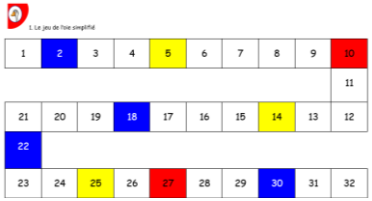
Animation "Outiller les enseignants pour amener leurs élèves à conceptualiser le nombre"

Présentiel, Brique numéro 4 : Jeux (de société), du commerce ou fabriqués :

Thème abordé	Titre	Règle / but du jeu	Compétences abordées	Autres utilisations possibles (autres objectifs mathématiques abordés)
La file numérique	*Jeu de l'oie des petits* BAO 	Jeu de société de 1 à 4 joueurs. Chaque joueur lance un dé et avance son oie de case en case suivant le nombre obtenu. But du jeu : Arriver le premier sur la case n° 20.	- Déplacer son pion sur une file numérique. (Ajouter le résultat d'un déplacement). - Reconnaître les nombres de 1 à 20.	- Reconnaître les constellations du dé.
La file numérique	*Jeu de l'oie simplifié*  Dessiner une piste d'une trentaine de cases numérotées, quelques-unes sont coloriées.	Règle identique au jeu précédent mais si le joueur arrive sur une case : - Bleue, il relance le dé ; - Jaune, il passe son tour ; - Rouge, il retourne au départ.	- Déplacer son pion sur une file numérique. (Ajouter le résultat d'un déplacement). - Reconnaître les nombres de 1 à 32.	- Reconnaître les constellations du dé.
Le dénombrement	*1,2,3 je compte* Nathan éducatif 	- Jeu de société de 1 à 4 joueurs. Chaque joueur lance le ou les dés (constellation et/ou couleur) et prend le nombre de jetons correspondant. But : Compléter son animal en premier.	- Dénombrer une collection de 1 à 6.	- Construire une collection
Le dénombrement	*Et encore 1* Oiseau magique	Jeu de manipulation.	- Dénombrer une collection de 1 à 3.	- Construire une collection de 1 à 3 animaux.

		Les élèves construisent des collections d'animaux à partir d'une fiche consigne. La difficulté des fiches consignes est progressive.		- Reconnaître les différentes représentations des nombres de 1 à 3 (constellation du dé, représentation des doigts et écriture chiffrée). - Décomposer et recomposer les nombres de 1 à 3.
Itération de l'unité	*L'arbre aux cerises* Hervé le Madec, Sedrap 	Jeu de manipulation pour un élève. L'élève remplit les paniers avec les branches de l'arbre. Distribuer les paniers dans l'ordre (d'abord le panier avec 1 cerise, puis 2, puis 3…)	- Dénombrer des quantités en ajoutant un objet à chaque fois.	- Comparer des collections. - Décomposition et recomposition des nombres. - Comprendre que le cardinale ne change pas si on modifie la disposition ou la nature des éléments.
Décomposition et recomposition	*Numicon* Rodney Tancom, Ruth Atkinson, Tony Wing 	Jeu de manipulation. Les élèves cherchent toutes les façons de composer ou décomposer les nombres de 1 à 10.	- Décomposer et recomposer les nombres de 1 à 10.	- Dénombrer des collections de 1 à 10.
Décomposition et recomposition	*Halli Galli* Gigamic 	Jeu de cartes de 2 à 4 joueurs. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table**,** les joueurs sonnent**.** Le premier joueur qui sonne gagne les cartes face visible**.** But du jeu : gagner le plus de cartes possible.	- Décomposer et recomposer le nombre 5.	- Dénombrer des collections de 1 à 5.

Comparer	*Je compte, tu compares* Rémi Brissiaud, Retz (2015) 	Fiches : les fiches proposent des situations problèmes de comparaisons.	- Comparer des quantités.	- Décomposer les nombres de 3 à 5. - Dénombrer des quantités.
Comparer	*La bataille* Jeu de cartes traditionnelles sans les figures. 	2 joueurs. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Le joueur qui a la carte la plus forte gagne la carte de l'adversaire. Lorsque deux joueurs posent en même temps une carte de même valeur, il y a « bataille ». Lorsqu'il y a « bataille » les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. But du jeu : gagner toutes les cartes.	- Comparer des quantités.	- Dénombrer des quantités.