Le bain des ours

Niveau : PS-MS

Nombre de joueurs : 4 à 6 et un meneur de jeu (le maître ou un enfant expert).

Matériel :

|  |  |
| --- | --- |
|  Un stock d’ours en plastique.  | Des « bassines » (bouchons) collés sur des « baignoires » (rectangles en bristol) de différentes tailles (les baignoires peuvent contenir de une à quatre bassines, en fonction des situations proposées).  |

 But du jeu : Chaque élève doit trouver la ou les baignoires correspondant à la collection d’ours qu’on lui donne. Chaque ours devra s’installer dans une bassine de la baignoire sans qu’il y ait une bassine vide.

Mise en œuvre

**Phase 1 : appropriation de la situation**

Le maître donne des boites avec des collections d’ours, on donne à chaque élève le même nombre d’ours en même temps (2 ou 3 ou 4). Les élèves doivent prendre le ou les bonnes baignoires correspondant au nombre d’ours qu’ils ont. Lors de la recherche des élèves, ils peuvent tâtonner, essayer, recommencer. Chaque proposition est discutée, il sera important de parler des décompositions obtenues et de proposer de prendre deux types de baignoires (Ex : baignoire de 2 bassines et une baignoire de 1 bassine pour une collection de 3 ours)

**Phase 2 : Eloignement des baignoires**

La consigne est la même mais le matériel baignoire est sur une table éloignée. On valide et on verbalise de la même manière avec les propositions.

**Phase 3 : Eloignement et commande des baignoires au vendeur (enseignant ou élève expert)**

Cette phase pourra être introduite avec des MS. La consigne est la même mis le matériel baignoire doit être commandé oralement dans un premier temps auprès d’un vendeur qui gère le stock. La manipulation n’est plus possible, les élèves doivent prévoir la décomposition et l’exprimer oralement.

Une fois la phase bien expérimentée à l’oral, la commande se fera par message écrit.

Exemple : 

|  |  |
| --- | --- |
|   |  |
|     |  |
|   |  |
|   |  |
|   |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|    |  |  |
|    |  |  |
|    |  |  |
|    |  |  |
|    |  |  |