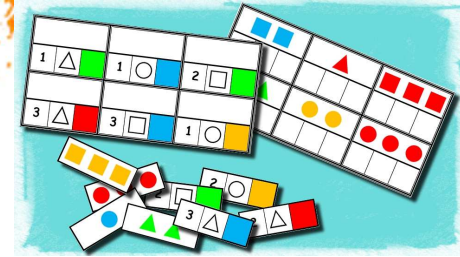


Compétences

- ✓ Quantifier une collection
- ✓ S'exprimer dans un langage correct et précis
- ✓ Savoir nommer figures, quantités et couleurs



Objectif

- ✓ Comprendre et utiliser un codage utilisant 3 critères : nombre, forme, couleur.

Matériel

- ✓ Pour chaque élève : une grille de jeu et les 6 étiquettes correspondantes, représentation codée pour la première et représentation figurée pour les autres ou inversement, chaque joueur ayant le même type de grille.

Organisation

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

Déroulement

- ✓ Phase de découverte : chaque élève a une grille avec ses 6 étiquettes et doit placer toutes les étiquettes sur la grille en respectant le codage. Le faire au moins deux fois avec une grille de chaque type (codée, figurée). Puis collectivement chacun lit ses étiquettes.
- ✓ Jeu de loto : toutes les étiquettes nécessaires sont retournées sur la table au milieu. À tour de rôle, chaque joueur pioche une étiquette, la lit et le premier qui l'a sur sa grille la montre puis gagne cette étiquette si les autres joueurs valident sa solution.

Critères de réussite

- ✓ Avoir rempli correctement sa grille le premier.
- ✓ Avoir su lire correctement les étiquettes.

Variante

- ✓ Dessiner ou coder les formes sur une grille papier.