

Compétences

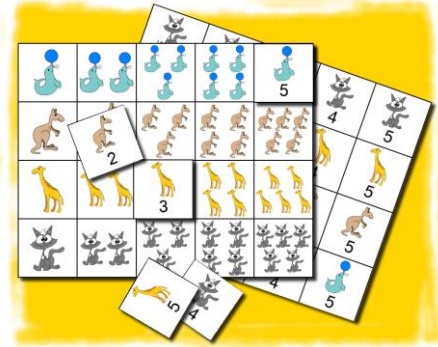
- ✓ Dénombrer une collection
- ✓ Associer un nombre et une quantité
- ✓ Jouer à son tour

Objectif

- ✓ Comprendre que le nombre représente une quantité

Matériel

- ✓ Pour chaque joueur : une grille de 20 cases où sont représentées des quantités et les étiquettes correspondantes : la quantité est symbolisée par une collection de 1 à 5 animaux sur l'un et par l'image de l'animal et un nombre sur l'autre.
- ✓ 1 dé avec 5 faces numérotées de 1 à 5 et 1 face "joker"



Organisation

- ✓ Atelier de 2 à 4 joueurs avec l'enseignant puis en autonomie

Déroulement

- ✓ Le but du jeu est de compléter sa grille.
- ✓ Chaque joueur lance le dé à son tour et pose une carte sur sa grille correspondant à la quantité indiquée. Si les 4 cases correspondant à cette quantité sont déjà occupées, alors le joueur passe son tour. Si le joueur tombe sur la face "joker", il choisit la quantité qu'il veut pour compléter sa grille.

Critères de réussite

- ✓ Avoir complété sa grille en associant correctement nombre et quantité
- ✓ Avoir pris plaisir à coopérer avec ses pairs

Variante

- ✓ À tour de rôle, chaque joueur pioche une carte puis annonce la quantité et l'animal, le joueur qui a cette case sur sa grille la montre et gagne la carte.

