

# Le jeu de l'étalage – MS

Classe de Séverine Socié

Attendu de fin de cycle : Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

Objectif général de la séquence : Mémoriser l'écriture chiffrée des nombres

## Manipulation / Recherche

### Objectifs spécifiques de la séance :

- Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 5.
- Effectuer un tri selon deux critères
- Ranger des nombres dans l'ordre croissant

### Ce qui est attendu des élèves :

- Respecter les règles du jeu, attendre son tour
- Observer les cartes déjà posées avant de poser ses propres cartes
- Anticiper le résultat de son action

### Matériel :

- cartes type UNO de 1 à 5, en 4 couleurs.
- Bande numérique

### Séance 1 : Découverte

Découverte du jeu de cartes qui sera utilisé lors de la phase de manipulation.

« A votre avis, qu'est-ce qu'on peut faire avec ces cartes ? »

> Tri des cartes. Rangement des cartes dans l'ordre croissant.

Puis, présentation de la règle du jeu : ranger les cartes dans l'ordre croissant, en faisant une ligne par couleur.



### Séance 2 : Mise en place du jeu

**Etape 1** – Rappel de la règle du jeu par les élèves (verbalisation)

Pour gagner, il ne faut plus avoir de cartes. Il faut un « 1 » pour commencer le jeu.

**Etape 2** – Un élève distribue les cartes à ses camarades. Les élèves vérifient qu'ils ont tous le même nombre de cartes. Les cartes en trop forment une pioche. Le premier élève pose une carte, il doit démarrer une suite en posant un « 1 ». Le second joueur pose la suite ou démarre une autre famille. Et ainsi de suite... Le premier élève à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.

Verbalisation : Chaque élève nomme la carte qu'il pose.



**Différenciation :**

Niveau 1 - Cartes avec constellations et écriture chiffrée pour les élèves qui ne reconnaissent pas encore l'écriture chiffrée

Niveau 2 - Cartes uniquement avec écriture chiffrée de 1 à 5 (jusqu'à 10 pour les élèves les plus à l'aise)

## Mise en commun / institutionnalisation

**Explicitation :** « *Qu'avons-nous appris en jouant à ce jeu ?* »

Réponses attendues : lire les nombres, ranger les nombres du plus petit au plus grand.

**Verbalisation :** Rappel de la règle du jeu par les élèves. Possibilité de fabriquer le jeu pour le ramener à la maison, et de rédiger la règle du jeu en dictée à l'adulte à destination des familles.

## Réinvestissement

Jeu de la chenille numérotée : après avoir remis le corps de la chenille dans l'ordre, la maîtresse fait disparaître un nombre.

Lequel ?

Autres jeux : loto, dominos, Uno, lynx, Rummikub

## Evaluation

Evaluation en observation après l'activité.

> Chaque élève pioche une carte du jeu et doit aller chercher autant d'objets qu'inscrits sur sa carte, parmi des objets de la classe.

> Chaque élève doit ranger les cartes dans l'ordre croissant. Puis, l'enseignant cache un nombre, et l'élève doit deviner quel est ce nombre et le nommer.

Critères de réussite :

- L'élève nomme le nombre.
- L'élève reconnaît l'écriture chiffrée d'un nombre.
- L'élève associe l'écriture chiffrée à une quantité.
- L'élève range les nombres dans l'ordre croissant.
- L'élève utilise la bande numérique pour retrouver l'écriture chiffrée du nombre.