

## Compétences

- ✓ Lecture de nombre.
- ✓ Reconnaissance globale de quantités.
- ✓ Se repérer sur la file numérique.



## Objectif

- ✓ Classer et ranger des quantités.

## Matériel

- ✓ Jeu de cartes avec les différentes représentations des nombres de 0 à 10 (chiffres, constellations de points, collection d'objets, doigts).

## Organisation

- ✓ Atelier de 2 joueurs avec l'enseignant puis en autonomie

## Déroulement

- ✓ 1<sup>ère</sup> phase (découverte du jeu avec l'enseignant) : les cartes sont disposées sur 5 lignes de 10 cartes, face cachée. Le premier joueur tire une carte de son choix, la range à sa place et prend la carte cachée qui se trouve à cet endroit. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il tombe sur le trou laissé par sa première carte. C'est alors au deuxième joueur de jouer de la même manière. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retournées.
- ✓ Phase suivante : jeu en atelier autonome.

## Critères de réussite

- ✓ Avoir su placer les cartes quelle que soit la représentation du nombre.
- ✓ Identifier automatiquement les différentes représentations d'un nombre.
- ✓ Avoir pris plaisir à coopérer avec ses pairs.

## Variante

- ✓ Réduire le nombre de cartes en fonction de la maîtrise de la suite numérique.
- ✓ Réduire le nombre de représentations de chaque nombre.