



OBJECTIFS : Dénombrer une collection par rapport à différents critères (objet, taille, couleur).
Trouver, pour une carte donnée, le critère qui permet d'associer le nombre le plus intéressant pour gagner.

COMPETENCES :

- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Composer des collections par manipulations effectives puis mentales.
- Choisir et expliciter un critère pour dénombrer une collection.

Jeu de 2 à 6 joueurs.

MATERIEL :

PS :

- Un jeu de 30 cartes PS.
- Maisons de 1, 2, 3 posées au milieu de la table de jeu (quantités indiquées sur le toit avec les cartes doigts ou constellations (annexe 1))
- Sur ces maisons, l'enseignant barre 2 fenêtres qui ne seront pas utilisées.

MS :

- Un jeu de 46 cartes MS.
- Maisons de 1, 2, 3, 4 et 5 posées au milieu de la table de jeu (quantités indiquées sur le toit avec les cartes constellations (annexe 1))

GS :

- Un jeu de 60 cartes GS.
- Maisons de 2, 3, 4, 5, 6 et 7 posées au milieu de la table de jeu (quantités indiquées sur le toit avec les cartes écritures chiffrées (annexe 1))
- Sur ces maisons, l'enseignant barre 3 fenêtres ou plus s'il souhaite induire plus de recompositions.

BUT DU JEU : Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

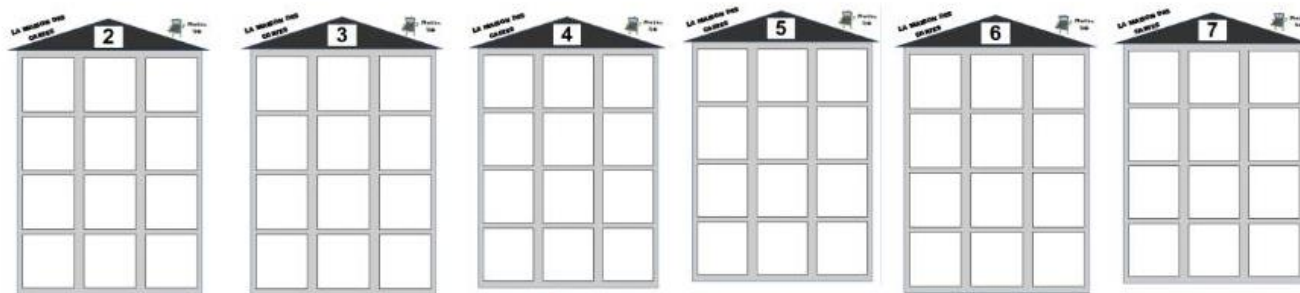
AVANT DE JOUER :

- Faire découvrir les cartes et faire une première description des cartes puis des maisons.
- Nommer les différents critères (objets identiques, taille, couleur).

DEROULEMENT DU JEU :

- Distribuer toutes les cartes. Les élèves jouent chacun leur tour. Ils posent une ou plusieurs cartes sur une seule fenêtre dans une maison suivant le critère choisi par l'élève et verbalisent leur choix (ex : Je mets cette carte dans la maison du 3, car il y a 3 disques).

NB / La plupart des cartes peuvent être placées sur une ou plusieurs maisons.
Par exemple, voici les possibilités dont disposerait un joueur de GS détenant les deux cartes ci-dessous :



Cette carte peut être déposée :

- dans la maison du 2 (2 petits ronds),
- dans la maison du 3 (3 ronds),
- dans la maison du 4 (4 objets).



Si on ajoute cette carte à la première, elles peuvent être déposées ensemble sur une fenêtre dans la maison du 5 (5 feuilles)

FIN DU JEU : Le jeu se termine quand un des joueurs a placé toutes ses cartes.