

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS EN JOUANT

Jeux réalisés par Stéphane Méance, conseiller pédagogique

invitant les enfants à composer et décomposer des nombres jusqu'à 10 et comparer des collections

CLIQUEZ SUR CE [LIEN](#) POUR LES DECOUVRIR

DECOUVREZ EGALEMENT d'autres jeux réalisés par des enseignants du département

à partir de jeux existants issus de livres didactiques ou de sites

conduisant les enfants à comparer et produire des collections, associer un nombre à une quantité.

JEUX POUR LES ENFANTS DE 2-4 ANS

Jeu du serpent

But du jeu : recouvrir le serpent de gommettes.

Jeu à proposer pour préparer l'entrée dans les véritables jeux avec pistes.

Matériel : Gommettes, un serpent en ligne, un dé allant jusqu'à 3.

Règle : coller chacun leur tour les gommettes sur le serpent correspondant au nombre obtenu par le lancement du dé.

Le problème du comptage à partir de la case suivante ne se pose pas puisque l'on place un jeton par case.

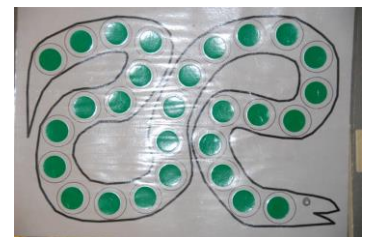
Niveau : PS

Variables :

- Jouer seul ou à plusieurs (avec un seul serpent ou un serpent pour chaque enfant).
- Ajouter un dé additif ou soustractif (ajouter ou enlever le nombre de gommettes correspondant à quantité indiqué par le dé).
- Proposer un serpent avec un nombre plus élevé de gommettes.

Compétence :

- **Construire une collection équipotente à la constellation du dé en utilisant ou non une correspondance terme à terme.**



Jeu des boutons

But du jeu : remplir le plus de boîte de boutons.

Règle : mettre le plus vite possible dans chaque boîte la quantité de boutons indiquée sur le couvercle.

Matériel : Petites boîtes avec un nombre indiqué dessus.

Niveau : PS

Variables :

- Déposer les boutons à distance et demande de réaliser un seul voyage pour chaque boîte.
- Limiter la partie dans le temps avec un sablier.



Compétence :

- Associer une quantité à une écriture chiffrée

Puzzle d'un personnage

But du jeu : réaliser le puzzle d'un personnage

Matériel : Cartes double face avec une face constellation du dé et une face morceau de puzzle.

Règle : On lance le dé et on retourne la carte représentant la constellation du dé.

Niveau : PS

Variables :

Dés avec écriture chiffrée ou carte avec constellation/écriture chiffrée.



Compétences :

- Reconnaître les constellations du dé
- Savoir les associer à l'écriture chiffrée



Jeu des souris et des fromages

But du jeu : obtenir le maximum de fromages. Celui qui a gagné n'est pas celui qui a fini le premier mais qui a le plus de fromages.

Matériel : 36 cases avec des fromages, certains enfermés dans des lignes fermées et d'autres sont dans des lignes ouvertes.

Règle : suivre le parcours et attraper le maximum de fromages. Sur certaines cases on ne peut pas attraper le fromage (case où le fromage est enfermé).

Niveau : MS



Compétences :

- Savoir se déplacer sur une piste en spirale
- Savoir dénombrer le nombre de fromages (16 maximum)
- Savoir reconnaître une ligne fermée et une ligne ouverte

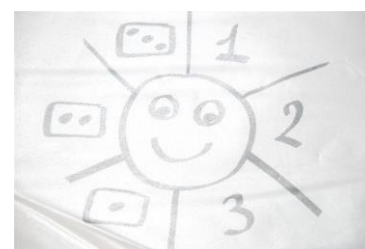
Jeu du soleil

But du jeu : remplir son soleil le premier

Règle : lancer le dé (constellation jusqu'à 3 ou 2 dés) et poser un pion ou un marron sur l'endroit du soleil correspondant au nombre indiqué par le dé. Celui qui a rempli son soleil en premier a gagné.

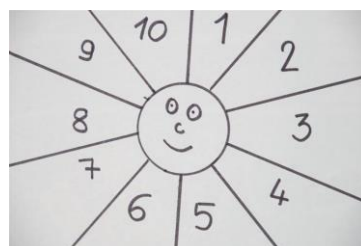
Variable : Faire évoluer les nombres et leur désignation indiqués entre les rayons.

Niveau : PS et MS



Compétences :

- **Savoir dénombrer jusqu'à 3 en PS, 10 en MS**
- **Associer un élément à une écriture chiffrée**



Jeu de la grille

But du jeu : remplir sa grille le premier

Règle : A tour de rôle, on lance le dé (dé avec constellations pour grille avec chiffres, dé avec chiffres pour grille à constellations). On pose la quantité de boutons, noisettes, marrons correspondantes.

Niveau : MS

Variables :

- Type de grille
- Compléter une case en deux fois (sauf pour 1).



Compétence :

- **Associer constellation du dé et écriture chiffrée**
- **Réaliser une collection correspondante au nombre indiqué par le dé**
- **Décomposer des nombres jusqu'à 6 (variable)**

Petits animaux

But du jeu : faire le tour de la piste jusqu'à son point d'arrivée.

Matériel : Version simplifiée des petits chevaux

Règle : Un grand avantage, il y a moins de cases pour faire le tour et il suffit de faire 4 pour terminer. Les parties sont donc beaucoup plus courtes.

Niveau : MS



Compétences :

- **Se déplacer sur une piste**
- **Se déplacer d'autant de cases qu'indiquées par la constellation du dé**

Collier de la reine

But : Apporter le premier le collier de la reine au château.

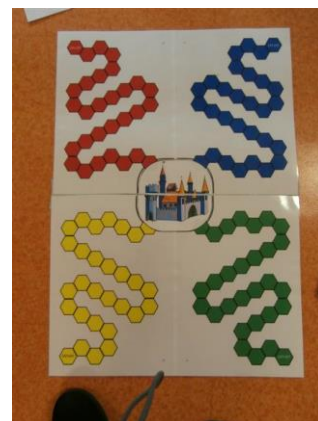
Matériel : 2 dés

Règle : compléter le collier du nombre de perles correspondant aux jets des 2 dés.

Variables :

- un seul dé
- aller chercher les perles nécessaires en un seul voyage (perles éloignées)

Niveau : MS



Compétences :

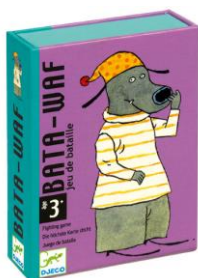
- Associer constellations du dé ou écriture chiffrée à la quantité correspondante
- Réaliser une collection équipotente
- Résoudre un problème additif

Bataille

But du jeu: avoir le plus de cartes

Matériel : Avec cartes fabriquées ou cartes à jouer classiques. Le jeu de cartes permet l'acquisition des premières bases de la numération à la fin du cycle I et au cycle II. Les jeux permettent d'acquérir plusieurs notions : classer, ordonner, comparer ou associer différentes représentations des nombres, réaliser une distribution, exercer la mémoire, comparer des nombres, faire du calcul mental.

Règle : Le joueur qui pose devant lui la carte avec l'élément le plus grand gagne les cartes jouées.



Niveau : GS

Compétences :

- Reconnaître écriture chiffrée, constellations du dé et nombre de doigts
- Comparer des quantités



Le trésor

But du jeu : obtenir le plus de pierres précieuses

Matériel : Dé et pierres précieuses variées.

Règle : On invente la règle en fonction de ses objectifs.

Niveau : MS et GS

Compétence :

- Associer constellation du dé et quantité correspondante

Le trésor

But : Le premier qui a rempli son coffre a gagné.

Matériel : Piste avec quantité constellations jusqu'à 6. Dé de couleur.

Règle : on avance son pion sur la case indiquée par la couleur dé et on prend le nombre de jetons indiqués sur la case, que met dans son coffre de 10 cases. Quand il est plein, on gagne trésor.

Niveau : MS-GS

Compétence :

- Associer constellation et quantité correspondante

Les galettes

But du jeu : Compléter sa galette

Matériel : Galette à 12 parts, à 8 parts avec gros dés de 1 à 3, ...

Règle : Le joueur pose le nombre de part de galettes correspondant au nombre indiqué sur le dé. Il doit tomber sur le nombre juste pour compléter sa galette.

Variables :

- le nombre de parts dans une galette
- les nombres indiqués sur le dé
- le nombre de dé

Niveau : GS

Compétence :

- Associer une quantité à une écriture chiffrée

La princesse aux petits pois

But : Obtenir 10 matelas pour son lit

Matériel : Lit avec 10 cases et matelas, dé avec une couleur ajouter et une autre pour retirer.

Règle : A chaque jet du dé, on gagne ou on perd des matelas correspondant au nombre indiqué.

Niveau : GS

Compétence :

- Associer constellation du dé et quantité correspondante
- Ajouter ou soustraire une quantité indiquée par la constellation d'un dé



du
l'on
un



pour

Le château

But : Mettre le premier toutes les fenêtres à son château.

Matériel : 8 planches de châteaux différents. Carrés qui représentent les fenêtres.

Règle : Lancer le dé et aller chercher en une seule fois le nombre de fenêtres.

Prolongement : remplir un avion avec 2 couleurs de (décomposition du nombre).

Niveau : GS



places

Compétences :

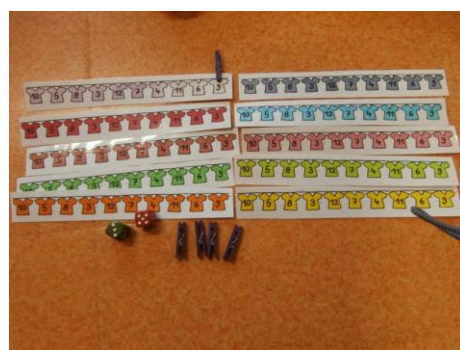
- Associer constellations du dé ou écriture chiffrée à la quantité correspondante
- Utiliser le nombre comme mémoire de la quantité

Jeu des maillots (Accès)

But : Mettre une pince à linge à 5 maillots

Règle : La partie se joue avec 2 dés. Chaque enfant a une sur laquelle figurent 10 maillots dessinés et numérotés désordre, étendus sur un fil à linge. Il dispose de pinces à Il met une pince à linge sur les maillots dont le numéro correspond à l'addition des nombres indiqués par les deux

Niveau : GS



fiche
dans le
linge.
dés.

Compétence :

- Additionner deux quantités

Jeu de l'oie

But : Celui qui est arrivé le premier a gagné.

Matériel : Jeu des 4 saisons. La règle et les cases sont construites par les élèves. Les intempéries sont les cases pièges. Chaque case est au format A3. Jeu grandeur nature installé dans l'école.

Règle : du jeu de l'oie.

Niveau: Tous les niveaux de classe peuvent être concernés s'il s'agit d'un projet d'école.

Compétences :

- Lire les constellations du dé
- Se déplacer sur une piste du nombre correspondant au jet d'un ou de deux dés.

