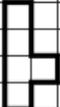
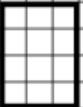
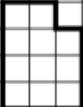
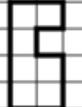
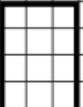
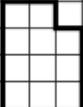


## PV130 : DOMINOS « PÉRIMÈTRE » AU CM1

périmètre 8		périmètre 10		périmètre 12		périmètre 14		périmètre 16	
périmètre 8		périmètre 10		périmètre 12		périmètre 14		périmètre 16	
périmètre 8		périmètre 10		périmètre 12		périmètre 14		périmètre 16	
périmètre 8		périmètre 10		périmètre 12		périmètre 14		périmètre 16	
périmètre 8		périmètre 10		périmètre 12		périmètre 14		périmètre 16	

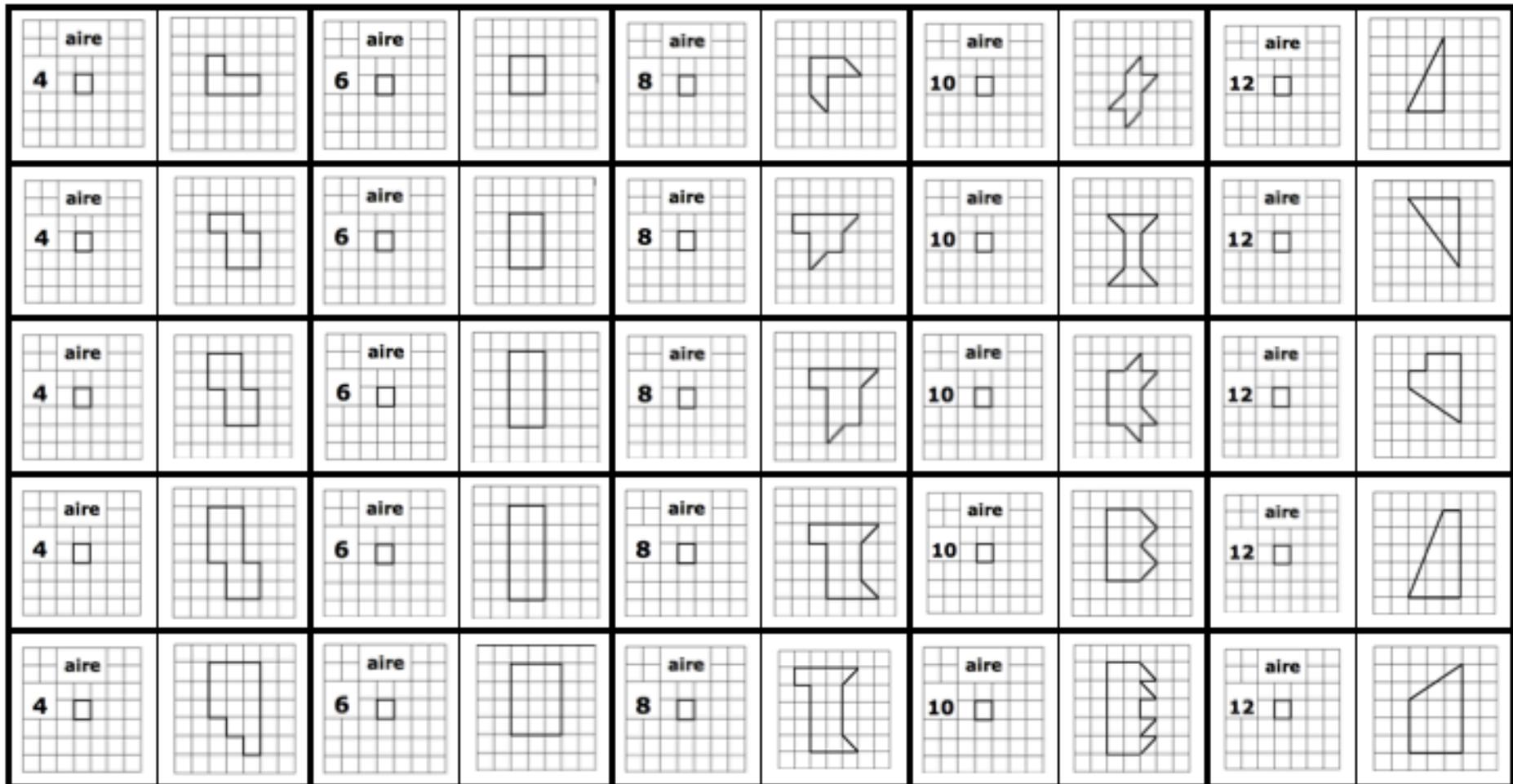


Association des Professeurs de  
Mathématiques de l'Enseignement Public  
Régionale Lorraine

Le jeu utilisé est à dupliquer et agrandir au format A3.

<http://www.apmeplorraine.fr/pv/PV130.pdf>

## PV131 : DOMINOS ET AIRE À PARTIR DU CM2



Le jeu utilisé est à dupliquer et agrandir au format A3.

## COMPLÉMENT : DES JEUX DE DOMINOS POUR LE CYCLE 1

Les quatre jeux proposés en complément ont été réalisés en utilisant la méthode présentée dans les pages 16 et 17 du [Petit Vert n°130](#). Des dispositions non « prototypiques » des configurations des nombres inférieurs à 6 autorisent la rencontre avec des décompositions additives de ces mêmes nombres.

Les dominos « avec des points » peuvent être utilisés sans souci de leur orientation.

À l'école maternelle, les élèves comprennent le nombre comme « représentation d'une quantité » et auront à « dépasser une approche perceptive globale des collections ».

Les jeux proposés permettent l'utilisation d'autres configurations que celles du dé. La reconnaissance des nombres de points dessinés sera par la suite être utilisée pour des décompositions additives n'utilisant pas le signe « + » qui ne sera rentré qu'au CP.

Ces perceptions de ces configurations seront être par la suite mises à profit pour que l'élève voie par exemple 3 points et 2 points ou 4 points et 1 point dans la classique configuration de 5 points du dé mais aussi 4 points et 2 points, 3 points et 3 points, 2 points et 2 points et 2 points dans la classique configuration de 6 points du dé.

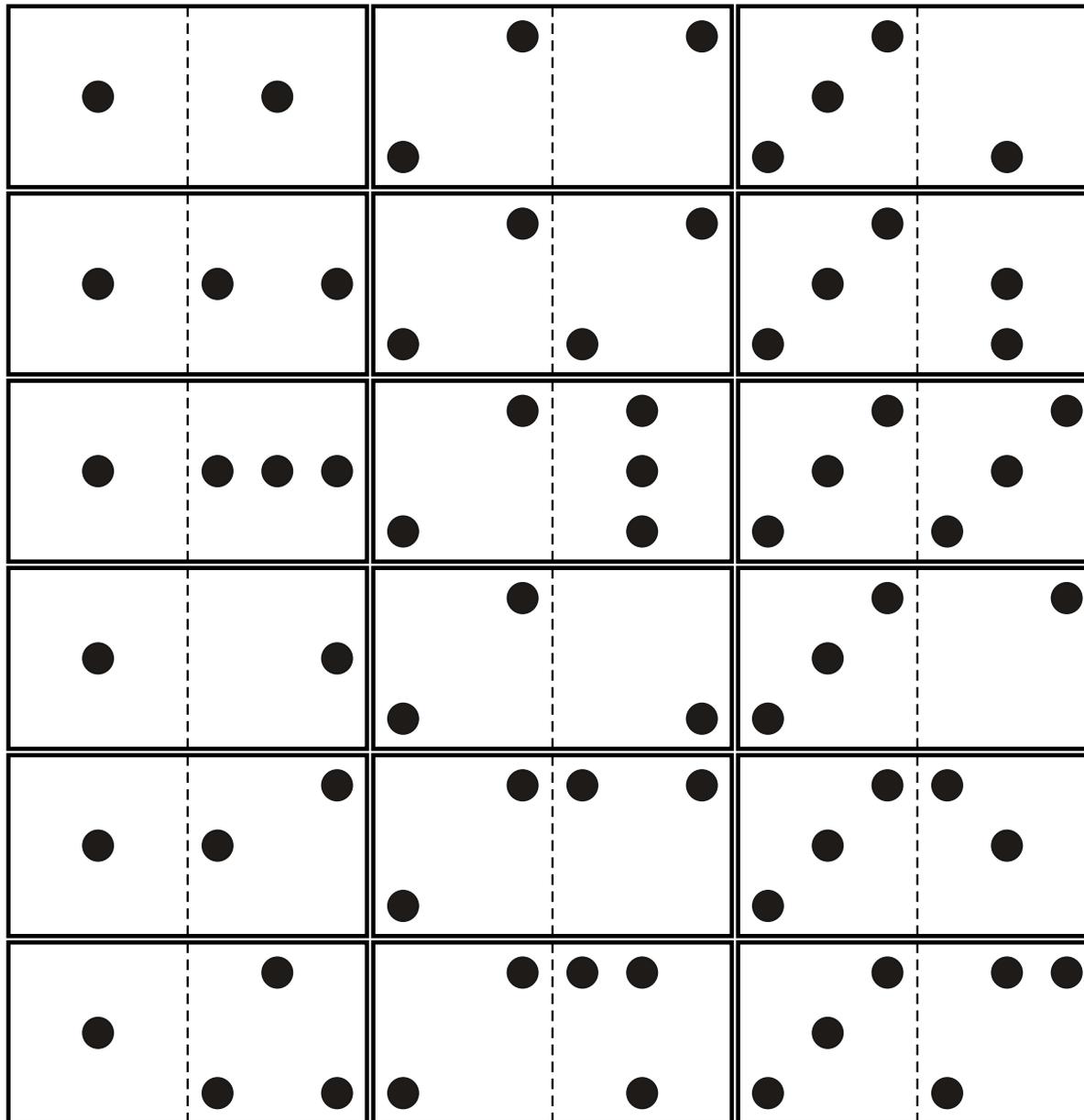
Un temps d'appropriation des configurations utilisées sera utile avant l'utilisation des dominos.

Le premier jeu a été réalisé en regroupant deux jeux de 3 × 3 dominos créés avec la méthode évoque précédemment.

Dans le deuxième jeu, « pas de point dans la case » pourra se traduire par « 0 point dans la case ».

Par ailleurs, Paul Fabri relate une [séance de découverte](#) des pièces du jeu de dominos traditionnels et une mise en place des règles du jeu dans le [Petit Vert n°12](#) (pages 3 et 4) pour un groupe de 10 élèves de **Grande Section**.

## JUSQUE 3



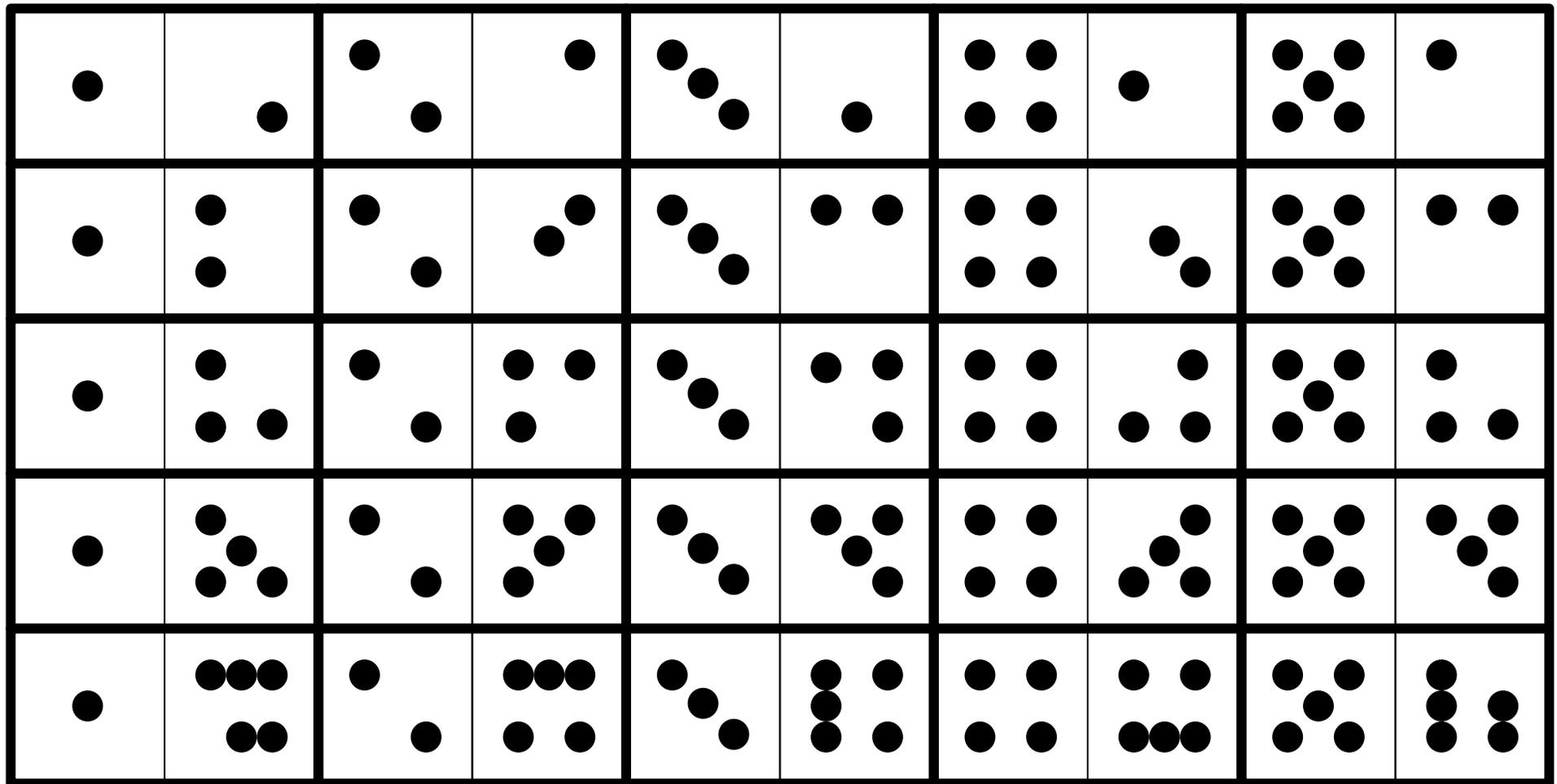
*Le jeu est à dupliquer et  
agrandir au format A3*



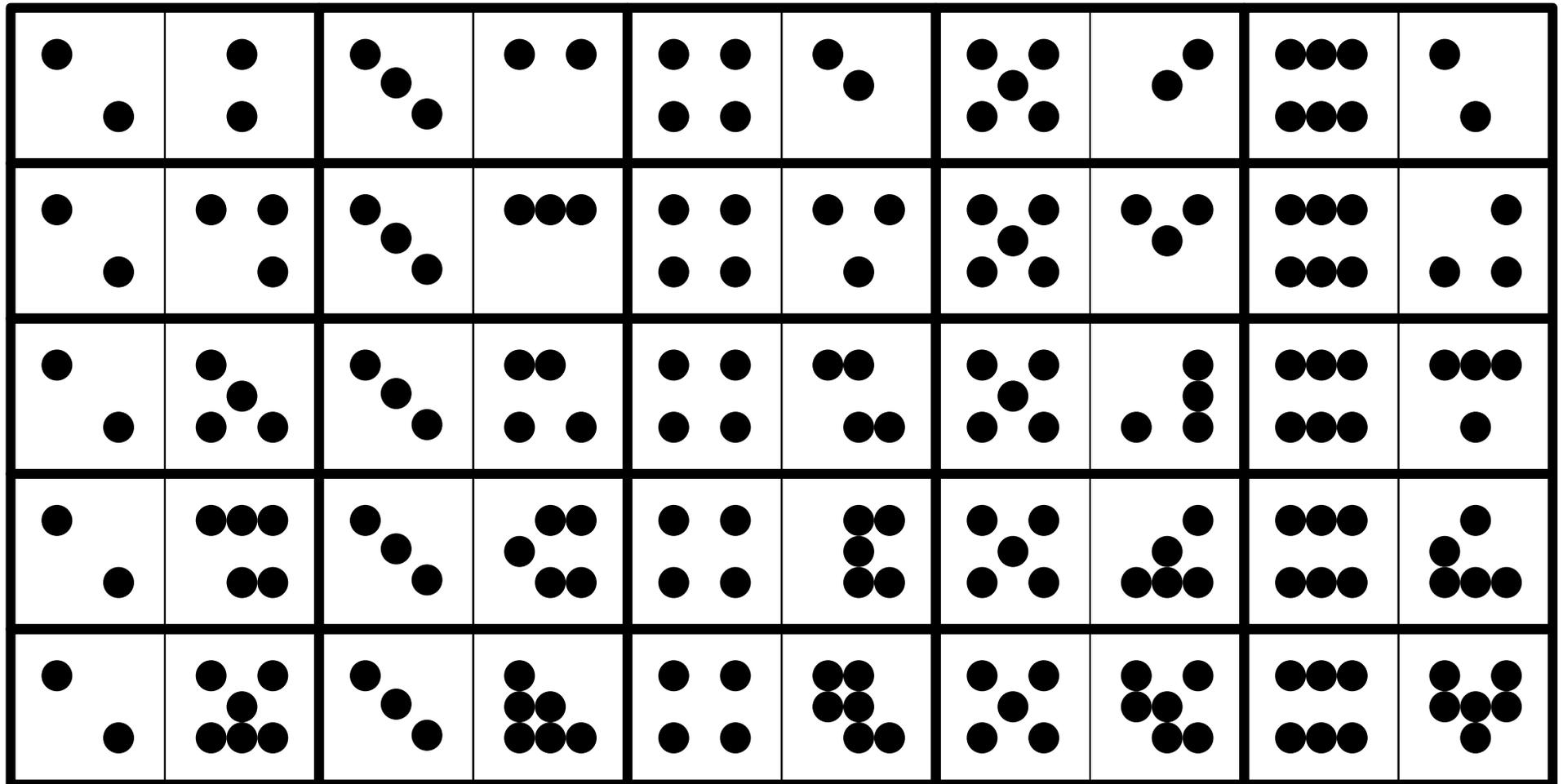
# JUSQUE 5 (a)

		•		• •		• • •		•• ••	
	•	•	•	• •	•	• • •	•	•• ••	•
	• •	•	••	• •	• •	• • •	•• ••	•• ••	• •
	•• ••	•	• ••	• •	• ••	• • •	•• •	•• ••	•• •
	•• ••	•	• ••	• •	•• ••	• • •	•• ••	•• ••	•• ••

# JUSQUE 5 (b)



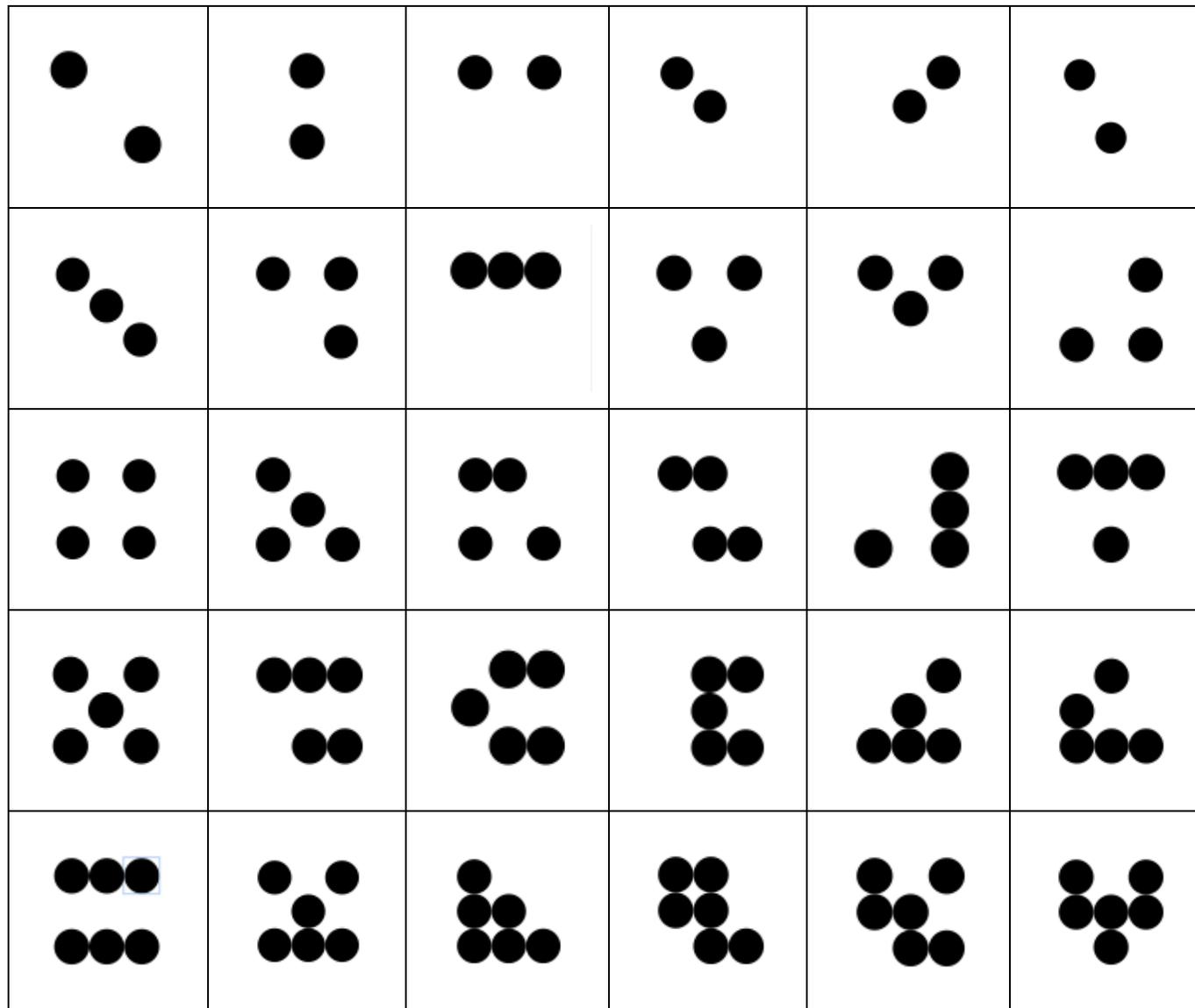
# JUSQUE 6



Régionale Lorraine

*Le jeu est à dupliquer et agrandir au format A3.*

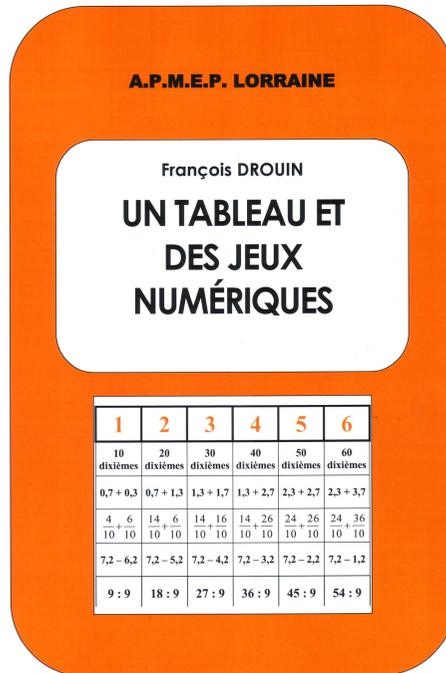
## JUSQUE 6 : LE TABLEAU DES CONSTELLATIONS UTILISÉES



Régionale  
Lorraine

*Dupliqués, agrandis au format A3 puis découpés, ces trente carrés serviront à créer de nouveaux jeux numériques : réaliser des séries comportant des représentations d'un même nombre ou de nombres différents, partager les carrés entre les joueurs et organiser des jeux de bataille, etc.*

# COMPLÉMENT : POUR CRÉER DES JEUX POUR LE CYCLE 1



La méthode utilisée pour créer les dominos précédent est utilisée dans cette brochure éditée en 2009 par l'APMEP Lorraine.

Des jeux peuvent être créés à partir de tableaux de nombres. Celui de la page 73 concerne les constellations rencontrées au cycle 1. I est repris page suivante, complétée par des propositions d'utilisation et un jeu de dominos réalisé en l'utilisant.

## Un extrait de la page 73 de cette brochure

*Il est intéressant que les élèves mettent en œuvre autre chose que des stratégies de comptage et qu'ils reconnaissent par exemple dans la dernière case en bas à droite quelque chose qui pourra par la suite se noter de manière symbolique «  $4 + 6$  ».*

*Pour cela, un travail à partir des configurations classiques du dé sera utile : dans la configuration du 6, je vois quelque chose qui sera notée plus tard «  $3 + 3$  » ou «  $4 + 2$  », dans la configuration du 5, je vois quelque chose qui sera notée plus tard «  $2 + 3$  » ou «  $4 + 1$  », et ainsi de suite.*

Le tableau reproduit page suivante est à reproduire agrandi au format A3 et permet d'imaginer des jeux à partir des 36 carrés obtenus : recherche de familles, batailles, etc.

<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0
0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0	0 0 0 0



# JUSQUE 9




Association des Professeurs de  
Mathématiques de l'Enseignement Public  
Régionale Lorraine

*Le jeu est à dupliquer et agrandir au format A3.*