

## Dénombrer des quantités

**Jeu de Loto** | Jeu collectif

● **Objectif de l'activité** : s'entraîner à dénombrer de petites collections.

● **But du jeu** : placer toutes ses cartes sur le loto.

● **Matériel** (pour chaque élève) :

- cartes étoiles/dés, carrés/triangles jusqu'à 6 (planche 1 du fichier) ;
- support du loto (p. 204).

● **Règle du jeu**

Chaque élève pose devant lui un support de loto distribué par l'enseignant et des cartes prises parmi les cartes dés/étoiles, ou carrés/triangles de 1 à 6. L'enseignant montre un nombre sur la file numérique, les élèves cherchent une carte qui correspond et la posent sur leur loto. Gagne l'élève qui a rempli le premier son loto.

## S'orienter dans l'espace

**Déplacement dans l'école** | Activité collective

● **But de l'activité** : utiliser le vocabulaire spatial courant : *en haut, en bas, à l'intérieur, à l'extérieur, sous, sur, à côté, entre.*

● **Déroulement de l'activité**

L'enseignant fait déplacer les élèves dans leur école en leur faisant repérer où se trouvent : la cantine, les escaliers, les toilettes, la salle des maîtres, le bureau du directeur, leur classe. Il s'agit de leur faire utiliser le vocabulaire spatial qu'ils ont acquis à l'école maternelle.



## Connaître les nombres de 1 à 10

**Portrait d'un nombre** | Activité collective en 4 groupes d'élèves

- **Objectif de l'activité** : représenter des quantités de diverses façons.
- **But du jeu** : trouver la quantité qui correspond au nombre donné par l'enseignant.
- **Matériel** :
  - objets, mains ;
  - numérano (1 boîte et ses anneaux) ;
  - 10 cartes étoiles/dés ou dominos/chiffres (planches 1 et 2 du fichier) ;
  - file numérique (planche 6 du fichier).

- **Règle du jeu**

L'enseignant partage la classe en 4 groupes ; il dit oralement un nombre ou montre un nombre sur la file numérique collective.

- le groupe 1 produit le nombre avec des objets (feutres, crayons...) ;
- le groupe 2 avec une carte étoiles/dés ou dominos/chiffres ;
- le groupe 3 avec les doigts ;
- le groupe 4 avec une boîte et ses anneaux.

L'enseignant met en relation les différentes représentations, puis il change les rôles des groupes.

## Situer des objets :

*au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche*

**Jacques a dit** | Jeu collectif

- **Objectif de l'activité** : se situer et situer des objets dans l'espace proche en utilisant le vocabulaire spatial approprié : au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche.
- **But du jeu** : être éliminé le dernier.
- **Règle du jeu**  
Tous les élèves font face à l'enseignant qui donne des ordres en utilisant le vocabulaire lié aux positions relatives : *à gauche, à droite, au-dessus, au-dessous*. S'il fait précéder sa consigne de « *Jacques a dit* », tous les élèves doivent obéir. Ceux qui n'obéissent pas sont éliminés. S'il donne une consigne sans la faire précéder de « *Jacques a dit* », cette consigne ne doit pas être exécutée. Sont éliminés dans ce cas-là, tous les élèves qui ont exécuté la consigne. Gagne l'élève qui reste le dernier.



## Comparer des quantités

### Jeu de Bataille | Jeu par 2

● **Objectif de l'activité** : comparer des nombres.

● **But du jeu** : gagner le plus possible de cartes.

● **Matériel** (pour deux élèves) :

24 cartes : 14 cartes dominos/chiffres et 10 cartes carrés/triangles (planches 1 et 2 du fichier) et une file numérique jusqu'à 10 (planche 6 du fichier).

● **Règle du jeu**

Au départ, les cartes sont mélangées. Les deux élèves prennent chacun 12 cartes au hasard. Chacun à son tour pose une carte sur la table. Le joueur qui a la carte « la plus forte » ramasse les deux cartes. Quand il y a « bataille », chacun remet une carte sur la sienne et celui qui a la quantité la plus grande remporte le tout. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes ou quand on le désire.

● **Variantes et différenciations possibles** :

- n'utiliser les cartes dominos/chiffres que du côté des écritures chiffrées ;
- utiliser la file numérique comme outil de vérification ;
- jouer par 3, ce qui permet des comparaisons entre 3 quantités : on distribue les 24 cartes ce qui fait 8 cartes chacun. Quand il y a « bataille » entre deux joueurs, chacun de ces deux joueurs remet une carte sur la sienne et celui des trois joueurs qui a la quantité la plus grande remporte le tout.

## Se situer et situer des objets : devant, derrière, avant, après

### Repérage d'objets dans la classe | Activité collective

● **Objectif de l'activité** : situer un objet dans un espace proche en utilisant le vocabulaire spatial approprié : *devant, derrière, avant, après*.

● **Déroulement de l'activité**

L'enseignant fait repérer des objets ou des élèves dans la classe et fait décrire leurs positions les uns par rapport aux autres : les élèves, les tables et les chaises, le bureau, les fenêtres et la porte, le tableau, les affiches. Il peut aussi demander aux élèves de déplacer des objets ou de se déplacer pour être « devant ... », « entre ... et ... », « derrière ... ».



## Trouver le suivant et le précédent d'un nombre

### La course de poneys | Jeu collectif puis par 2

● **Objectif de l'activité** : mettre en relation « avance d'une case » et « 1 en plus », comme « recule d'une case » et « 1 en moins ».

● **But du jeu** : arriver le premier sur une case donnée à l'avance.

● **Première phase** : activité par 2 (élèves A et élèves B) menée collectivement

● **Matériel** (pour 2 élèves) :

- 2 pions-poneys de couleurs différentes (planche 3 du fichier) ;
- 1 file numérique jusqu'à 19 (planche 6 du fichier) ;
- 1 pot et des jetons (matériel de classe).

● **Règle du jeu**

L'enseignant donne un nombre de départ (compris entre 1 et 19), les élèves A placent leur pion sur la case adéquate de la file numérique et les élèves B mettent le nombre correspondant de jetons dans leur pot. L'enseignant donne ensuite une série de consignes prises parmi les suivantes : « avance d'une case », « recule d'une case », « 1 en plus », « 1 en moins ». Au fur et à mesure, les élèves A déplacent leur pion pendant que les élèves B mettent ou enlèvent un jeton dans leur pot. Lorsque l'enseignant arrête l'activité, il demande de dire combien il y a de jetons dans le pot et de vérifier que cela correspond à la case où se trouve le pion sur la file numérique. On échange les rôles ensuite entre les élèves A et les élèves B.

● **Deuxième phase** : par 2

● **Matériel** (pour 2 élèves) :

- 2 pions-poneys de couleurs différentes (planche 3 du fichier) ;
- 1 file numérique jusqu'à 19 (planche 6 du fichier) ;
- 6 cartes : 2 cartes « 1 en plus », 1 carte « 1 en moins », 2 cartes « avance d'une case », et 1 carte « recule d'une case » (planche 2 du fichier).

● **Règle du jeu** :

L'enseignant partage la classe en équipes de 2 élèves. Le paquet de cartes est placé au milieu des joueurs face cachée. Chaque élève pose son pion-poney sur la case départ de la piste (case 10, par exemple) et met 10 jetons dans son pot. On fixe la case d'arrivée (case 19, par exemple). Chacun à son tour tire une carte du paquet et déplace son poney en fonction de la carte tirée et ajoute ou enlève les jetons correspondants dans son pot. Quand les 6 cartes ont été tirées, on les mélange et on place à nouveau le paquet de cartes face cachée. Gagne celui dont le poney arrive le premier. L'enseignant demande à chacun de dire combien il a de jetons dans son pot et de vérifier que cela correspond à la case où se trouve son pion.

## Tracer à la règle

### Repérage d'alignements | Activité collective

● **Objectif de l'activité** : reconnaître des alignements d'objets.

● **Matériel** : cordes, grande règle collective.

● **Déroulement de l'activité**

Demander aux élèves de vérifier que des objets ou des personnes sont alignés dans la cour ou dans la classe en s'aidant d'une corde ou d'une grande règle. Par exemple, l'enseignant peut demander à deux élèves de tendre une corde puis de la poser bien tendue et à d'autres enfants de venir s'aligner avec eux en se tenant debout le long de la corde.

