

Décomposition en 1 ou 2

Les ronds de grande taille valent 2 et les petits valent 1. Ils sont tous recouverts d'un pion ou d'un jeton.

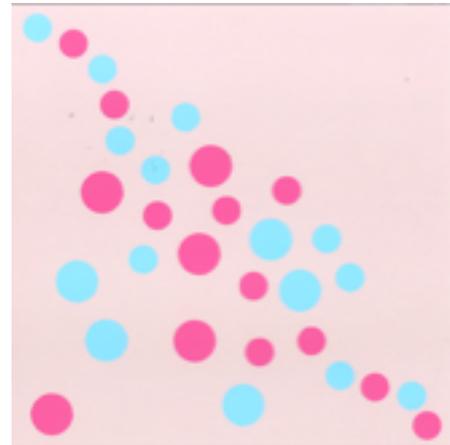
2 joueurs choisissent une couleur de rond et à tour de rôle, ils lancent le dé (à constellation ou autre notation cf bande numérique).

A chaque lancer ils peuvent retirer les jetons des ronds jusqu'à la valeur équivalente à leur lancer (ou tirage).

Le premier qui a retiré tous ses jetons (ou découvert tous ses ronds) a gagné.

Variante :

Même règle sans contrainte de couleur. Celui qui en a le moins à la fin de la partie a gagné (les joueurs ont donc intérêt à prendre sur les grands jetons).



MSN 12 - 15 NOMBRES 1P/2P

Découverte, construction et utilisation du nombre

Compétence tirée de la progression des apprentissages du PER :

Dénombrement d'une petite collection d'objets, et expression orale de sa quantité (nombres familiers)

Comparaison de deux collections ou constitution d'une collection ayant un nombre donné d'objets par correspondance terme à terme (nombres familiers)*

*pour la variante.

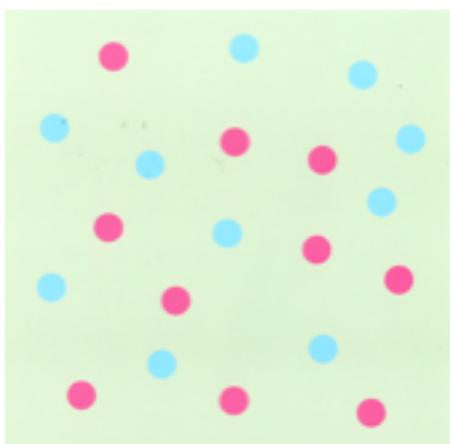
Enumération des jetons

Seul, ou à deux sous forme de concours.

Les ronds d'une des couleurs à choix sont recouverts d'un jeton puis d'un godet de crème à café (à l'envers).

Soulever un à un les godets pour découvrir le jeton. S'il n'y a pas de jeton sous le godet soulevé, la partie se termine.

Le but du jeu est de récolter les 10 jetons (ou le plus possible si l'on joue à deux).



Variante :

Placer les godets à l'envers sur les ronds d'une couleur.
Puis trouver une place pour chacun des 10 jetons sous un godet.

MSN 12 - 15 NOMBRES 1P/2P

Découverte, construction et utilisation du nombre

Compétence tirée de la progression des apprentissages du PER :

Dénombrement d'une petite collection d'objets, et expression orale de sa quantité (nombres familiers)

Comparaison de deux collections ou constitution d'une collection ayant un nombre donné d'objets par correspondance terme à terme (nombres familiers)

Cette activité vise bien des compétences en terme de dénombrement mais seulement pour la partie énumérative et non numérique.

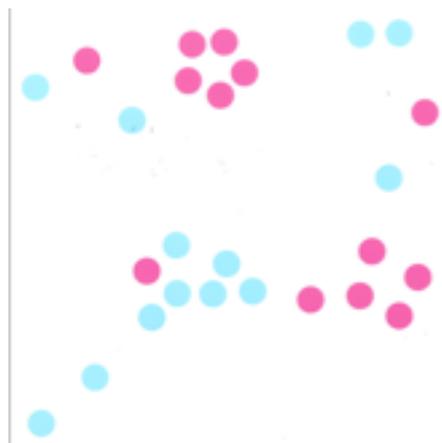
Recouvrir tous les ronds de ta couleur

A tour de rôle deux joueurs lancent le dé (à constellation ou autre notation cf bande numérique) et recouvrent le nombre correspondant de ronds de la couleur qu'ils ont choisies.

Le premier qui a recouvert tous les ronds de sa couleur gagne.

Variante :

Au lieu de recouvrir des ronds de ta couleur les joueurs peuvent aussi ôter le nombre de jetons correspondant à son adversaire.



MSN 12 - 15 NOMBRES 1P/2P

Découverte, construction et utilisation du nombre

Compétence tirée de la progression des apprentissages du PER :

Utilisation des nombres (nombres familiers) comme outil pour dénombrer, comparer des collections organisées (*dés, dominos,...*) ou non organisées (*objets disposés aléatoirement,...*)

