HALLI GALLI

Un exemple en GS – nov 2020

Organisation (possible) en classe

- Phase 1 : en regroupement ou en atelier
  Rappel des règles par les élèves (éventuellement reformulées par l'enseignant.e)

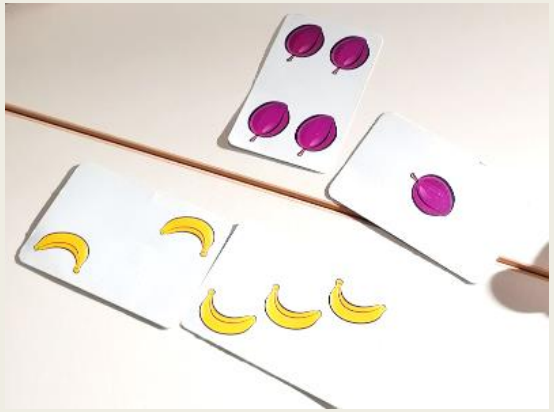
- Phase 2 : (en amont du jeu ? Pendant le jeu, en arrêts sur image)
  tâche de l'élève :
  Produire des collections de cartes ayant « exactement 5 fruits de la même famille, pas plus, pas moins ! »
  tâche de l'enseignant.e : travailler sur les **exemples** et les **contre-exemples**
  - faire reconnaitre
  - faire expliciter, justifier la validation ou l'invalidation de la collection produite : nature et nombre

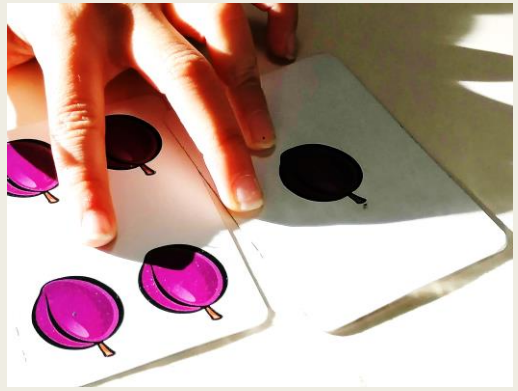
- Phase 3 : jeu du Halli Galli

- Phase 4 : en regroupement , temps de langage lors du retour d'ateliers

- **étayages possibles :**
  - trace écrite sur la table à côté ou à la place de la sonnette avec des représentations du nombre 5;
  - construire une collection intermédiaire :
  usage du boulier
  ou des doigts de la main
  afin d'y « lire » le complément à 5

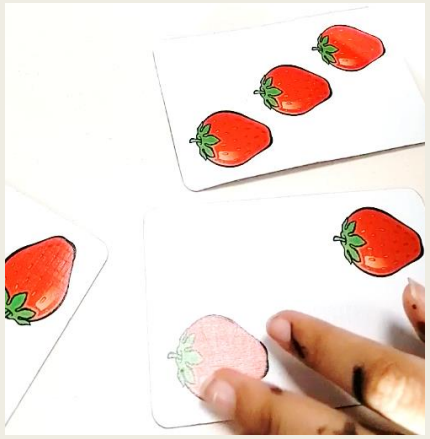
Exemples et contre-exemple

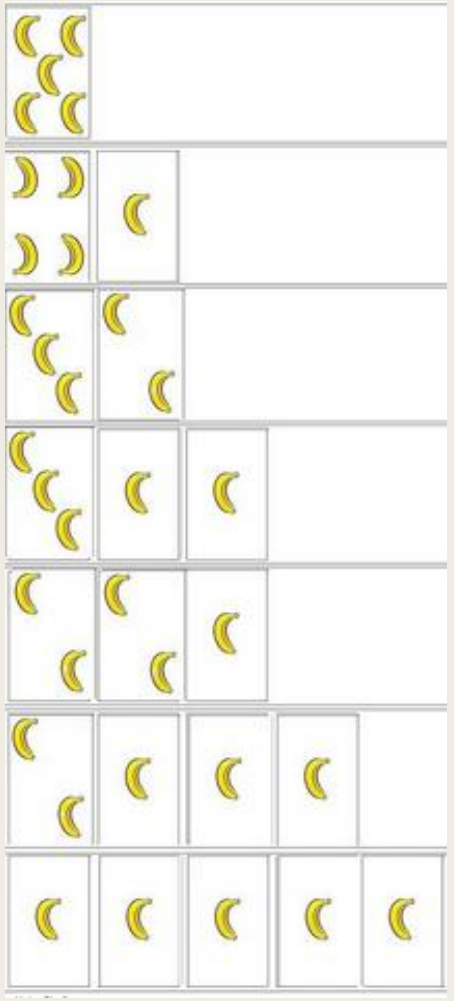




Avant vérification:

Après vérification:





http://cache.media.education.gouv.fr/file/nombre/56/6/Halli_Galli_861566.pdf

http://www.pedagogieautisme.fr/2018/02/jouer-a-halli-galli-activites-preparatoires-et-regle-du-jeu-modifiees.html

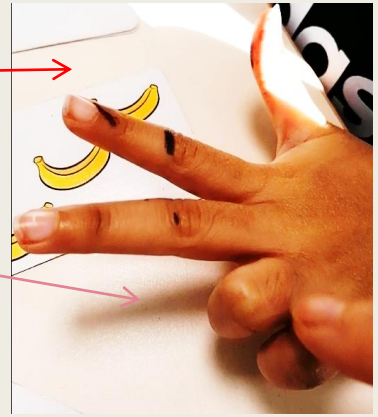
étayages

- **Rappel aux écrits de référence**

  - affiche du « cinq » de la classe

  - référence visuelle sur la table de jeu

- **usage d'une collection intermédiaire** à décomposer pour y « lire » le complément :
  - cinq doigts de la main, trois doigts (des trois bananes) sont levés, on y « lit » les deux doigts pliés qui représentent le nombre de bananes qui manquent;
  - une ligne de boulier bicolore sur lequel on inscrit la quantité déjà présente et sur laquelle on « lit » ce qui manque



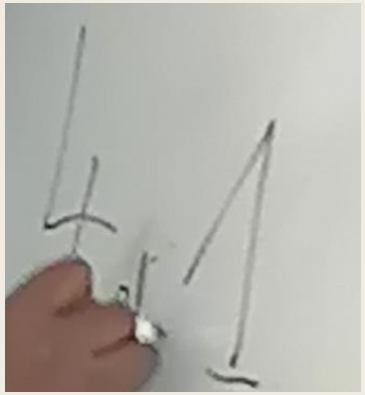
« Trois doigts, pour faire cinq doigts il manque deux doigts »

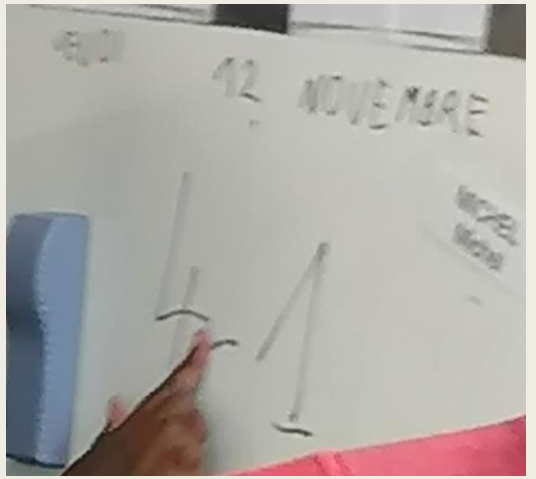
« Quand on a trois, pour faire cinq il manque deux »
« Trois et deux ça fait cinq »

- **Les langages** : deux niveaux de langage
  - **en contexte** : « Il y a déjà trois bananes, il manque donc deux bananes pour faire cinq bananes »
  - **décontextualisé, généralisant** :
    - trois et deux ça fait cinq (recomposition),
    - quand j'ai trois il me manque deux pour faire cinq (le complément)

Regroupement après les ateliers : temps de langage(s)

- Rappel par les élèves des activités qui ont été faites en atelier
- PE : « Qu'est-ce qu'on apprend ? »
  E : « Le cinq »
  PE : « Seulement le cinq directement ? »
  E : « Plusieurs manières ! »
  PE : « On dit aussi décompositions ! C'est quoi les manières de faire le 5 ? »
- Le ou la PE écrit en même temps sur le tableau les différentes propositions des élèves.
  E1 : « un, un , un et deux »
  PES : « Très bien !! Une autre manière ? »
  E2 : « quatre et un »
  E3 : « un, deux et deux »
  PE : « Très bien ! »
  E1 : « trois et deux »
  La PES écrit « 3 – 2 »
  PE : « La dernière manière ? »
  E : « Cinq tout d'un coup ! »





Variables et variantes :

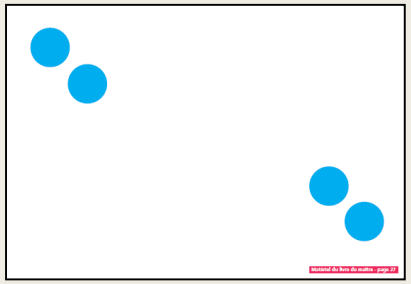
- **Variables** sur lesquelles on peut jouer pour faire évoluer le jeu :

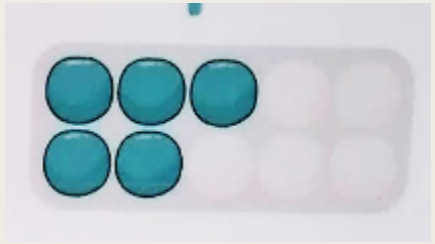
  - représentations du nombre,

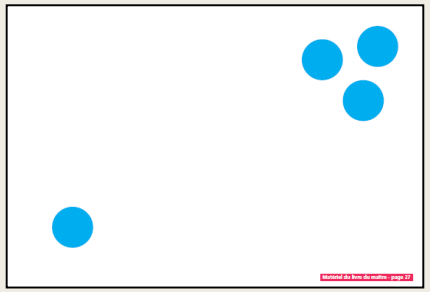
  - nombre cible

Variable représentations du nombre

Autres représentations de la quantité







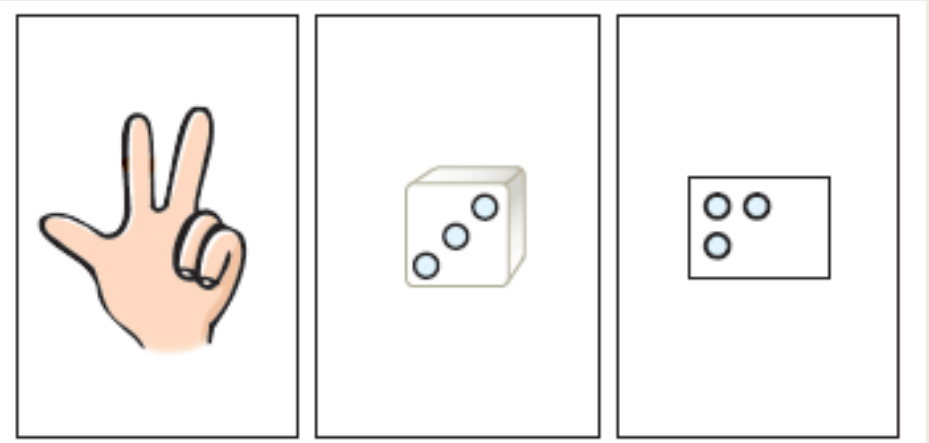
Utilisation du subitizing et de la recomposition

Utilisation d'une organisation liée aux doubles notamment

En écriture chiffrée (vers le cycle 2, bien plus difficile !)

Variable : nombre cible
en PS : faire 3 avec Halli Galli

- Ajouter des cartes blanches
- Travailler avec d'autres configurations spatiales pour travailler le subitizing
- Travailler avec des constellations de dé pour travailler la reconnaissance des constellations de dés (cartes du jeu)



Variante nombre cible : faire 10 (en GS, CP)

Construire une collection intermédiaire de dix objets
- complément visible ou non (doigts, cartes à points);
- cartes superposables par transparence pour validation ou non)

Chiffrée
(vers le cycle 2)

Jungle zen : version 10 du Halli Galli représentations avec appui sur le 5

http://www.ien-argenteuil-nord.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Jungle-ZEN-2.pdf

JUNGLE ZEN

But du jeu

Il faut essayer de prendre toutes les cartes d'un adversaire pour gagner la partie en trouvant avant lui un total de 10 animaux de la même espèce sur la table.

Nombre de joueurs

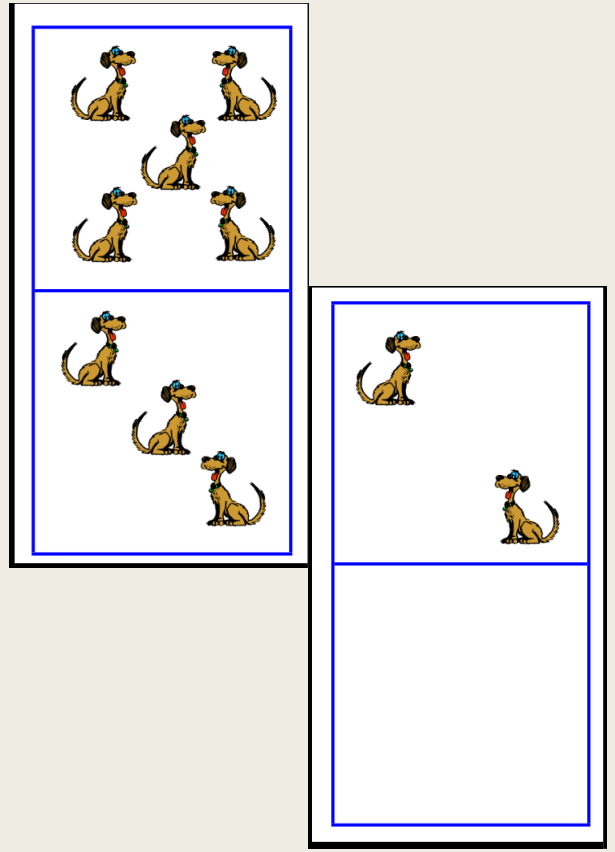
Le Jungle Zen se joue de 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie

Une partie dure de 20 à 30 mn.

Matériel

- une série de cartes d'une espèce d'animaux par joueur + une série supplémentaire.
- un totem (un bouchon en liège ou un petit flacon en plastique par exemple)



À VOUS
DE JOUER !