

ADDITIONS ET SOUSTRATIONS

F

Guide Pédagogique

Nombre de joueurs: à partir d'un joueur.

Type de jeu: jeu d'association. Pour jouer seul ou en groupe.

Âge: à partir de 5 ans.

Contenu: 10 Fiches en bois numérotées de 1 à 10 / 10 Fiches en bois avec des ensembles de 1 à 10 / 2 Fiches avec le symbole (+) / 2 Fiches avec le symbole (-) / 2 Fiches avec le symbole (=) / 20 anneaux en bois pour représenter les unités / Base en bois avec espace pour emboîter les anneaux sur trois pivots de bois saillants.

Aspects pédagogiques:

- Initiation à l'addition et à la soustraction de manière visuelle.
- Capacité d'association des chiffres avec leurs graphies et les sommes qu'ils représentent.
- Compréhension de la logique mathématique initiale (addition et soustraction).

Un seul joueur:

Un adulte ou une autre personne qui maîtrise les additions propose différentes opérations sur une feuille de papier pour que l'enfant les représente et essaie de les résoudre à l'aide du matériel de jeu. Il est fondamental que les additions soient simples (qu'elles ne dépassent pas 10). La personne ayant proposé les opérations peut l'aider à vérifier le résultat à l'aide des anneaux et, en cas d'erreur, le corriger et expliquer pourquoi. Le jeu peut durer autant que vous le souhaitez, en essayant que l'enfant comprenne ses erreurs et qu'il soit capable, peu à peu, de se proposer lui-même des opérations simples, travailler avec des chiffres et, progressivement, soustraire en suivant le même processus.

Plusieurs joueurs:

Jeu 1 - Un joueur imagine une opération et la présente à ses compagnons en plaçant sur les deux premiers pivots le nombre d'anneaux correspondant et en situant le signe addition ou soustraction entre eux. Quand l'opération est proposée, le joueur de gauche doit la résoudre. S'il y parvient, il reçoit un point, sinon, il passe le tour au joueur suivant. Si aucun des joueurs ne peut résoudre l'opération, celui qui l'a proposée gagne le point. Quand le point a été donné, le joueur suivant propose une nouvelle opération. Le premier qui atteint 5 points gagne la partie.

Jeu 2 - Le nombre de tours que durera la partie est convenu. Chacun son tour, les joueurs proposent une opération avec une erreur. Les autres joueurs doivent identifier où se trouve cette erreur. Le premier à l'identifier et à la corriger gagne un point. Si personne n'est capable de trouver l'erreur, le joueur ayant proposé l'opération montre la solution et gagne le point. Le jeu s'achève à la fin des tours convenus. Celui ayant obtenu le plus de points gagne la partie.

Aux parents et éducateurs: Il est intéressant que l'adulte aide l'enfant à comprendre et à profiter de la dynamique du jeu ainsi qu'à découvrir les matériels qui le composent. Un bon système pour ce faire est de leur proposer des opérations simples puis d'augmenter la difficulté à mesure qu'ils apprennent à les résoudre. Il est également important de jouer avec eux pour partager le divertissement et pour évaluer leurs bonnes réponses.

- Nous recommandons de garder ce guide pour conserver les informations.