

# La sorcière s'habille

(à partir de la classe maternelle 52 octobre 96)

**Domaine:** Découverte du monde: Quantité et nombres

**Objectifs:** Mémoriser l'ordre des nombres de 1 à 8.

Ordonner les nombres en ordre croissant ou décroissant.

Lire les nombres.

Prévoir le prochain chiffre qu'il faudra faire avec le dé (règle 2)

**Matériel:** Une planche sorcière en pyjama par joueur.

Autant de séries de 8 étiquettes représentant les vêtements et accessoires de la sorcière.

Dés de 10 faces, 8 faces avec écriture chiffrée de 1 à 8, 1 face blanche (passer son tour) une face avec « R » (rejouer)

**But du jeu:** Etre le premier à habiller la sorcière et à reconstituer le décor.

**Règle 1:**

Il faut d'abord habiller la sorcière (faire 1,2 ou 3) puis lui donner ses accessoires et constituer le décors (faire 4,5,6,7 ou 8).

**Règle 2:**

Il faut faire de 1 à 8 ou dans l'ordre croissant ou 8 à 1 dans l'ordre décroissant.

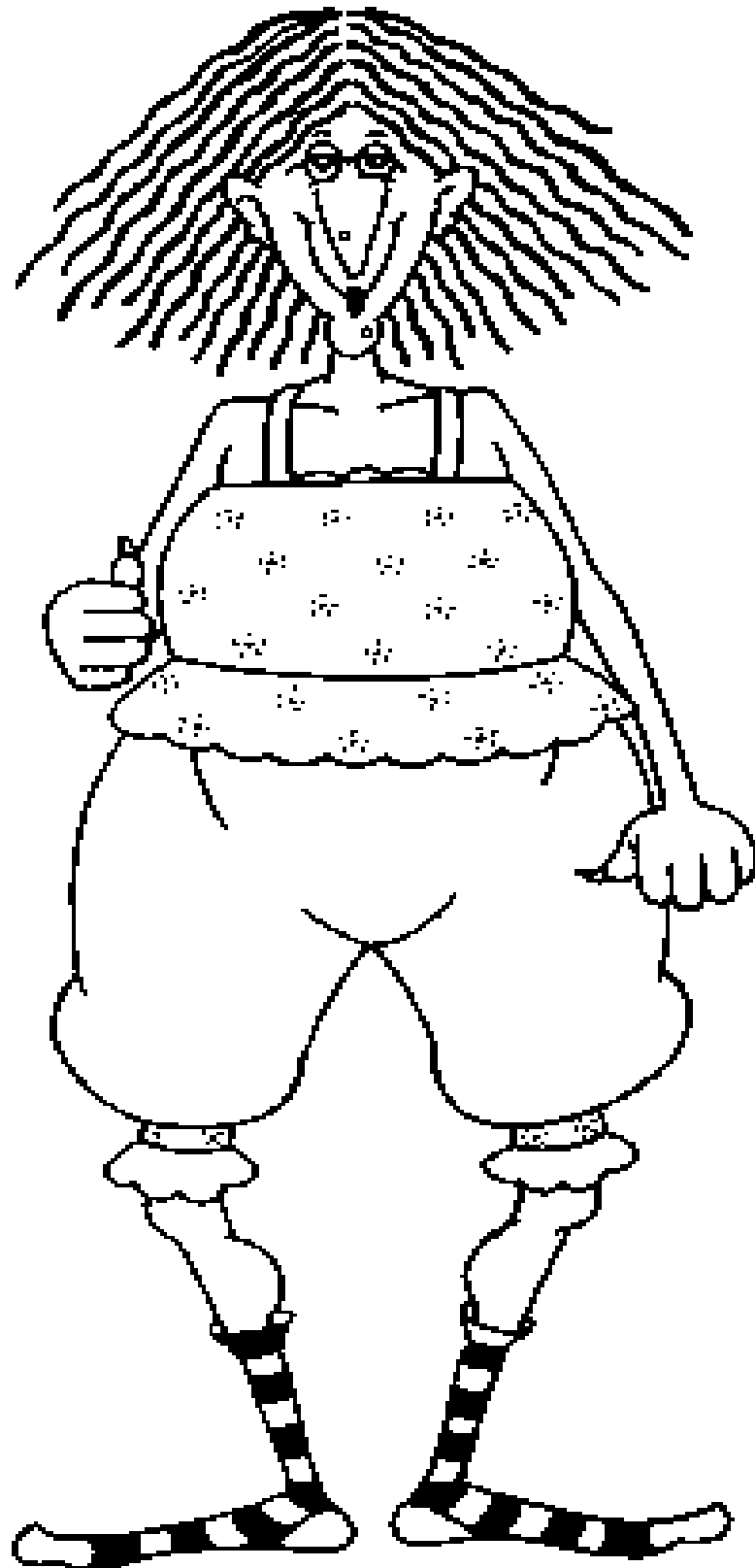
**Remarques:**

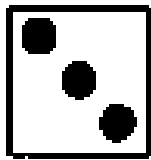
Prévoir éventuellement une phase de manipulation avant le jeu (habiller la sorcière et placer les éléments du décors) afin que les élèves perçoivent bien la nécessité de faire d'abord 1, 2 ou 3 avec le dé.

Aide: proposer une file numérique individuelle.

**Bilan:**

# La sorcière en pyjama

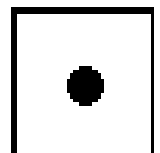




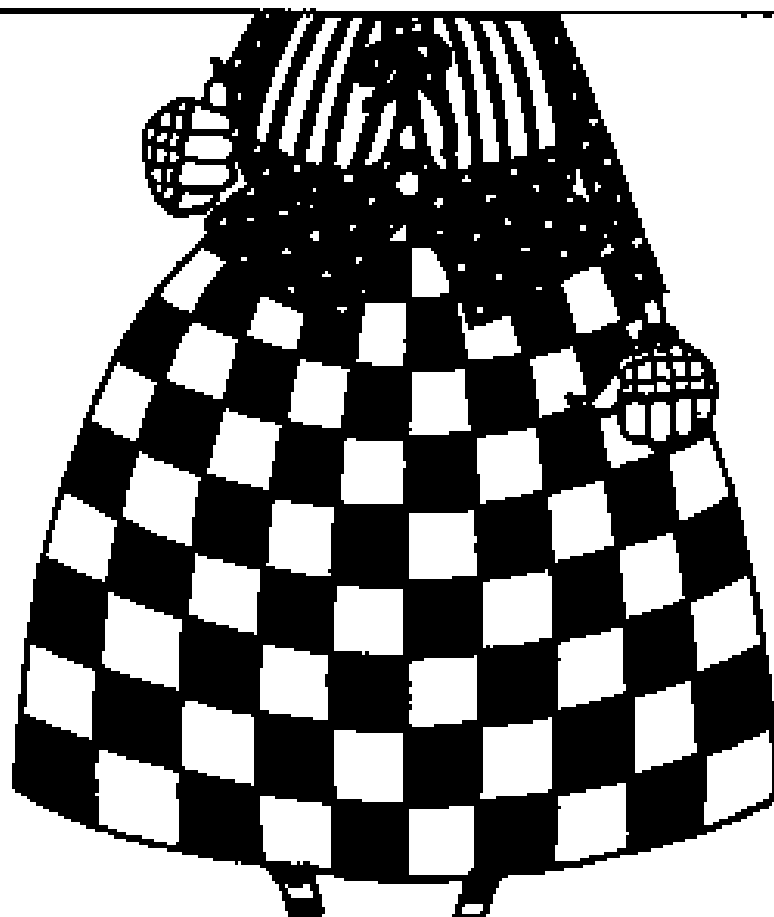
3



pièces à découper



1



pièces à découper

