










Animation "Outiller les enseignants pour amener leurs élèves à conceptualiser le nombre"

Présentiel, Brique numéro 4 : Jeux (de société), du commerce ou fabriqués :

Thème abordé	Titre	Règle / but du jeu	Compétences abordées	Autres utilisations possibles (autres objectifs mathématiques abordés)
La file numérique	<p><i>Jeu de l'oie des petits</i> BAO</p> 	<p>Jeu de société de 1 à 4 joueurs. Chaque joueur lance un dé et avance son oie de case en case suivant le nombre obtenu.</p> <p>But du jeu : Arriver le premier sur la case n° 20.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacer son pion sur une file numérique. (Ajouter le résultat d'un déplacement). - Reconnaître les nombres de 1 à 20. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les constellations du dé.
La file numérique	<p><i>Jeu de l'oie simplifié</i></p>  <p>Dessiner une piste d'une trentaine de cases numérotées, quelques-unes sont coloriées.</p>	<p>Règle identique au jeu précédent mais si le joueur arrive sur une case :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bleue, il relance le dé ; - Jaune, il passe son tour ; - Rouge, il retourne au départ. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacer son pion sur une file numérique. (Ajouter le résultat d'un déplacement). - Reconnaître les nombres de 1 à 32. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les constellations du dé.
Le dénombrement	<p><i>1,2,3 je compte</i> Nathan éducatif</p> 	<p>- Jeu de société de 1 à 4 joueurs. Chaque joueur lance le ou les dés (constellation et/ou couleur) et prend le nombre de jetons correspondant.</p> <p>But : Compléter son animal en premier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une collection de 1 à 6. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une collection
Le dénombrement	<p><i>Et encore 1</i> Oiseau magique</p>	<p>Jeu de manipulation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une collection de 1 à 3. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une collection de 1 à 3 animaux.

		Les élèves construisent des collections d'animaux à partir d'une fiche consigne. La difficulté des fiches consignes est progressive.		<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les différentes représentations des nombres de 1 à 3 (constellation du dé, représentation des doigts et écriture chiffrée). - Décomposer et recomposer les nombres de 1 à 3.
Itération de l'unité	<p><i>L'arbre aux cerises</i> Hervé le Madec, Sedrap</p> 	Jeu de manipulation pour un élève. L'élève remplit les paniers avec les branches de l'arbre. Distribuer les paniers dans l'ordre (d'abord le panier avec 1 cerise, puis 2, puis 3...)	- Dénombrer des quantités en ajoutant un objet à chaque fois.	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des collections. - Décomposition et recomposition des nombres. - Comprendre que le cardinale ne change pas si on modifie la disposition ou la nature des éléments.
Décomposition et recomposition	<p><i>Numicon</i> Rodney Tancom, Ruth Atkinson, Tony Wing</p> 	Jeu de manipulation. Les élèves cherchent toutes les façons de composer ou décomposer les nombres de 1 à 10.	- Décomposer et recomposer les nombres de 1 à 10.	- Dénombrer des collections de 1 à 10.
Décomposition et recomposition	<p><i>Halli Galli</i> Gigamic</p> 	Jeu de cartes de 2 à 4 joueurs. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, les joueurs sonnent. Le premier joueur qui sonne gagne les cartes face visible. But du jeu : gagner le plus de cartes possible.	- Décomposer et recomposer le nombre 5.	- Dénombrer des collections de 1 à 5.

<p>Comparer</p>	<p><i>Je compte, tu compares</i> Rémi Brissiaud, Retz (2015)</p> 	<p>Fiches : les fiches proposent des situations problèmes de comparaisons.</p>	<p>- Comparer des quantités.</p>	<p>- Décomposer les nombres de 3 à 5. - Dénombrer des quantités.</p>
<p>Comparer</p>	<p><i>La bataille</i> Jeu de cartes traditionnelles sans les figures.</p> 	<p>2 joueurs. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Le joueur qui a la carte la plus forte gagne la carte de l'adversaire. Lorsque deux joueurs posent en même temps une carte de même valeur, il y a « bataille ». Lorsqu'il y a « bataille » les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. But du jeu : gagner toutes les cartes.</p>	<p>- Comparer des quantités.</p>	<p>- Dénombrer des quantités.</p>