

LA REUSSITE

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde**NIVEAU** : MS -GS**COMPETENCES** :

approcher les quantités et les nombres : MEMORISER - RANGER

OBJECTIFS :

- Ordonner des configurations

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Savoir lire les nombres dans le sens vertical.
- Savoir reconstituer la bande numérique dans n'importe quel ordre.
- Mémoriser des configurations et reconnaître des formes.
- Apprendre à respecter des règles de jeux et les mémoriser pour jouer seul.

MATERIEL :

- Les 5 premières cartes de chaque couleur d'un jeu de 52 cartes.

Le jeu est progressivement élargi, suivant les compétences des enfants auxquels il est proposé : de 1 au 8, du 1 au 10.

- 1 plateau de jeu : 1 plaque A4 avec 4 places dessinées sur lesquelles on placera les 4 groupes d'images 1 pour les carreaux, 1 pour les piques, 1 pour les cœurs, 1 pour les trèfles.

TRAVAIL :

Individuel

DEROULEMENT :

Le joueur dispose du paquet de cartes mélangées, faces contre la table, devant lui. Il retourne les cartes une à une :

- si c'est un as il le pose devant lui sur un des emplacements de carte ,
- sinon il pose la carte à l'endroit (pour distinguer les deux paquets) à côté de son paquet initial.

Il continue à retourner les cartes jusqu'à avoir au moins un as.

Il ne peut prendre que la première carte de son paquet.

Les cartes rejetées s'accumulent sur le deuxième paquet.

Le joueur va ainsi « monter » chaque pile en plaçant le 2 puis le 3 dans la bonne couleur jusqu'à la dernière carte. Quand il a pris toutes les cartes de son paquet initial, il prend le paquet des cartes rejetées, le retourne et recommence à prendre chaque carte une par une.

Le jeu peut se faire dans l'autre sens on commence par le plus grand et on redescend.

