

Le niveau indicatif de la classe est indiqué dans les colonnes A, B et C de manière grisée.

Progressivité de la petite section à la grande section sur l'approche des quantités et des nombres à partir du jeu du "grand cœur"



Le jeu du grand cœur



Objectifs

"L'école maternelle constitue une période décisive dans l'acquisition de la suite des nombres (chaîne numérique) et de son utilisation dans les procédures de quantification. Les enfants y découvrent et comprennent les fonctions du nombre, en particulier comme représentation de la quantité et moyen de repérer les positions dans une liste ordonnée d'objets." BO N°3 19 juin 2008

Compétences

- comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités
- mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée

Attitudes

- comprendre les règles de la communauté scolaire (attendre son tour)
- s'engager dans un jeu
- écouter aider coopérer
- jouer son rôle dans des activités scolaires
- faire l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance



Le jeu du grand cœur



Règle du jeu de base modifiable et adaptable

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et raye sur son cœur le nombre ou le chiffre obtenu par le lancement du dé. S'il est déjà rayé, il l'offre à son voisin. Le gagnant est le joueur qui, le premier, a barré tous ses numéros.

Remarques


Variation des collections et des chiffres suivant les compétences des enfants et/ou de la classe

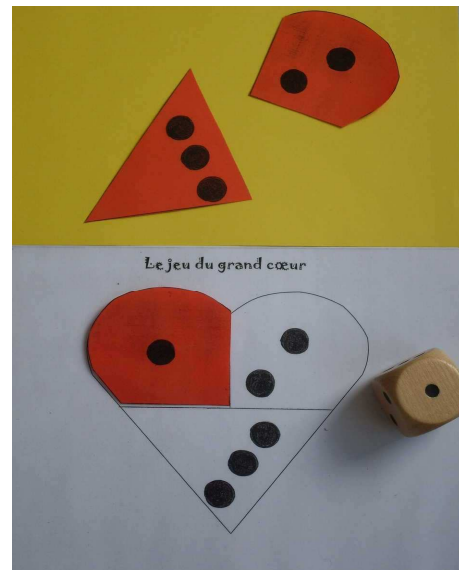
Reprise d'étapes antérieures possible (consolider la règle du jeu, des connaissances, ...)


Variation dans l'organisation spatiale des constellations et des chiffres sur le cœur (ordre ou désordre) suivant les objectifs (connaître ou reconnaître la suite numérique, retrouver un chiffre ou une collection de manière isolée sans repères liés à la suite)

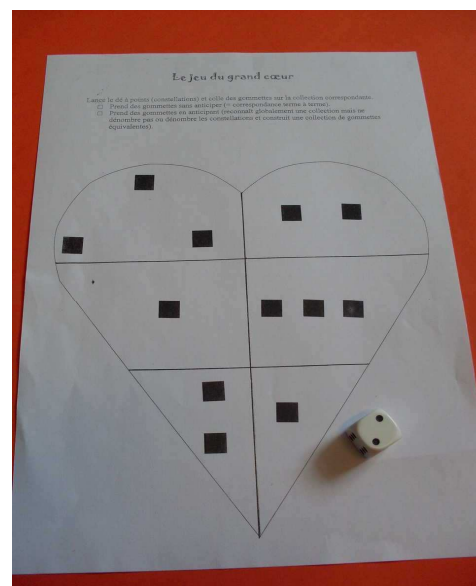
Proposer plusieurs fois un même chiffre
ou une même collection sur un même


Varier les représentations (constellations,
configurations de doigts, collections)


	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 1	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de constellations de 1 à 3 - 1 dé de constellations de 1 à 3 - 3 caches d'une couleur reprenant les constellations 	lancer le dé et placer un cache de couleur sur la partie où figure la collection correspondante [remarque : les caches peuvent être maintenus en place à l'aide de pâte à fixer]	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître les constellations - mémoriser les constellations
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - il est possible d'entrer dans le jeu avec un dé de couleur et un cœur divisé en 3 couleurs (Rq : la couleur n'est pas une <p><u>Objectif</u> : se familiariser avec la règle / réinvestir des connaissances sur les couleurs dans un autre jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - on peut utiliser une seule couleur pour tous les cœurs de la partie <p><u>Objectif</u> : la consigne est valable pour tous ex. : faire un cœur rouge</p> <ul style="list-style-type: none"> - on peut utiliser une couleur par joueur <p><u>Objectif</u> : identifier puis nommer sa couleur</p>		

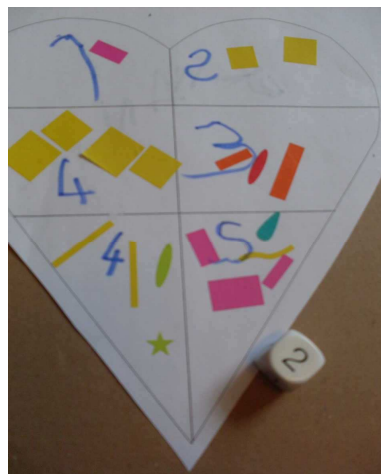



	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 2	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de constellations de 1 à 3 - 1 dé de constellations de 1 à 3 - des gommettes ou des jetons ou des ronds auto-agrippants 	lancer le dé et prendre le nombre d'éléments identique à la partie où figure la collection correspondante (coller des gommettes, placer des jetons, fixer des ronds auto-agrippants)	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître les constellations - mémoriser les constellations - utiliser la correspondance terme à terme - aborder la notion "<u>autant que</u>" - approcher les quantités (dénombrer, construire une collection)
Remarques	<u>variation :</u> - prendre la quantité nécessaire en allant par exemple chercher les éléments sur une autre table		

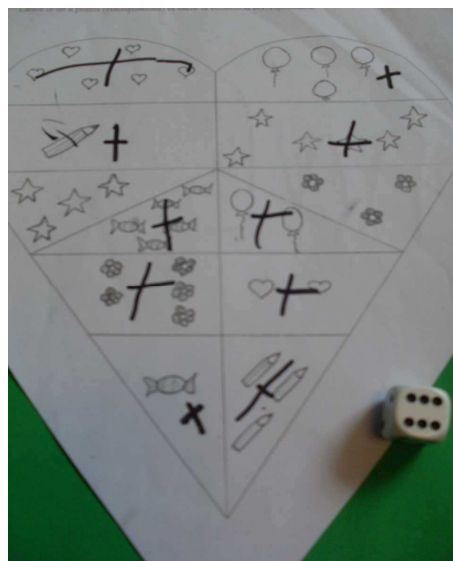



	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 3	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de constellations de 1 à 3 - 1 dé de chiffres de 1 à 3 - 3 caches de couleurs reprenant les chiffres 	lancer le dé et placer un cache de couleur sur la partie où figure le chiffre correspondant à la collection du lancer de dé [remarque : les caches peuvent être maintenus en place à l'aide de pâte à fixer]	<ul style="list-style-type: none"> - associer collection et écriture chiffrée - mémoriser l'écriture chiffrée
Remarques	- il est possible d'inverser les constellations et les chiffres (cœur de chiffres et dé de constellations)		

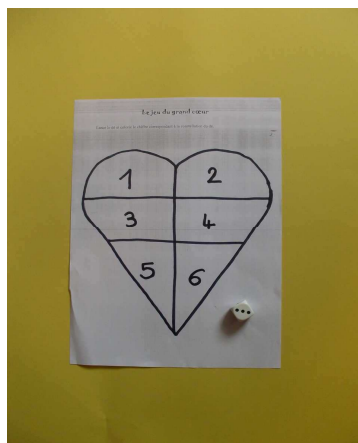
	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 4	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de chiffres de 1 à 3 - 1 dé de constellations de 1 à 3 - des gommettes (ou autre matériel cf. page de présentation) 	lancer le dé, élaborer la quantité correspondant au chiffre et la coller	<ul style="list-style-type: none"> - associer collection et écriture chiffrée - mémoriser l'écriture chiffrée - élaborer des collections en anticipant la quantité à prendre
Remarques	- il est possible d'inverser les constellations et les chiffres (cœur de chiffres et dé de constellations)		





	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 5	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de collections* de 1 à 6 - 1 dé de constellations de 1 à 6 - crayons 	lancer le dé et colorier ou barrer la collection correspondant au lancer de dé	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître globalement les constellations - associer des collections équivalentes (notion <u>autant que</u>) - dénombrer des collections
Remarques	* collections : symboles ou dessins organisés de manière aléatoire dans chaque case (fleurs, cœurs, bonbons, animaux...)		

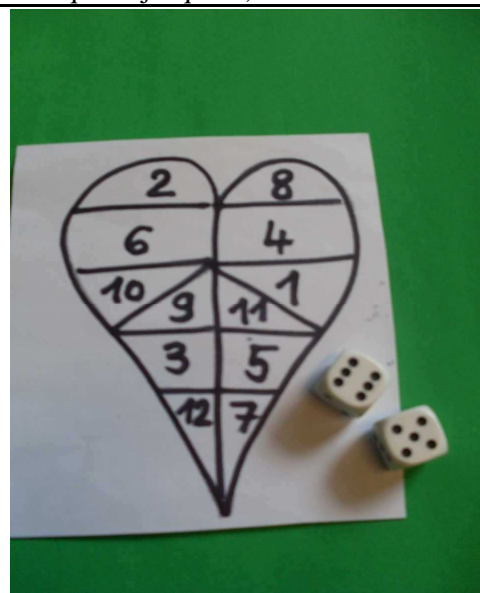



	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 6	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de chiffres de 1 à 6 - 1 dé de constellations de 1 à 6 - crayons 	lancer le dé et colorier ou barrer le chiffre correspondant à la collection du lancer de dé	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître globalement les constellations - mémoriser les chiffres de 1 à 6 - associer les collections à leur écriture chiffrée
Remarques	il est possible d'inverser les chiffres (dé) et les constellations (cœur)		

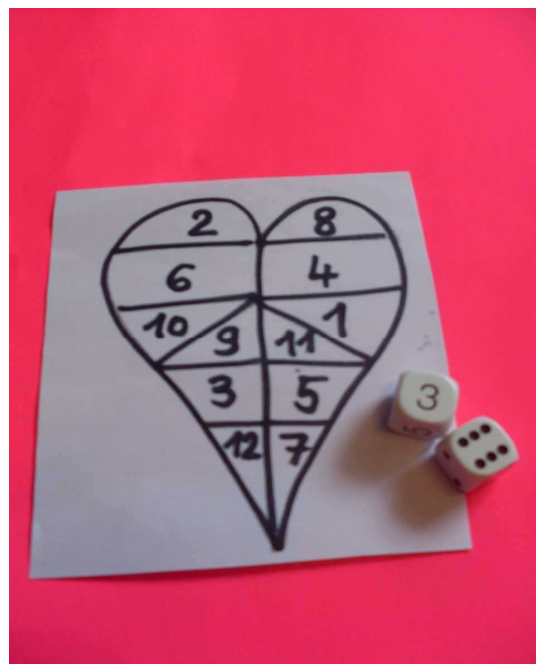


	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 7	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur avec des chiffres de 1 à 8 - 2 dés de constellations de 1 à 6 - des crayons 	lancer les dés et barrer le chiffre correspondant au nombre obtenu	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître globalement des constellations - additionner 2 collections - associer chiffres et collections - mémoriser les écritures chiffrées (de 1 à 8/10/12) - surcompter
Remarques	<p>Pour débiter la partie, lancer le dé à tour de rôle : celui qui obtient le plus grand ou le plus petit nombre commence la partie</p> <p><u>Objectif</u> : comparer des quantités ("plus grand que" ou "plus petit que")</p> <p>Peu à peu l'enfant développe des compétences de surcomptage en mémorisant les constellations des dés</p>		

	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 8	 <ul style="list-style-type: none"> - cœur de chiffres de 1 à 8/10... - 2 dés de constellations de 1 à 6 - feutres 	lancer les dés et dessiner dans la case correspondante le nombre de points obtenus	<ul style="list-style-type: none"> - additionner 2 collections - associer chiffres et collections - mémoriser les écritures chiffrées (de 1 à 8/10/12) - approcher les quantités (dénombrer, construire une collection) - développer des compétences de surcomptage
Remarques	<p>Pour débiter la partie, lancer le dé à tour de rôle : celui qui obtient le plus grand ou le plus petit nombre commence la partie</p> <p><u>Objectif</u> : comparer des quantités ("plus grand que" ou "plus petit que")</p> <p>- pour ajouter une contrainte de jeu, il n'est pas nécessaire que le total maximal des constellations des dés soit représenté sur le cœur (ex. : jouer avec 2 dés de 6 avec un cœur qui va jusqu'à 8)</p>		



	Matériel	But du jeu	Compétences
Etape 9	 cœur de chiffres de 1 à 8/10... 1 dé de constellations 1 dé de chiffres crayons	lancer les dés et barrer le chiffre correspondant au nombre de points obtenu	<ul style="list-style-type: none"> - surcompter - associer chiffres et collections - mémoriser les écritures chiffrées (de 1 à 8/10...) en ayant intégré la quantité qui lui correspond - approcher les quantités : dénombrer




PS MS GS

Matériel

But du jeu

Compétences

Etape 10	 <p>cœur de chiffres de 1 à 8/10... 2 dés de chiffres crayons</p>	lancer les dés et barrer le chiffre correspondant au nombre de points obtenu	additionner 2 nombres mémoriser les écritures chiffrées (de 1 à 8/10...) approcher les quantités (dénombrer, surcompter)
Remarques	mémorisation possible de résultats (double, complément à 10, mémorisation de décomposition additives ex. : "10 et 8 ça fait 18"		

