

Compétences

- ✓ Réaliser une collection pour un nombre donné.
- ✓ Compléter une collection pour un nombre donné.
- ✓ Jouer à son tour.



Objectif

- ✓ Comprendre qu'un nombre représente une quantité.

Matériel

- ✓ Plateaux de jeu « aquarium », cartes-pions « poissons », un dé numéroté de 1 à 2/3/4 ou 6 en fonction de la quantité des aquariums avec les nombres ou les constellations.

Organisation

- ✓ Atelier de 2 à 4 élèves sous la direction de l'enseignant ou en autonomie.

Déroulement

- ✓ Atelier dénombrement : Chaque élève prend un plateau-aquarium et le remplit de poissons en fonction du nombre inscrit dans l'étiquette.
 - Niveau 1 : étiquettes-poissons posées sur la table.
 - Niveau 2 : étiquettes-poissons dans une réserve qui n'est pas sur la table où chaque élève vient prendre la quantité exacte dont il a besoin.
- ✓ Atelier jeu : Chaque élève a un aquarium ayant la même quantité de poissons, à tour de rôle les joueurs tirent le dé et prennent la quantité de poissons indiquée. A chaque tirage, le joueur ne peut prendre qu'une quantité de poissons égale ou inférieure à celle dont il a besoin pour compléter son aquarium, si la quantité est supérieure il passe son tour.
 - Variante : si la quantité indiquée par le dé est supérieure à celle nécessaire pour compléter l'aquarium, tous les poissons meurt et le joueur repart à zéro.

Critères de réussite

- ✓ Avoir rempli correctement son aquarium.
- ✓ Avoir pris plaisir à collaborer avec ses pairs.

