

LES TROIS CAMPS

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Une situation de jeu collectif, "**Le grand jeu des 3 camps**", basée sur un transport de petits objets, constitue le point de départ de la partie EPS du projet. Le résultat obtenu à la fin d'une partie suppose la mobilisation de compétences numériques. Une maquette du jeu appelé "**Le petit jeu**" permettra de présenter le jeu, de créer d'autres résultats fictifs et de poser ainsi d'autres problèmes appelant une résolution numérique.

DE QUOI A-T-ON BESOIN (MATÉRIEL,...) ?

Un terrain ; **3 équipes** identifiées par des couleurs, **3 « camps »** (1 zone par équipe, de la même couleur), 1 zone centrale neutre (**la « réserve »**) ; les joueurs sont à l'extérieur du terrain au départ du jeu.

Une collection d'une quarantaine de petits objets (legos, Kaplas...) de 3 couleurs qui sont, au départ du jeu, dans la réserve.



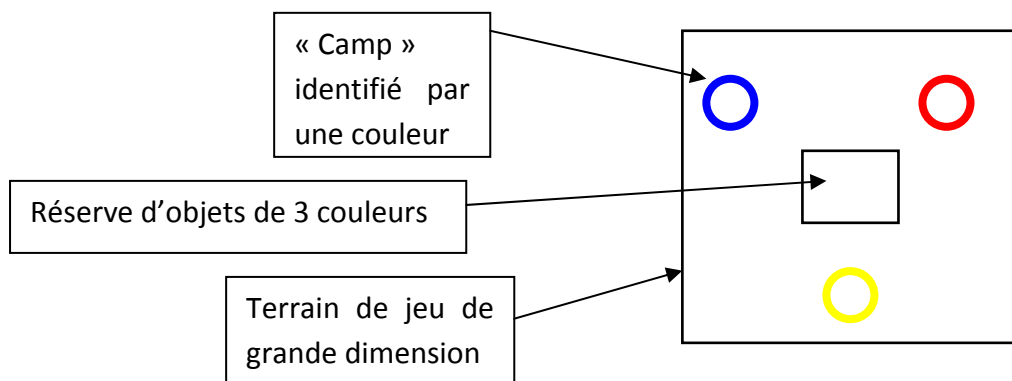
Le grand jeu



La maquette du grand jeu

COMMENT S'Y PRENDRE ?

Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe partent de l'extérieur du terrain, courent pour transporter les objets (un seul objet à la fois par joueur) dans leur propre camp ou dans la réserve, en fonction de la règle (voir ci-dessous). Au signal de fin, l'équipe qui a le plus d'objets a gagné.



Situation 1

Présentation du jeu à partir de la maquette

Situation 2

Le grand jeu : présenter et stabiliser la règle

Situation 3

Le petit jeu : qui a gagné ?

Situation 4

Le grand jeu : avec un gêneur

QU'APPREND L'ÉLÈVE DANS CETTE SITUATION ?

Dans cette situation diverses compétences numériques seront travaillées. On peut citer en se référant au DVD "repérage des compétences numériques" de l'IREM de Toulouse :

1. Dénombrer une collection
 - En utilisant la comptine numérique ;
 - En reconnaissant les constellations usuelles ;
 - En utilisant les premiers éléments du répertoire additif ;
 - En utilisant les compléments.
2. Comparer les cardinaux de collections
 - Par perception ;
 - Par correspondance terme à terme ;
 - Par organisation puis correspondance sous-collection à sous-collection ;
 - Par utilisation du nombre
 - Le nombre dit,
 - Le nombre écrit.

QUE DOIT SAVOIR L'ÉLÈVE AVANT DE COMMENCER ? (PRÉ-REQUIS)

Le « jeu des trois camps » est basé sur une structure fondamentale de type « *vider/remplir* ». Il suppose le transport d'objets d'une zone vers une autre et la compréhension des effets de ce transport sur un résultat donné. D'autres situations plus simples, se complexifiant progressivement, peuvent être proposées en amont, basées sur une **logique similaire** et visant des **buts** (des effets à obtenir) **différents**.

(cf. ci-dessous le document : situations en amont en EPS)