

Jeux des éléphants

Objectifs pédagogiques

Ces jeux permettent aux enfants d'acquérir et de maîtriser des compétences directement évaluable dans le domaine mathématique :

- Mettre en œuvre une procédure non numérique de reconnaissance de collection (correspondance terme à terme).
 - Mettre en œuvre une procédure numérique de reconnaissance de collection (dénombrément).
 - Reconnaître globalement ou partiellement la constellation du dé.
 - Déplacer un pion sur une piste.
 - Utiliser un vocabulaire spécifique (plus grand que..., etc.).
 - Réaliser une collection donnée.
- Ils développent aussi des compétences transversales :
- Comprendre et respecter un jeu à règles.
 - Jouer à un jeu collectif.
 - Respecter l'autre.
 - Apprendre à perdre, apprendre à gagner.
 - Mettre en place une stratégie dans un but précis.

Niveau d'utilisation

Dès 3 ans.

Ces jeux ont vocation à être utilisés de façon autonome par un groupe d'enfants. D'abord utilisés individuellement pour une phase d'expérimentation ; ils sont rapidement mis en place pour des équipes de deux. Le jeu à quatre est alors expérimenté, au départ sous le regard de l'adulte, puis de façon autonome même chez les petits.

Description du matériel

- 16 plateaux carton couleur pelliculé (33 × 23 cm) pour 4 jeux :
 - 4 plateaux « À la queue leu-leu »,
 - 4 plateaux « La course des éléphants »,
 - 4 plateaux « La famille éléphant »,
 - 4 plateaux « Le loto des éléphants » ;
- 1 dé constellation (faces de 1 à 3 doublées) ;
- 1 dé couleurs : rouge, bleu, jaune, vert et 2 faces blanches « pas de chance » ;
- 48 éléphants : 3 tailles (grand, moyen, petit) en 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert) ;
- 1 sac en tissu opaque.

Illustrations : C. Oubrière

NATHAN

Utilisation – Règles de jeu

– « À la queue leu-leu »

Les éléphants sont en vrac dans la boîte.

- *Jeu individuel* : 1 plateau, le dé couleur, le dé constellation.

Le joueur lance les dés. Il prend le nombre d'éléphants indiqué dans la couleur indiquée, puis le place sur la trompe de l'éléphant de son plateau en les accrochant à la queue leu-leu. Le jeu est gagné quand un éléphant arrive à la mare.

- *Jeu à deux* : 2 plateaux, le dé couleur, le dé constellation.

Chaque joueur, à son tour, lance les dés. Chacun place ses éléphants sur son plateau. Le gagnant est celui qui place le premier un éléphant au bord de la mare.

- *Jeu à quatre* : les 4 plateaux, le dé couleur, le dé constellation. Même règle que pour le jeu à deux.

Remarque : la taille des éléphants n'est pas donnée mais les élèves comprendront vite que la quantité nécessaire pour gagner peut varier selon la taille choisie.

– « La course des éléphants »

- *Jeu individuel* : 1 plateau, 1 petit éléphant (de la couleur du plateau), 1 dé constellation.

Le joueur lance le dé et avance son éléphant du nombre de cases indiqué par la constellation. La partie est gagnée lorsque l'éléphant atteint le drapeau.

- *Jeu à deux* : 2 plateaux, 2 petits éléphants de couleur correspondante, 1 dé constellation. Même règle, chacun jouant à son tour.

- *Jeu à quatre* : les 4 plateaux, 4 petits éléphants de couleur correspondante, 1 dé constellation, 1 dé couleur.

Chaque joueur joue indifféremment sur les 4 plateaux.

Chaque joueur lance à son tour le dé couleur puis le dé constellation. Il avance l'éléphant, indiqué par la couleur du dé, du nombre de cases indiqué par le deuxième dé. Si le dé couleur tombe sur la couleur blanche « pas de chance », il ne lance pas le dé constellation et passe son tour. Le gagnant est le premier qui atteint un drapeau.

– « La famille des éléphants »

- *Jeu individuel* : 1 plateau, 1 sac opaque contenant les éléphants.

Le joueur pioche un éléphant dans le sac et le place à l'endroit correspondant sur son plateau quand c'est possible, sinon il le pose à côté du sac. La partie est gagnée quand une famille est constituée.

- *Jeu à deux* : 2 plateaux, 1 sac opaque contenant les éléphants.

Mêmes règles du jeu. Chacun pioche à son tour, si l'on pioche un éléphant que l'on possède déjà on le replace dans le sac.

- *Jeu à quatre* : 4 plateaux, 1 sac opaque contenant les éléphants.

Mêmes règles du jeu que pour le jeu à deux.

Variante : le gagnant peut être celui qui a constitué toutes les familles de son plateau.

– « Le loto des éléphants »

- *Jeu individuel* : 1 plateau, 1 sac opaque contenant les éléphants.

Le joueur pioche un éléphant dans le sac. S'il le peut, il place l'éléphant tiré à l'emplacement prévu sur son plateau, sinon il le remet dans le sac. La partie est gagnée quand le plateau est rempli.

- *Jeu à deux* : 2 plateaux, 1 sac opaque contenant les éléphants.

Le premier joueur pioche dans le sac. S'il le peut, il le place sur son plateau à l'emplacement prévu. Sinon il le pose à côté du sac. Le second joueur joue alors en deux temps : s'il le peut, il prend l'éléphant posé près du sac et le pose sur son plateau, puis il pioche dans le sac et reprend le processus. Si plusieurs éléphants ont été posés près du sac, le joueur peut choisir celui qu'il veut (avant son tirage). Le vainqueur est celui, qui le premier, a rempli son plateau.

- *Jeu à quatre* : 4 plateaux, 1 sac opaque contenant les éléphants.

Mêmes règles du jeu que pour le jeu à deux.

Variante : le tirage peut être effectué par l'enseignant (ou un autre enfant) qui verbalise sa fiche sans la monter.