

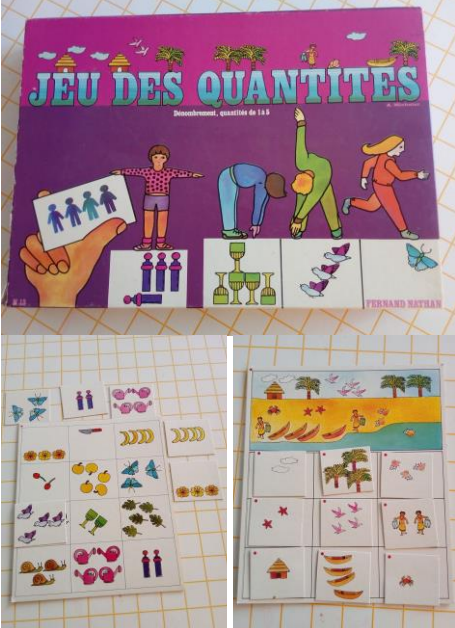




**Circonscription de Martigues - Année scolaire 2016-2017**


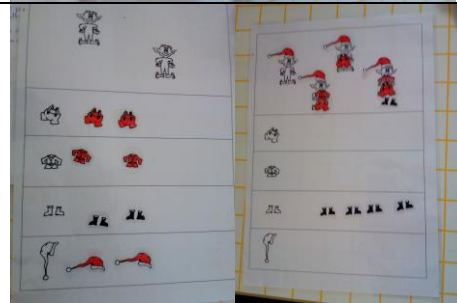
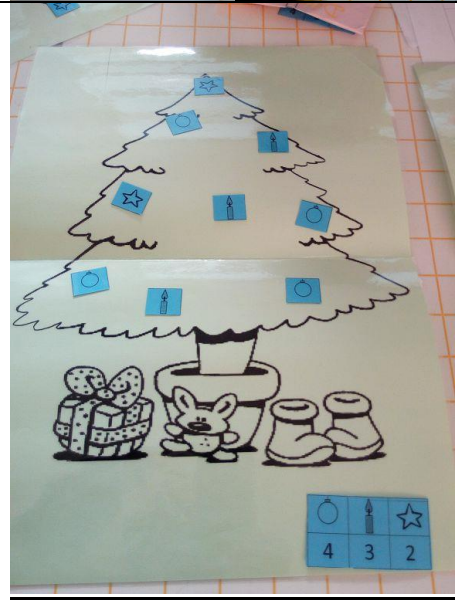
**« 1, 2, 3... construire le nombre au cycle 1 »**

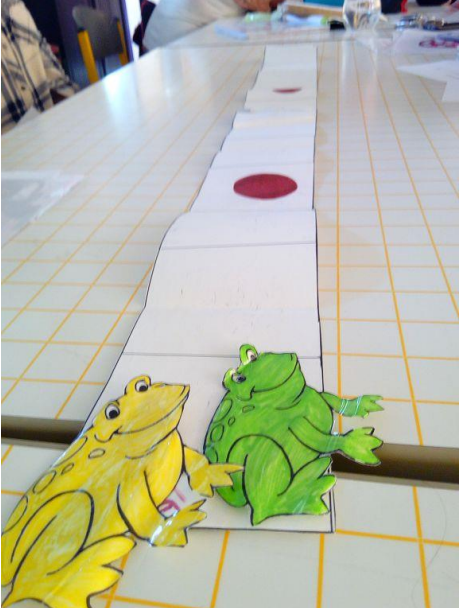
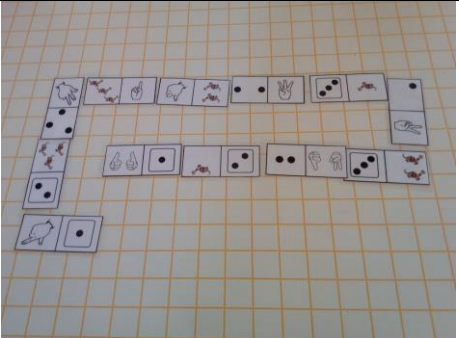
**Tableau de synthèse des jeux présentés lors des animations pédagogiques en présentiel**

Illustrations	Intitulé du jeu	Jeu issu du commerce	Jeu conçu par l'enseignant	Niveau	Compétence des programmes	Objectif ciblé	Consigne ou règle
	<b><u>Le jeu du trésor</u></b>	non	oui	GS période 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer les informations orales et écrites sur une quantité.</li> <li>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</li> </ul>	Comprendre le sens de l'ajout ou du retranchement d'une quantité.	<p>Les élèves disposent d'un nombre identique de pièces.</p> <p>→ Consigne :  <i>« Lance le dé, avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Si tu tombes sur une case jaune, ajoute la quantité de pièces demandée. Si tu tombes sur une case rouge, enlève la quantité demandée. »</i></p> <p>L'élève qui a le plus de pièces à la fin du jeu a gagné.</p>
	<b><u>Le puzzle des animaux</u></b>	non	oui	MS périodes 4 et 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer les informations orales et écrites sur une quantité.</li> </ul>	Associer les différentes représentations du nombre de 1 à 6.	<p>→ Consigne :  <i>« Lance le dé, choisis la carte correspondante et place-la au bon endroit sur le modèle du puzzle. »</i></p>

	<p><b><u>Le loup et le Petit Chaperon Rouge</u></b></p>	<p>non</p>	<p>oui</p>	<p>PS</p>	<p>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</p>	<p>Dénombrer une petite quantité.</p>	<p>→ Consigne : « Tire une carte du sac, prends le nombre de pions correspondants et pose-les sur le chemin pour faire avancer le personnage. »</p>
	<p><b><u>Le jeu des quantités</u></b></p>	<p>oui Ed. Nath an</p>	<p>non</p>	<p>MS</p>	<p>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p>	<p>Dénombrer une collection et trouver une collection de même cardinal.</p>	<p>→ Consigne : « Compte le nombre d'éléments de chaque collection et trouve la carte correspondante. »</p>
	<p><b><u>Halli Galli</u></b></p>	<p>oui Ed. Giga mix</p>	<p>non</p>	<p>PS</p>	<p>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</p>	<p>Mémoriser les constellations de 1 à 3.</p>	<p>→ Consigne : « Retournez ensemble une carte et prendre le plus rapidement possible la carte qui fait 1 (puis 2, puis 3). Le premier qui a la suite a gagné. »</p>

				MS / GS	- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	Décomposer le nombre 5.	→ Consigne : « Appuyez sur la sonnette dès que 2 cartes totalisant 5 fruits sont retournées. »
				GS	- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.	Connaître les compléments à 5.	Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs. Toutes les cartes sont distribuées (face cachée). Les élèves découvrent à tour de rôle une carte. Il faut sonner dès que l'on découvre 5 fruits identiques sur le plateau de jeu. On emporte les cartes gagnées.
	<b><u>Le jeu de la grenouille</u></b>	non	oui	GS	- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	Surcompter ou décompter.	On tire au sort un chiffre de 1 à 3. L'élève doit mentalement calculer jusqu'où la grenouille doit se déplacer sur la bande numérique.
	<b><u>L'araignée Gipsy</u></b>	oui	non	PS MS GS	- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.	Reconnaître les constellations du dé. Se déplacer sur une piste dans un sens donné.	→ Consigne : « Lance le dé, avance d'autant de cases que de points sur le dé, fais tourner la flèche si elle t'indique la pluie, tu retournes à la case départ. »
	<b><u>Le jeu des lapins</u></b>	non	oui	GS	- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.	Décomposer le nombre 5.	→ Consigne : « Trouve le nombre de lapins cachés dans le terrier. »

	<p><b><u>Le jeu des assiettes</u></b></p>	non	oui	PS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</li> <li>- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</li> </ul>	<p>Evaluer et comparer des collections d'objets</p>	<p>→ Consigne : « Vous avez des assiettes avec des points devant vous. A tour de rôle, vous lancez le dé et vous prenez l'assiette qui a le même nombre de points que le dé. » Les élèves doivent avoir le plus d'assiettes possible.</p>
	<p><b><u>Le jeu des lutins</u></b></p>	non	oui	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.</li> <li>- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</li> </ul>	<p>Réaliser des collections de même cardinal.</p>	<p>→ Consigne : « Nous avons des lutins à habiller. Dans chaque tiroir, pose le nombre exact de vêtements pour habiller tous les lutins de ta carte. »</p>
	<p><b><u>Le jeu des sapins</u></b></p>	non	oui	GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.</li> <li>- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer les informations orales et écrites sur une quantité.</li> </ul>	<p>Associer une écriture chiffrée à une quantité.</p>	<p>→ Consigne : « Décore ton sapin en utilisant le nombre d'éléments indiqué sur la carte que tu as tirée. »</p>
	<p><b><u>Le jeu du gâteau d'anniversaire</u></b></p>	non	oui	PS MS GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.</li> <li>- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille</li> </ul>	<p>Constituer des collections d'un cardinal donné. Associer les</p>	<p>→ Consignes : ✓ PS : « Mets sur le gâteau le nombre de bougies correspondant à la constellation donnée. »</p>

					<p>donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p> <p>- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.</p>	constellations à l'écriture chiffrée.	<p>✓ MS : « Mets sur le gâteau plus de bougies que le nombre de la constellation donnée. »</p> <p>✓ GS : « Mets sur le gâteau le nombre de bougie qui manque pour faire .... »</p> <p>On peut utiliser des bûchettes pour figurer les bougies.</p>
	<b><u>Le jeu des grenouilles</u></b>	non	oui	MS / GS	<p>- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.</p> <p>- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.</p>	<p>Déplacer son pion selon le nombre de cases indiqué sur le dé.</p> <p>- Comprendre la notion d'ordre (premier, deuxième...).</p>	<p>En MS, jouer avec 1 dé et avancer sa grenouille du nombre de cases correspondant à la constellation du dé obtenue.</p> <p>En GS, introduire la variable suivante : si la grenouille se pose sur une case rouge, retour à la case départ avec la possibilité de passer son tour si l'élève est capable d'anticiper la situation.</p>
	<b><u>Les dominos</u></b>	non	oui	PS	<p>- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p>	Associer les différentes représentations des nombres à disposition dans le jeu.	On associe 2 représentations d'une même quantité.