

Maths, atelier : jeu de l'oie, nombres jusqu'à 20 (3P)

Public visé (classe. Nbr d'élèves) : 19 élèves de 3P

Objectif de l'activité : exercer le comptage, les ordres de grandeur et la reconnaissance des nombres jusqu'à 20

Objectif du PER : MSN 12 — Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels...

5) ...en ordonnant des nombres naturels

3) ...en passant de l'énonciation orale du nombre à son écriture chiffrée et inversement

1) ...en associant un nombre à une quantité d'objets et inversement

Progression des apprentissages :

Dénombrement d'une collection d'objets, par comptage organisé, par groupements de 10 (1, 2)

Production d'un nombre plus grand ou plus petit d'une unité qu'un nombre donné (4)

Comptage et décomptage de 1 en 1, de 10 en 10, à partir d'un nombre donné (3, 4) Comptage de 2 en 2, de 5 en 5 à partir de 0,

Passage du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée, et inversement (3)

Règles du jeu :

Lancez le dé chacun son tour et avancez du nbr de cases, ensuite tirez une carte qui correspond à la case où le pion s'est arrêté. Le but du jeu est d'arriver à la coupe en 1^{er}

- Case 1 : dire les nbr sur la carte du plus petit au plus grand
- Case 2 : dire le nbr qu'on lit sur la carte
- Case 3 : fabriquer des paquets avec les allumettes (par 10) suivant le nbr tiré
- Case 4 : Compter de 2 en 2 jusqu'au nbr indiqué
- Case 5 : dire les nbr sur la carte du plus grand au plus petit
- Case 6 : compter depuis le nbr indiqué jusqu'à l'autre nbr indiqué
- Case rejouer : relancer les dés
- Case étoile : choisir une carte parmi les 6 tas