

Jeux numériques à l'école maternelle

Jeu du Greli-Grelo¹

A Batton, Cergy oct 2012

Notion mathématique en jeu : recomposition, addition

Mise en œuvre possible :

Le maître met une quantité d'objets dans une main (par exemple des billes), les montre à la classe et demande « Combien ? ». Une fois le nombre trouvé il peut retourner sa main vers lui en incitant les élèves à se représenter mentalement la quantité en leur demandant « Imaginez ce que je vois. »². Il fait de même dans sa deuxième main. Ensuite il réunit les deux collections en regroupant ses deux mains avec comme refrain possible « Greli-grelo, combien j'en ai dans mon sabot ? ». Les élèves sont donc amenés à calculer (recomposer) sans pouvoir dénombrer la quantité totale.

D'autres situations complémentaires additives peuvent également être mises en place : « les cartes retournées »³ : « il s'agit d'additionner les points des deux cartes à jouer (de l'as à 10). Il y a trois possibilités :

- les deux cartes restent visibles sous les yeux des enfants ;
- on montre une carte dont on compte les points, puis on la retourne. On montre la deuxième carte et on cherche le total des points des deux cartes ;
- on cherche le total après avoir retourné les deux cartes. Il est toujours possible de valider en comptant les points sur les faces visibles, à la fin ».

Il est possible également de poser oralement des problèmes additifs simples, d'ajout et de retrait.⁴

Ces trois activités, Lucky-Luke, Greli-Grelo et le jeu du godet, ainsi que les cartons éclairs, sont faciles à mettre en place dès la petite section et sont préparatrices, constitutives des activités traditionnelles de calcul mental :

- décomposer (dans le but de recomposer dans les opérations de calcul mental) ;
- recomposer (pour calculer) ;
- trouver le complément.

Matériel pouvant reprendre ces activités (et à adapter) :

- cartes flash ou cartons éclairs (voir site Retz par exemple)
- « Combien ? » et « Faire dix » (domino des compléments à dix) issus de *Faites vos jeux à l'école* de François Boule, édition Didier (matériel téléchargeable sur le site de l'éditeur, dernière version 2007) ;
- *Chiffres en jeux*, édition Nathan ;
- *L'album à calculer* et *Fiches à calculer*, Rémi Brissiaud, édition Retz (1994) ;
- *Numériplay*, Didier Faradji, éd. SCEREN CRDP Franche-Comté (2008)

Comptines à calculer, R Brissiaud, J'apprends les maths GS, éd Retz

(1 de plus, 1 de moins, décomposition de 5 ...)

¹ Apprentissages numériques et résolution de problèmes – GS ERMEL, Hatier

mais d'autres ouvrages ont repris cette activité comme Vers les maths MS et GS, ed Accès (2009 et 2010)

² *Premiers pas vers les maths, Les chemins de la réussite à l'école maternelle*, collection Savoir, pratiques éducation, R Brissiaud, éd Retz (2007)

³ Apprentissages numériques et résolution de problèmes-GS ERMEL, Hatier (2007) p 154

⁴ Apprentissages numériques et résolution de problèmes-GS ERMEL, Hatier (2007) p 154