le joueur « oiseau orange » qui l'a jouée ramasse toutes les cartes.</p> <p>Demander aux élèves ce qu'ils ont découvert de la manière de jouer, du déroulement de la partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs jouent simultanément - Chacun avance d'abord la carte du dessus de sa pile - Puis il la retourne et la présente au centre de la table. - Un joueur ramasse toutes les cartes et les pose à côté de lui.

14		<p>Demander aux élèves quelle est la règle pour ramasser les cartes.</p> <p>C'est donc la carte de plus forte valeur qui permet de ramasser toutes les autres.</p>
15		<p>Troisième tour de jeu</p> <p>Les élèves observent</p>
16		
17		<p>Demander aux élèves s'ils observent une particularité ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 des cartes ont la même valeur (1) <p>Que va-t-il se passer selon eux ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les hypothèses seront vérifiées avec les diapos suivantes.
18		<p>« Oiseau orange » et « oiseau jaune » reprennent une carte au-dessus de leur pioche. Ils recouvrent leurs cartes posées avec cette nouvelle carte, face cachée.</p>

19		Puis ils retournent et dévoilent les nouvelles cartes.
20		Celui qui a la carte de plus grande valeur prend l'avantage.
21		Demander aux élèves ce qui se passe quand des cartes sont de mêmes valeurs. Le 10, bien que supérieur aux autres cartes, est neutralisé par l'égalité.
22		
23		Fin de partie Quelle est la condition de fin de partie ? Dès qu'au moins 1 joueur n'a plus de cartes dans sa pile, le jeu s'arrête. Précision à donner : - À 2 joueurs , chacun peut jouer jusqu'à 20 cartes pendant une partie. - Particularité à 3 ou 4 joueurs : Quand la pile de cartes d'un joueur est épuisée, il prend les cartes qu'il a ramassées pour en former une nouvelle. Il ne le fait qu'une fois dans la partie.

24	<p>24</p> 	Demander aux élèves qui a gagné.
25	<p>25</p> 	<p>« Oiseau Orange » gagne : c'est lui qui a ramassé le plus de cartes.</p> <p>Variante pour le décompte : on peut aussi ne compter que les cartes ramassées de sa couleur. Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur.</p>
26	<p>26</p> <p>BONNE BATAILLE !</p> 	Voir d'autres variantes proposées dans la règle du jeu.
27	<p>27</p> <p>BONNE BATAILLE !</p> 