

Le jeu de la boîte

Compétences visées

- ajouter ou retrancher 1, en particulier pour les nombres inférieurs à 20
- ajouter ou retrancher 2, en particulier pour les nombres inférieurs à 20

Pré-requis

- Comptine numérique
- Dénombrement
- Ordre

Objectifs pédagogiques

Décrire les intentions du maître

Décrire les intentions du maître

- Ajouter 1, 2,...,10 ou retrancher 1,2,...,10 pour des nombres inférieurs à 100
- Travailler les équivalences langagières :
 - «je recule, j'avance»
 - «j'ajoute 1, je retranche 1»
 - «le nombre d'avant, le nombre d'après»
 - «un de plus, un de moins»
 - +1, -1

Description

Jeu 1 : la tirelire

Ce jeu peut se dérouler en classe entière avec 4 ou 5 groupes et une tirelire par groupe puis avec un petit groupe d'enfants présentant des difficultés avec une tirelire par enfant .

Dans chaque tirelire,on met le même nombre de pièces de un euro (par exemple 5).

A chaque groupe correspond un nom ou une couleur.

Le maître tourne une roue ou lance un dé où figurent les couleurs ou les noms et annonce le groupe qui doit marquer un point ; les enfants ajoutent alors une pièce de un euro dans leur tirelire et comptent le nombre de points gagnés (chacun dans leur tête) . A la fin du jeu, ils doivent pouvoir annoncer combien ils ont d'euros et ils vérifient leur réponse ; ou bien, le jeu s'arrête avec le premier groupe qui pense avoir 10 points.

Jeu 2 :

Même jeu mais c'est le maître qui a les tirelires devant lui et c'est lui qui met les pièces une à une, chaque groupe compte combien il y a dans sa tirelire.

Jeu 3 :

Même jeu que le 2 mais le maître peut aussi enlever une pièce.

Jeu 4 :

3 groupes dans la classe : celui des ronds, celui des carrés et celui des triangles.

Le maître va mettre ou enlever d'une boîte posée devant lui une forme et chaque groupe doit tenir ses comptes et être capable de dire combien il a de formes dans la boîte à un moment donné.

Le maître peut utiliser un dé où figurent les trois formes et 2 couleurs pour les signes + et -.