

CHIFFRES NOMBRES REPRESENTATIONS

Un dé et des cartes

(cf les mathématiques par les jeux GS – CP Lucette CHAMPDAVOINE NATHAN)

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : MS - GS

COMPETENCES :

Approche des quantités et des nombres : MEMORISER - TRIER - COMPARER

OBJECTIFS :

- Tri (critère des couleurs des cartes ou des nombres)
- Associer les constellations du dé (1 à 6) avec celles des cartes à jouer
- Correspondance terme à terme pour savoir qui a gagné

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Entraîner l'enfant à une vision rapide et globale des 6 premières constellations.
- Savoir associer la valeur de chaque face du dé à la même valeur des cartes.
- Savoir trier les cartes : 1,2,3,4,5,6.
- Activités de classement : relation d'équivalence : a la même couleur que, a la même valeur que.
- Savoir lire une constellation du dé.
- Savoir comparer des quantités et établir un classement.

MATERIEL :

- 1 plan cartonné de 32x25 cm sur lequel sont dessinées six cartes 1,2,3,4,5,6 de carreaux par exemple.
- Les 6 premières cartes de chaque couleur d'un jeu de 52 cartes.
- 1 dé normal.
- 1 boîte vide pour lancer le dé.

TRAVAIL :

Pour 2 , 3 , 4 joueurs

DEROULEMENT :

Commencer le jeu en triant les cartes par couleur.

Poser sur le plateau à l'emplacement prévu les carreaux de 1 à 6. Puis faire de même en empilant les autres couleurs, l'ordre des couleurs important peu.

Le joueur lance le dé et prend la carte sur le tas correspondant à la constellation sortie.

Lorsqu'il n'y a plus de carte sur un tas, on passe son tour.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes sur le plateau.

C'est le joueur qui a le plus de cartes qui a gagné ».

