

## Le mémoire des nombres

**DOMAINE D'ACTIVITES** : découvrir le monde

**NIVEAU** : PS, MS, GS

**COMPETENCES :**

Approcher les quantités et les nombres : MEMORISER NOMMER

**OBJECTIFS :**

- Reconnaître globalement une petite quantité
- Associer 2 collections équipotentes
- Associer un mot nombre à la quantité correspondante

**OBJECTIFS POUR L'ELEVE :**

- Savoir nommer une quantité
- Savoir associer 2 collections équipotentes
- Savoir utiliser toutes les représentations du nombre mises à sa disposition
- Savoir repérer des objets par rapport à soi
- Amélioration de l'orientation spatiale
- Savoir mettre en place une stratégie

**MATERIEL :**

- Plan de jeu sur lequel on pose les cartes
- Cartes à constellations de pions (configurations organisées et connues de 1 à 10)
- Cartes à constellations de pions (configurations inorganisées de 1 à 10 d'une autre couleur),
- Cartes chiffrées de 1 à 10
- Cartes composées de dessins divers de 1 à 10
- Cartes collections témoins de doigts

**TRAVAIL :**

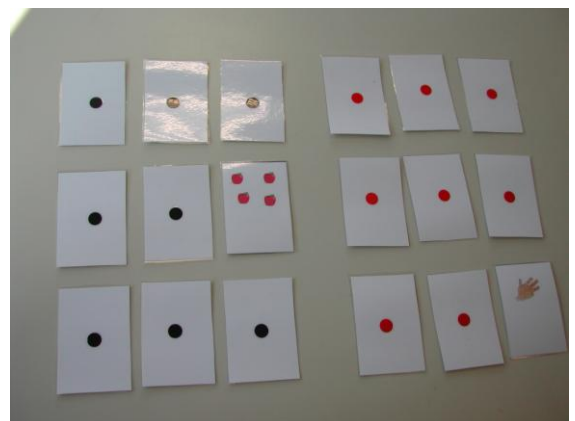
Par groupe de 2 à 6 élèves

**DEROULEMENT :**

**jeu 1 :**

**Appropriation :**

Découverte des cartes et tri des cartes pour associer celles qui peuvent aller ensemble et justifier le choix.  
Moment de verbalisation.



## Jeu 2

Comme au jeu du memory traditionnel, il faut retourner 2 cartes, à savoir une dans chaque espace. On choisit 2 sortes de cartes (9 cartes par catégorie).

Il faut trouver les 2 mêmes : verbalisation à chaque carte par les enfants.

Le premier joueur désigné par le sort retourne deux cartes que les adversaires doivent voir aussi. Deux possibilités se présentent :

◆ Les deux cartes ne forment pas une paire. Dans ce cas, on les replace comme au départ dos visible, mais en essayant de bien mémoriser leur emplacement, ce qui pourra servir par la suite. Le second joueur à son tour peut faire de même.

◆ Les deux cartes forment une paire. Dans ce cas, le joueur les sort du jeu, les place près de lui, comptabilise « une paire », et rejoue jusqu'à ce qu'il retombe dans le premier cas (pas de paire).

A la fin de la partie, quand toutes les paires ont été réalisées, on comptabilise le nombre total de paires formées, le gagnant étant, bien sûr, celui qui en a le plus.

On peut varier le nombre de cartes, les représentations des cartes, la valeur des cartes en fonction des capacités des élèves.

Les modèles de cartes ont été trouvés sur le site de « la maternelle de Moustache :

<http://jt44.free.fr> dans la rubrique **Nombres : fiches complémentaires pour boîte à compter.**

