

Hugo Peretti
Maurine Lefébure
Maryse Delhommé
Nina Illert

Dyscalculie - troubles logico-mathématiques et méthodologies adaptées Travail pour le portfolio

Prof. mme I. Van Malder

Table des matières

Consignes.....	1
1. Les compétences mathématiques sollicitées dans ce jeu sont	2
2. Création du jeu « Vite, vite... avant l'orage ! ».....	2
1. But, type, règlement, et déroulement du jeu	2
Fiche « consigne pour les enfants »	5
2. Matériel de jeu	6
2.1 Sachets de collections	6
2.2 La corde à linge avec les 10 vêtements.....	6
2.3 Le nuage avec les 10 gouttes	7
2.4 Le dé.....	8
2.5 Cartes de jeu recto.....	8
2.6 Les cartes de jeu verso	9
Les cartes « consigne » recto	12
Les cartes « consigne » verso.....	13
Les cartes « personnage ».....	18
Les cartes « corrigé » recto	18
Les cartes « corrigé » verso.....	18
Les cartes « rôle »	19

Consignes

Inventer et réaliser un jeu de société pour des enfants atteints de troubles logico-mathématiques - dyscalculie de niveau maternelle ou de début d'école primaire comprenant :

- les compétences mathématiques sollicitées
- le but du jeu
- le type de jeu
- le déroulement, le règlement
- le matériel

1. Les compétences mathématiques sollicitées dans ce jeu sont

La correspondance terme par terme
Le dénombrement
L'équivalence numérique
La mémoire court terme
La mémoire de travail
Le nombre
La numérotation
Le principe d'abstraction

2. Création du jeu « Vite, vite... avant l'orage ! »

1. But, type, règlement, et déroulement du jeu





Vite, vite ... avant l'orage !!

Type de jeu

Jeu collaboratif

Nombre de joueurs

4 joueurs

Âge

Entre 5 à 7 ans

Durée

+/- 25 minutes

But du jeu

Gagner les défis pour pouvoir dépendre tous les vêtements de la corde à linge avant que l'orage n'arrive.

Matériel

- 30 cartes jeu (10 rouges, 10 bleues et 10 jaunes)
- 30 cartes consignes
- 5 cartes « Lance le dé »
- 10 planches correction pour les défis jaunes
- 20 sachets « collection » numérotés de 1 à 10
- 10 bonshommes « bâton »
- 1 planche nuage
- 10 jetons « gouttes de pluie »
- 10 vêtements
- 1 planche en bois (base de la corde à linge)
- 2 poteaux reliés par une corde
- 2 vis
- 1 clé alène
- 20 pinces à linge
- 1 fiche « Règles du jeu »



Règles du jeu

1. **Déterminer les rôles de chaque élève.**
 - a. Maître du jeu → Lire les règles.
 - b. Maître de la pioche → Mélanger les cartes « *CONSIGNES* » et déposer la pioche face cachée sur la table.
 - c. Maître préparateur → Disposer les cartes, la corde à linge et le nuage sur la table.
 - d. Maître du rangement → Déterminer qui range quel matériel et vérifier que tout soit replacé dans la boîte de jeu.
2. **Le maître du jeu lit les règles du jeu.**
3. **Le maître du rangement commence.** Il pioche la première carte consigne de la pioche, lit le code couleur ainsi que le défi à haute voix.
4. Les cartes ayant un bord jaune travaillent la sériation, les cartes ayant un bord rouge travaillent le dénombrement et la comparaison, et les cartes ayant un bord bleu travaillent la représentation analogique du nombre.
5. **Il retourne ensuite une carte « JEU »** de la couleur correspondante et réalise le défi (*avec l'aide des autres joueurs si nécessaire*).
6. Si le défi est réussi, le joueur peut enlever un vêtement du fil à linge. Si le défi n'est pas réussi, il place une goutte d'eau dans le nuage.
7. **C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer son tour.**
8. **Lorsqu'un joueur pioche une carte « Lance le DÉ ... »**, il réalise l'action en lançant ce dernier et enlève/ajoute 1 ou 2 vêtements de/sur la corde à linge ou ajoute/enlève 1 ou 2 gouttes sur le/du nuage.
9. **Fin de la partie :** le jeu s'arrête si les joueurs ont réussi à dépendre tous les vêtements du fil à linge, ou si le nuage est entièrement rempli d'eau. Dans le premier cas, les joueurs ont gagné. Dans le second, c'est le nuage qui l'emporte.
10. **Le rangement :** les joueurs replacent le matériel comme à leur arrivée ou le rangent dans la boîte du jeu.

Vite, vite . . . avant l'orage !

But du jeu

Dépendre tous les vêtements de la corde à linge avant qu'il ne pleuve.

Consignes



Le maître du rangement pioche une carte consigne et la lit.



Il retourne une carte jeu de la bonne couleur.



Si c'est correct → il enlève un vêtement.

Si c'est faux → il ajoute une goutte d'eau sur le nuage.



Ensuite, c'est au suivant de jouer.



Si vous arrivez à enlever tous les vêtements de la corde à linge avant qu'il ne pleuve, vous avez gagné !

Bon amusement !

2. Matériel de jeu

2.1 Sachets de collections

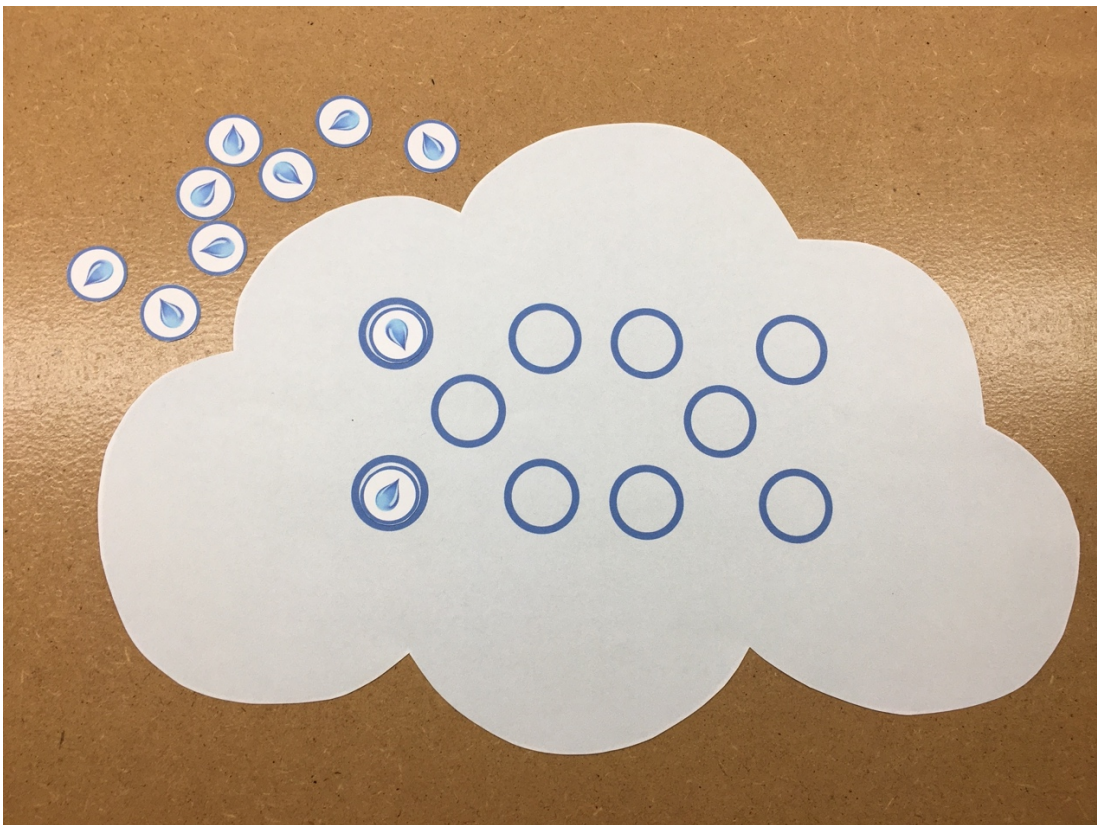


2.2 La corde à linge avec les 10 vêtements





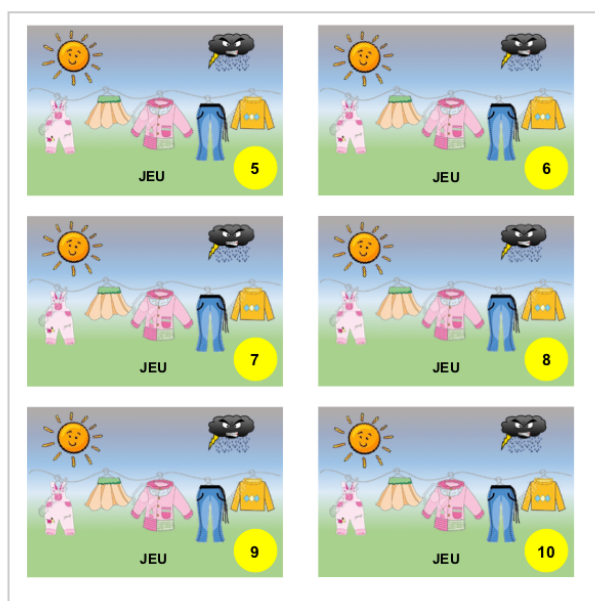
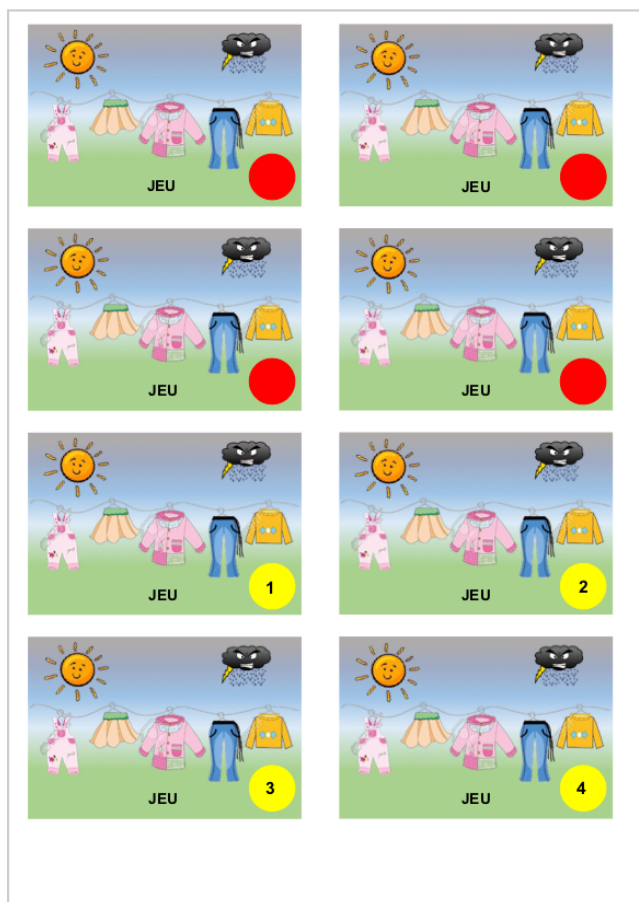
2.3 Le nuage avec les 10 gouttes

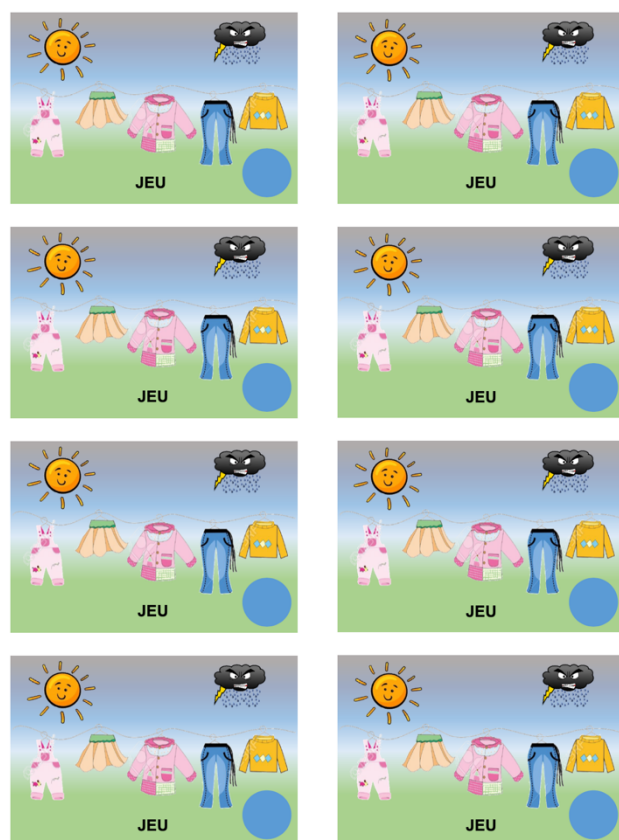
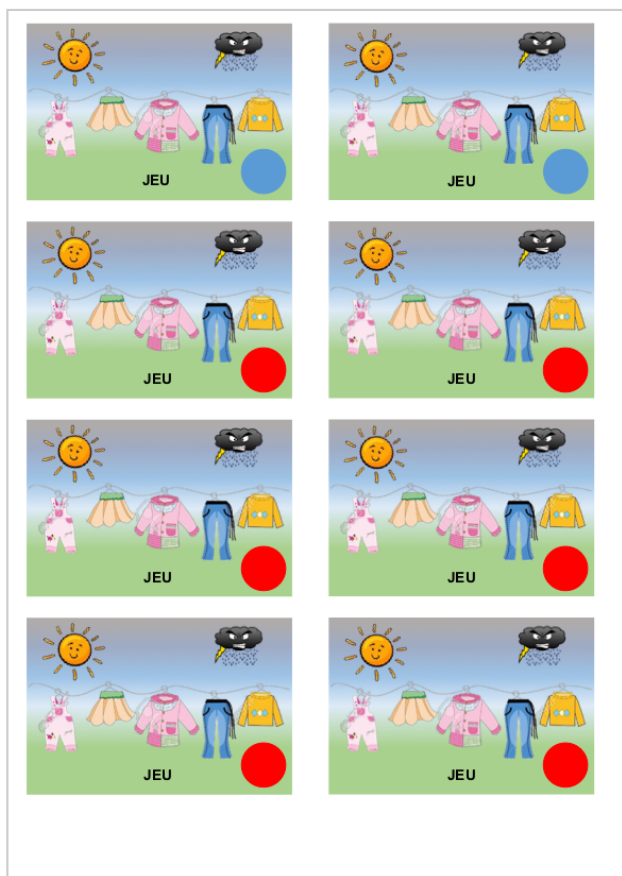


2.4 Le dé

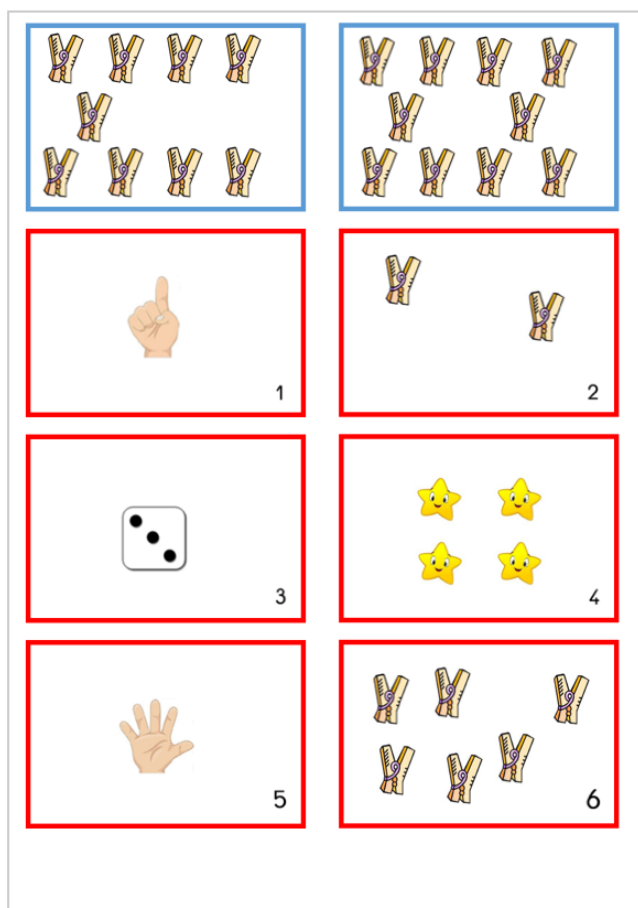
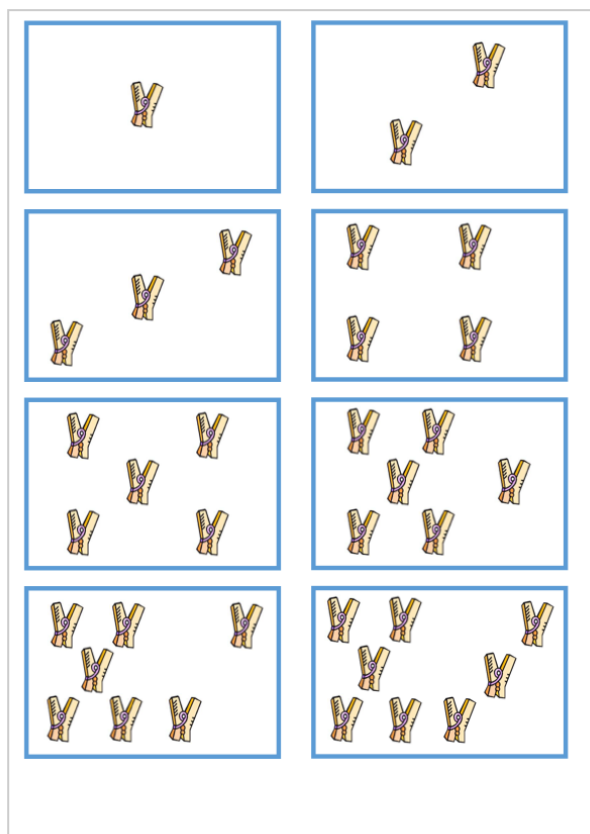


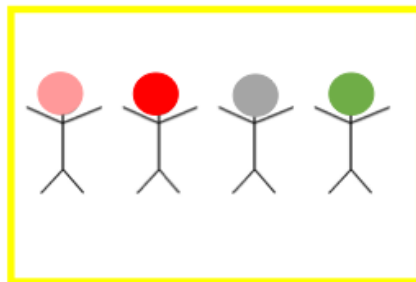
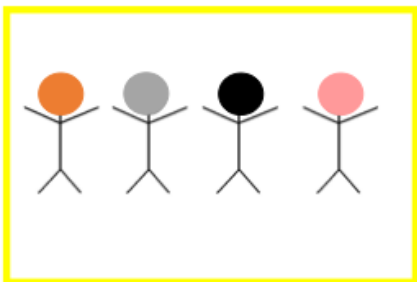
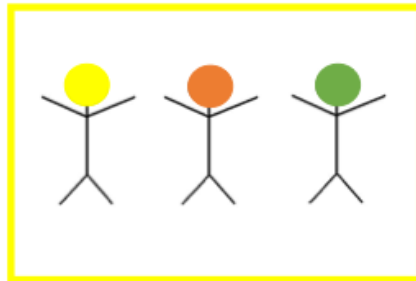
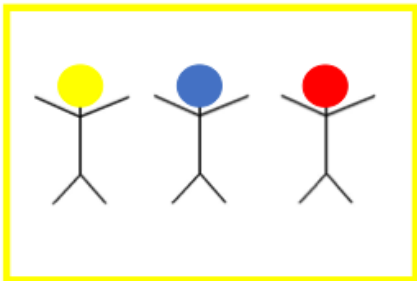
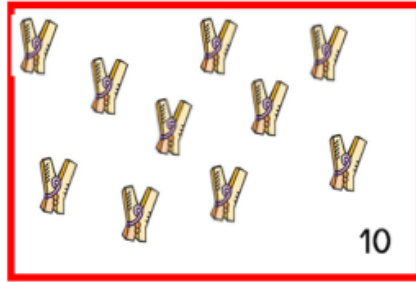
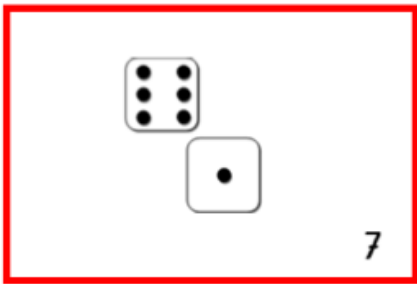
2.5 Cartes de jeu recto

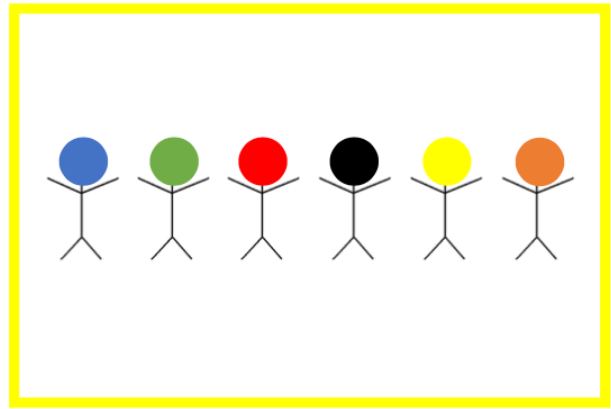
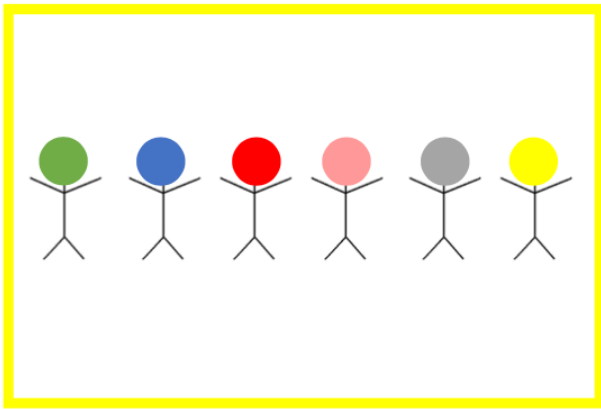




2.6 Les cartes de jeu verso







- Le personnage **bleu** est après le **vert**.
- Le **rouge** est le premier à gauche.
- Le personnage **bleu** est avant le personnage **orange**.
- Le personnage **orange** est le plus à droite.

- Le personnage **vert** est le plus à droite.
- Le **rouge** est avant le **orange**, qui est avant le **jaune**.
- Le personnage **noir** est le premier à gauche, avant le **rouge**.
- Le **vert** est après le **jaune**.

- Le personnage **rose** est après le **gris**.
- Le **jaune** est avant le **bleu** qui est le plus à droite.
- Le **gris** est le premier à gauche.
- Le personnage **rose** est avant le **jaune**.

- Le personnage **rose** est avant le **jaune** qui est le plus à droite.
- Le **rouge** est avant le **rose**.
- Le **orange** vient après le **noir** qui est le plus à gauche.
- Le **bleu** se trouve après le **orange** et avant le **rouge**.





- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



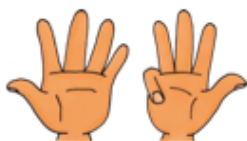
- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retrouve le même nombre que celui indiqué par les doigts.



- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le plus d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le plus d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le plus d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le plus d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le plus d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le moins d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le moins d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le moins d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le moins d'objets ?

- Retourne une **carte jeu rouge**.
- Prends les 2 sachets correspondant à la carte.
- Selon toi, lequel a le moins d'objets ?

- Retourne la carte JEU **1**
- Place les personnages dans le même ordre.
- Place Théo entre le personnage **bleu** et le personnage **rouge**.



- Retourne la carte JEU **2**
- Place les personnages dans le même ordre.
- Place Théo entre le personnage **vert** et le personnage **jaune**.



- Retourne la carte JEU **3**
- Place les personnages dans le même ordre.
- Place Théo entre le personnage **orange** et le personnage **noir**.



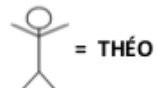
- Retourne la carte JEU **4**
- Place les personnages dans le même ordre.
- Place Théo entre le personnage **rose** et le personnage **vert**.



- Retourne la carte JEU **5**
- Place les personnages dans le même ordre.
- Place Théo entre le personnage **bleu** et le personnage **jaune**.



- Retourne la carte JEU **6**
- Place les personnages dans le même ordre.
- Place Théo entre le personnage **noir** et le personnage **bleu**.



Retourne la carte JEU

7

Retourne la carte JEU

8

Retourne la carte JEU

9

Retourne la carte JEU

10



???????



→ Lance le **DÉ** ...



???????



→ Lance le **DÉ** ...



???????



→ Lance le **DÉ** ...



???????



→ Lance le **DÉ** ...



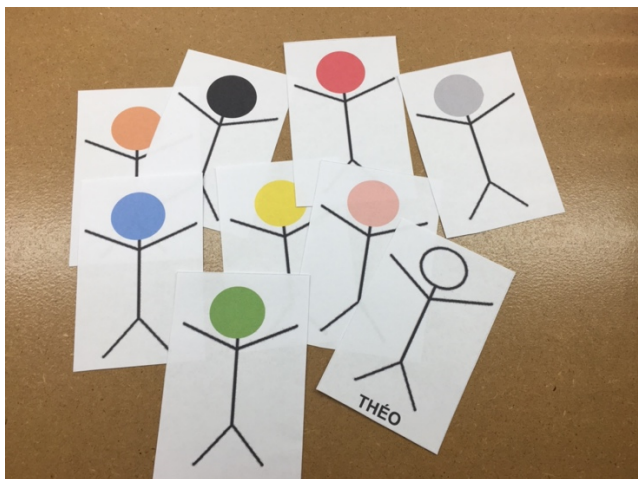
???????



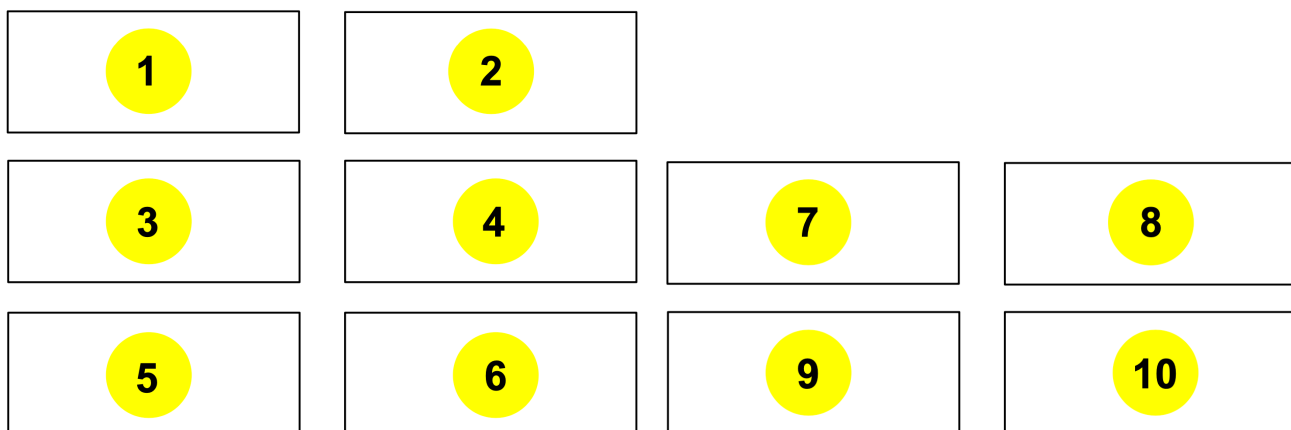
→ Lance le **DÉ** ...



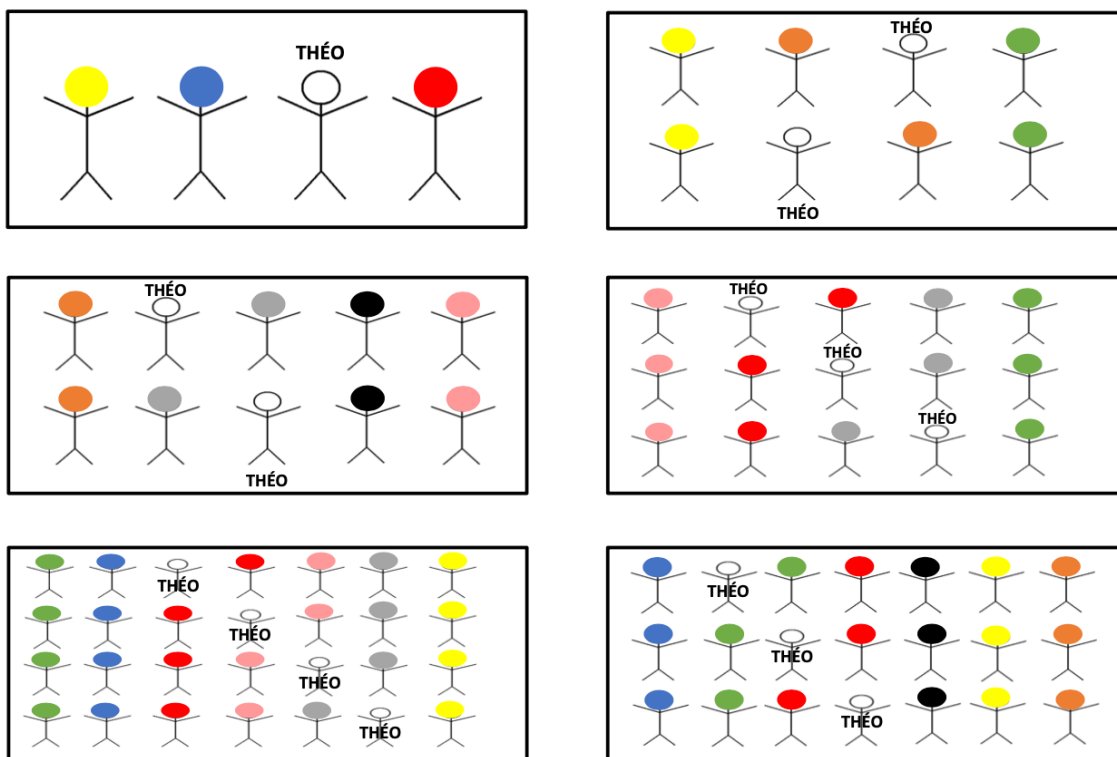
Les cartes « personnage »

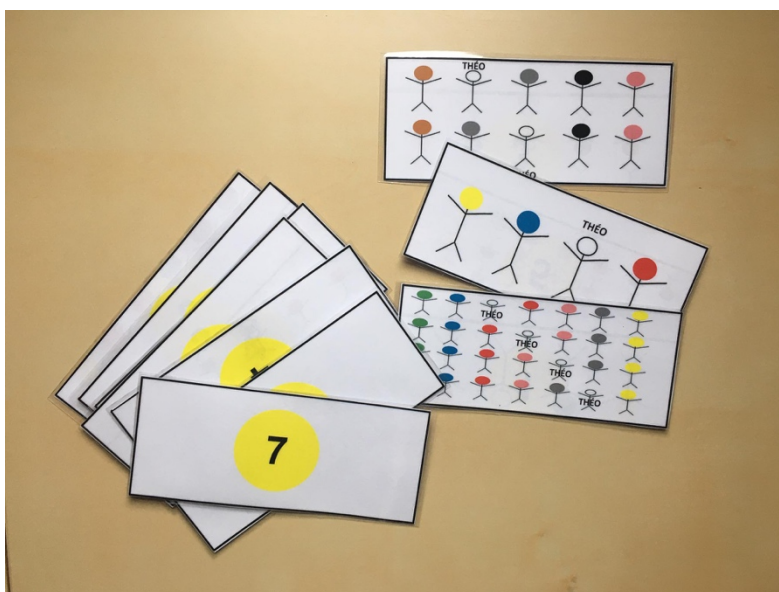
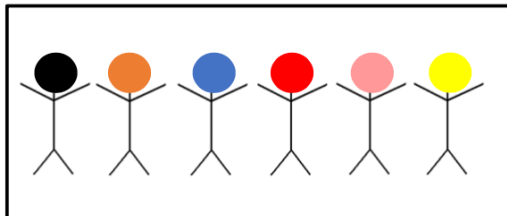
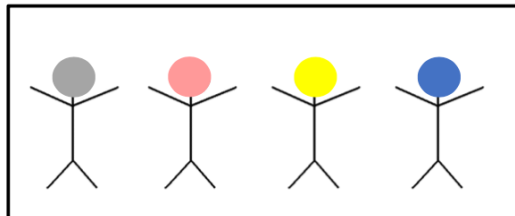
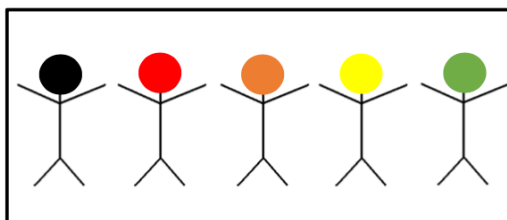
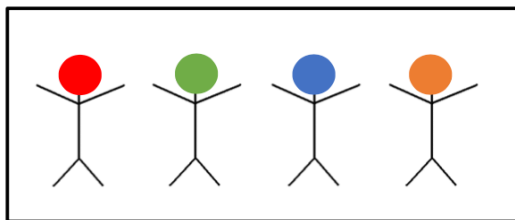


Les cartes « corrigé » recto



Les cartes « corrigé » verso





Les cartes « rôle »

