

# Jeu du car

**Source** : jeu de l'autobus d'ERMEL

**Matériel** :

Les images de cars et de personnages

**But** :

Suivre les instructions et trouver la réponse à la question posée.

**Règles** :

Donner à chaque binôme ou trinôme un car (ou on l'appelle « bus ») et les personnages.

Annoncer (par exemple) : « *Le car part de son garage. Il n'a aucun passager. Au premier arrêt, 4 personnes montent. Au deuxième arrêt, deux personnes montent. Combien y a-t-il de personnes dans le bus ?* »

=> Au tableau, l'enseignante trace un grand trait qui symbolise le trajet. Elle écrit les arrêts (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, etc), place au-dessus (aimanté ?) un autobus agrandi et sous les arrêts une flèche allant vers le bus ou en partant avec le nombre de personnages concernés.

=> Ce jeu /activité est une activité de résolution de problèmes numériques ;

Dans un second temps, l'activité sera menée sans le matériel pour les élèves (juste l'enseignante au tableau) puis sans aucun matériel (totalement mentalisé)

**Progression et variables didactiques** :

Les premières fois, on travaille avec seulement deux arrêts et de petits nombres.

Pour complexifier, on pourra ajouter un 3<sup>ème</sup>, puis un 4<sup>ème</sup> arrêt.

On complexifiera aussi en jouant sur les opérations, en ajoutant/soustrayant.

Quand les signes opératoires seront connus, on remplacera les flèches par « + » ou « - » et on pourra écrire l'enchaînement des opérations à l'ardoise.

MATERIEL pour 4-6 élèves:

