

Mille secrets de poussins

Claude Ponti

Ecole des Loisirs (2005)

Découvrir le monde: les nombres et les quantités

Compter des poussins et y associer une écriture chiffrée.

Objectifs :

Reconnaître les premiers nombres écrits de 1 à 6 en fonction des possibilités des élèves

Compétences :

- dénombrer une quantité par reconnaissance globale ou comptage
- lui associer une écriture chiffrée
- utiliser la bande numérique
- reconnaître les premiers nombres
- constituer une collection équivalente
- comparer des quantités

Matériel :































































- cartes collection de poussins et cartes nombre de 1 à 6 (un jeu par élève)
- bande numérique
- gommettes et cartes à points vides.

Déroulement :

Présenter le jeu aux élèves:

Il faut choisir une carte et compter le nombre de poussins qu'il y a dessus.

Ensuite tu dois chercher le chiffre correspondant. Tu peux t'aider de la bande numérique. Si c'est le bon chiffre, tu colles autant de gommettes sur ta carte à points, sinon, tu le reposes et tu choisies une autre carte poussins. A la fin, celui qui a collé le plus de gommettes sur ses cartes à points a gagné.

1

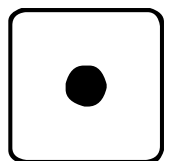
2

3

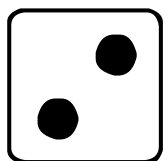
4

5

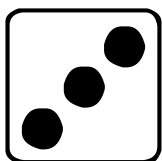
6



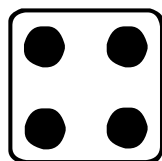
1



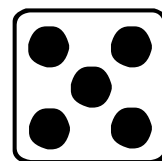
2



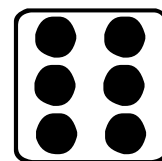
3



4



5



6