

Grel-grelo

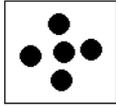
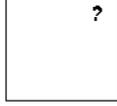
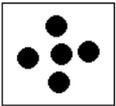
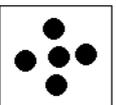
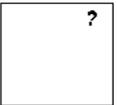
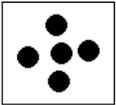
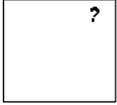
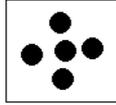
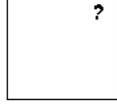
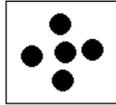
5 petits objets, pions, pièces ou autres qui tiennent facilement dans une seule main. Le meneur de jeu montre les 5 pièces aux joueurs. Puis il referme les mains sur les 5 pièces et les secoue, mains fermées, en chantonnant: "grel-grelo j'ai combien de sou dans mon sabot?" Puis il ouvre une des deux mains avec un nombre de pièces compris entre 0 et 5. Les joueurs doivent deviner combien il reste de pièces dans l'autre main qui est restée fermée. Si on veut augmenter le nombre d'objets on peut utiliser une boîte à la place des mains.

1. **DISCIPLINE** Mathématiques
2. **SUJET, OU CHAMP D'APPLICATION** Approches de la notion d'addition-soustraction
3. **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES** Notions préparatoires à la technique opératoire: ajouter, enlever, additionner, soustraire
4. **NIVEAU, AGE** à partir de 4-6 ans
5. **PRÉ-REQUIS** Savoir dénombrer 5 objets
6. **MOYENS**
 - o matériel nécessaire
 - 5 petits objets (cailloux, pièces, autres...)
 - Feuille d'exercice du "grel-grelo" (Cf. page suivante)
 - o disposition de la classe, des élèves, nombre en grand groupe pour la phase du jeu puis individuellement pour l'exercice (qui reste facultatif)
7. **DÉROULEMENT**
 1. Présentation des cinq petits objets. On les compte ensemble.
 2. L'adulte met les 5 petits objets dans sa main et referme avec l'autre main pour faire disparaître de la vue les 5 petits objets
 3. En secouant, mains fermées, les 5 petits objets on récite la formule magique: "grel-grelo j'en ai combien dans mon sabot"
 4. Lorsque la formule s'arrête, l'adulte ouvre une de ses mains avec dedans 1, 2, 3, 4, 5 ou aucun des petits objets, les autres objets restant dans l'autre main fermée.
 5. Les enfants doivent alors "deviner" combien il reste d'objets dans l'autre main fermée.
 6. Lorsque le jeu est bien compris, l'adulte se fera remplacer par un des enfants.
8. **PROLONGEMENTS**
 - o à court terme : on pourra augmenter le nombre des objets en prenant un contenant autre que les mains. Une boîte par exemple que l'on pourra facilement ouvrir, sur le côté de préférence, pour extraire quelques objets que l'on présentera. Il faudra alors "deviner" combien d'objets sont restés dans la boîte.
 - o à long terme
9. **BIBLIOGRAPHIE ou WEBBOGRAPHIE**
10. **COMMENTAIRE PARTICULIER** Si on peut prendre des objets qui font un bruit de "grel-grelo" ce sera encore mieux et cela permettra au début de donner une indication lorsqu'on agitera une main ou une boîte vide. Les enfants seront toujours ravis de "gagner" grâce à leur oreille et certains d'entre eux continueront pourtant à se concentrer pour essayer de compter sans "entendre" le silence révélateur.

11. La proposition de jeu du site Momes.net

Consigne : En secouant la boîte, certaines pierres en sont tombées, d'autres y sont restées.
Dessiner ou indiquer le nombre de pierres restées dans la boîte, sur la boîte marquée d'un ?

Greli-Grelo
J'en ai combien dans mon sabot?

 J'en ai 5 dans mon sabot		 J'en ai combien dans mon sabot?
 J'en ai 5 dans mon sabot		 J'en ai combien dans mon sabot?
 J'en ai 5 dans mon sabot		 J'en ai combien dans mon sabot?
 J'en ai 5 dans mon sabot		 J'en ai combien dans mon sabot?
 J'en ai 5 dans mon sabot		 J'en ai combien dans mon sabot?
 J'en ai 5 dans mon sabot		 J'en ai combien dans mon sabot?

MOMES.NET

Une variante trouvée sur le site <http://www.trictrac.net>

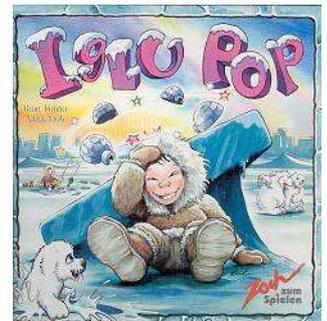
Igloo Pop

Complètement givré !

Douze igloos sont disposés au hasard au centre de la table (Cf. page 3) : ils contiennent chacun de 2 à 13 billes (les numéros sont indiqués sous la base des igloos, une fois en place ils paraissent donc tous similaires). Chaque joueur récupère les 10 jetons de sa couleur puis on place 9 cartes autour des igloos, désignant ainsi les objectifs du tour. Ces cartes comportent de 1 à 3 numéros (de 2 à 13) et de 3 à 1 dessins d'esquimos (comptant pour autant de points de victoire en fin de partie).

Shake it babe !

Simultanément, au compte de trois, les joueurs vont se jeter (et le mot est faible) sur les igloos et les secouer afin de deviner au son le nombre de billes qu'ils contiennent. Si un joueur pense avoir trouvé un igloo dont le nombre de billes correspond à un numéro présent sur une des cartes objectif, il peut poser l'igloo sur cette carte (après avoir calé un jeton de sa couleur sur l'igloo). Sinon il le replace au centre, le rendant à nouveau disponible pour les autres. On continue



ainsi, rythmé par la musique pop des igloos, jusqu'à ce que tous les joueurs ne souhaitent plus parier.

Igloups !

Carte après carte, on retourne le/les igloo(s) posés dessus. Si quelqu'un a trouvé un des numéros, alors il remporte la carte ainsi que les jetons de ceux qui se sont trompés. Si plusieurs joueurs ont trouvé, c'est alors celui qui a trouvé le chiffre le plus fort qui remporte la mise (et les jetons de ceux qui sont dans l'erreur). Les autres récupèrent les jetons leur appartenant.

On complète alors les cartes objectif à 9 et on recommence un nouveau tour. La partie se termine quand un des joueurs n'a plus de jetons ou quand la pile des cartes objectif est épuisée. Chaque joueur additionne le nombre de jetons qu'il possède encore (y compris ceux qu'il a pris aux autres) plus les cartes remportées (valant de 1 à 3 points). Le vainqueur est celui qui cumule le plus de points...

