

Dessinúmero

1



Dessinúmero

1



Dessinúmero

1



Dessinúmero

2



Dessinúmero

2



Dessinúmero

2



Dessinúmero

3



Dessinúmero

3



Dessinúmero

3



Dessinúmero

4



Dessinúmero

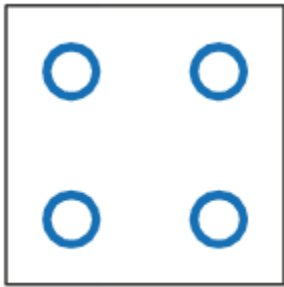
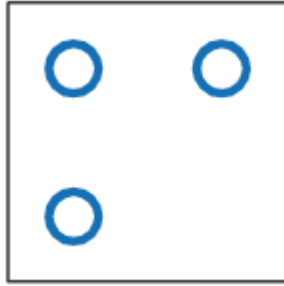
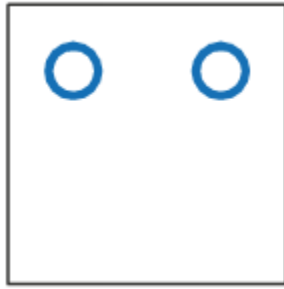
4



Dessinúmero

4





Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

2



Dessinuméro

2



Dessinuméro

2



Dessinuméro

3



Dessinuméro

3



Dessinuméro

3



Dessinuméro

4



Dessinuméro

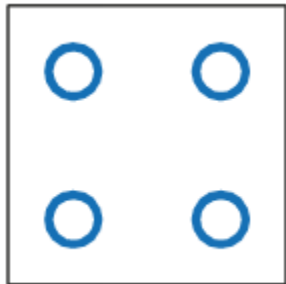
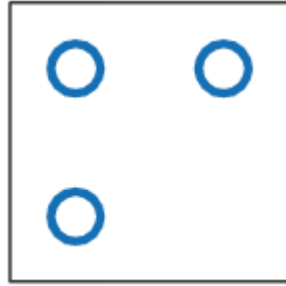
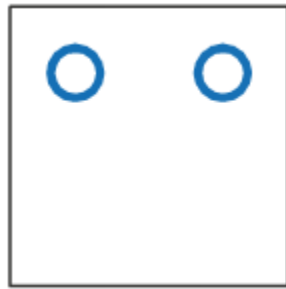
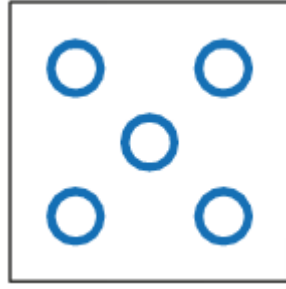
4



Dessinuméro

4





Dessinuméro

1



Dessinuméro

1



Dessinuméro

1



Dessinuméro

2



Dessinuméro

2



Dessinuméro

2



Dessinuméro

3



Dessinuméro

3



Dessinuméro

3



Dessinuméro

4



Dessinuméro

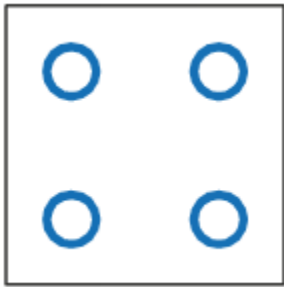
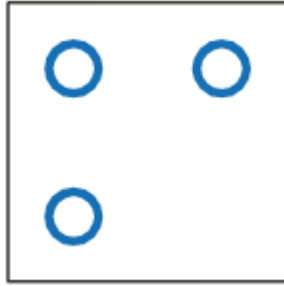
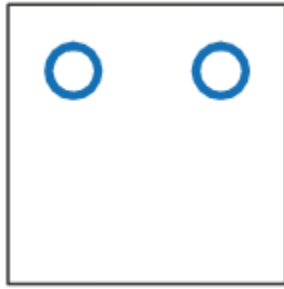
4



Dessinuméro

4





Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

2



Dessinuméro

2



Dessinuméro

2



Dessinuméro

3



Dessinuméro

3



Dessinuméro

3



Dessinuméro

4



Dessinuméro

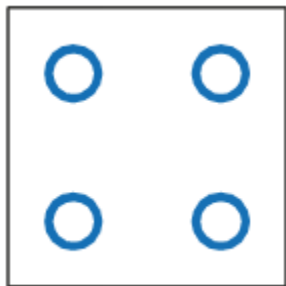
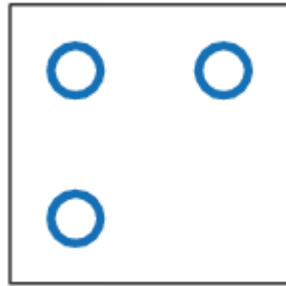
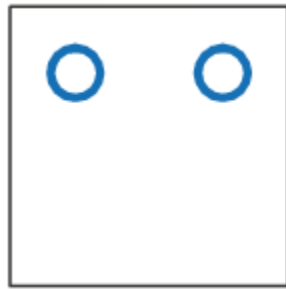
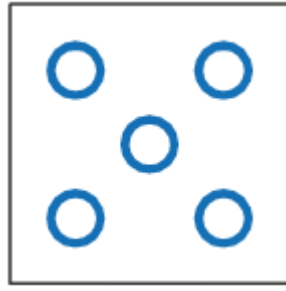
4



Dessinuméro

4





Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

5



Dessinuméro

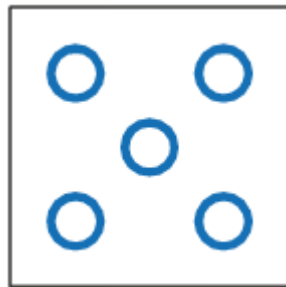
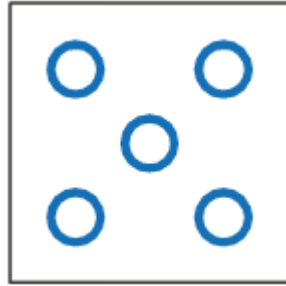
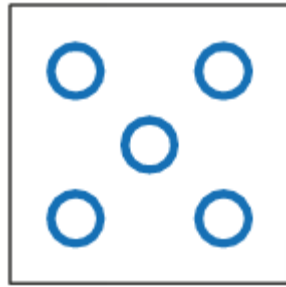
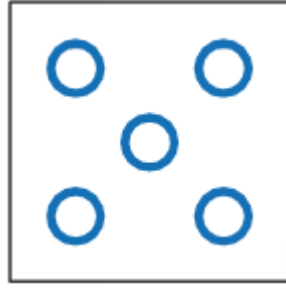
5



Dessinuméro

5





Dessinuméro

Objectifs :

- ✓ Constituer un système de « traduction » entre différentes représentations des 5 premiers nombres (mots nombres et écritures chiffrées, constellations du dé et configurations de doigts, collections quelconques)
- ✓ Comprendre que, dans un comptage, la succession des mots-nombres exprime l'ajout d'une unité

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes. La face supérieure est celle avec le dessin des personnages.

Le chef du jeu présente une carte à ses camarades. Les élèves du jeu dessinent alors sur leur ardoise le nombre représenté, à la façon du personnage représenté.

Lorsque tous les élèves ont terminé, le chef de jeu retourne la carte pour vérifier la réponse.

Si tout le monde a réussi, la carte est gagnée. Sinon, elle est remise sous le tas.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer le jeu en recto-verso pour un groupe d'environ 3 à 4 élèves.

A quel moment faire ce jeu ?

Au cours des séquences 1 à 3 de Picbille CP. Le jeu peut être poursuivi jusqu'en séquence 7 au moins.

Puis, le jeu peut être mis à disposition des élèves pour les temps libres.