

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Jeu des enfants qui lisent

Compétences de fin de cycle: Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Objectif principal: Construire des collections équipotentes.

Sous objectifs: Connaître les quantités jusqu'à 6, utiliser des stratégies telles que le dénombrement pour construire des collections, savoir représenter une quantité par des symboles ou une écriture chiffrée.

But du jeu: Donner un livre à chaque enfant. (possibilité de jouer sans les planches enfants, et avec des bonhommes de jeu)

Déroulement:

- Phase 1 : Chaque élève reçoit une carte avec des enfants, les cartes livres sont sur la table: mettre un livre sous chaque enfant.

- Phase 2 : Chaque élève reçoit une carte avec des enfants, les cartes livres sont sur une table éloignée: aller chercher les cartes livres en autant de voyages que nécessaire.

- Phase 3: Chaque élève reçoit une carte avec des enfants, les cartes livres sont sur une table éloignée: aller chercher les cartes livres en limitant les voyages (3, puis 2 puis 1 seul).

- Phase 4: Un petit groupe d'élève reçoit une carte d'enfant chacun. Les autres élèves sont les marchands de livres. Commander le nombre de livres nécessaire par bon de commande: dessins, représentations, écritures chiffrées.

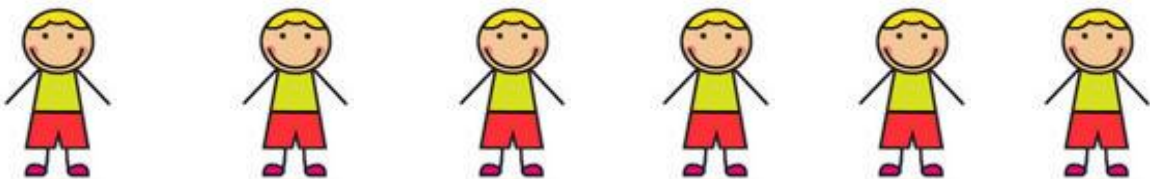
# Planches "enfants"



# Planches "enfants"

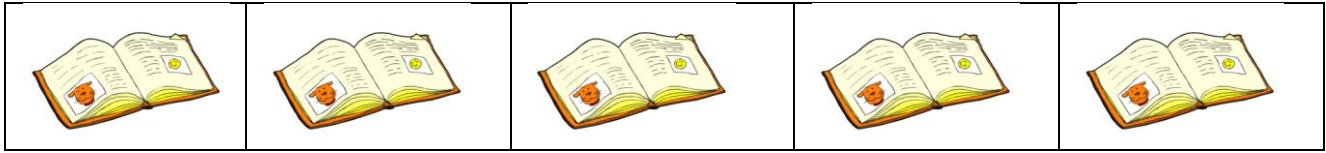


# Planches "enfants"



# Carte "livres"





<http://maitresseautableau.eklablog.com/>