

Compétences

- ✓ Savoir utiliser et lire un dé.
- ✓ Connaître les différentes représentations d'un nombre
- ✓ Comprendre et respecter une consigne.
- ✓ Savoir jouer à un jeu collectif.



Objectif

- ✓ Dénombrer une collection.

Matériel

- ✓ Planche de jeu individuel avec 6 collections de 1 à 6 animaux.
- ✓ Dé avec les six animaux ;
- ✓ Cartes nombres, constellations et mains.

Organisation

- ✓ Atelier de 2 à 6 joueurs avec l'enseignant puis en autonomie.

Déroulement

- ✓ But du jeu : être le premier à compléter sa planche avec les cartes nombre, constellation ou main.
- ✓ Appropriation du jeu : laisser chaque élève remplir sa planche avec les bonnes étiquettes (nombre, constellation ou main).
- ✓ Règle du jeu : lancer le dé à son tour, compter sur sa carte le nombre d'animaux désigné par le dé, trouver la bonne carte réponse (nombre, constellation ou main) et compléter sa carte. Le gagnant est le premier joueur qui a correctement rempli toute sa carte.

Critères de réussite

- ✓ Avoir su dénombrer correctement les différentes collections.
- ✓ Avoir su retrouver la bonne représentation de chaque quantité.
- ✓ Avoir su respecter son tour pour jouer.
- ✓ Avoir pris plaisir à coopérer avec ses pairs.

