

COMPTOTACT



Reconnaissance des nombres de 0 à 5

Fiche pédagogique

Ce jeu a pour but de développer chez l'enfant

- la reconnaissance des nombres de 0 à 5 tant sous forme de quantités que dans leurs représentations chiffrées et orales
- mais aussi, et ceci grâce au procédé du « sac à cacher » la capacité à imaginer mentalement ces différentes représentations afin d'exercer la réflexion et la concentration et de permettre, à terme à l'enfant d'opérer sur ces nombres sans recourir à l'écrit.

Enfin la règle du jeu de groupe développera la socialisation et consolidera les connaissances acquises lors, par exemple, des manipulations individuelles du jeu.

Âge : 4-5 ans MS-GS

Contenu : 1 série de 11 plaques - reliefs des constellations des nombres de 0 à 5
1 série de 11 cartes-images des constellations des nombres de 0 à 5
1 série de 11 petits « sacs à cacher »
2 séries de 5 cartes chiffres + une carte zéro

Objectif : connaître les nombres de 0 à 5 sous diverses représentations et en avoir une image mentale

RÈGLE DU JEU INDIVIDUEL

- Découvrir avec l'enfant chacune des plaques-reliefs
- Passer son doigt sur les points en comptant
- Glisser les plaques-reliefs dans les « sacs à cacher »
- Fermer les sacs
- Les faire identifier au toucher un à un
- Mélanger les sacs



- Puis donner à l'enfant une ou plusieurs plaques-reliefs ainsi préparées, accompagnées des 11 cartes-images ou d'une sélection et demander :
« mets ensemble ce qui se ressemble »
- Enfin remettre à l'enfant les cartes-chiffres en faisant la même demande
« mets ensemble ce qui se ressemble »

RÈGLE DU JEU PAR PETIT GROUPE (ici pour 4 enfants)

- Préparation du jeu :

Les plaques-reliefs sont glissées dans les petits « sacs à cacher » qui sont refermés et mélangés et placés au milieu de la table autour de laquelle sont assis les enfants.

Chaque enfant pioche 2 cartes-images qu'il place devant lui face visible.

- Déroulement du jeu :

Chaque enfant tire à son tour une plaque-relief dissimulée dans son « sacs à cacher », il la palpe et se fait la représentation de la quantité qu'il a entre les mains. Si elle correspond à l'une de ses deux cartes-images, il la place à côté de celle-ci. Il a alors le droit de rejouer après vérification.

Dans le cas contraire il remet la plaque-relief au milieu de la table et c'est au tour du second joueur qui procède de la même manière.

C'est l'enfant qui a retrouvé le premier les 2 plaques-reliefs correspondant à ses cartes-images qui gagne.

- Si l'on joue à 2 il y aura 4 cartes-images par joueur
- Si l'on joue à 3 il y aura 3 cartes-images par joueur
- Si l'on joue à 4 il y aura 2 cartes-images par joueur

RÈGLE DU JEU DE RAPIDITÉ (ici pour 4 joueurs)

- Préparation du jeu :

On distribue à chaque enfant 2 plaques-reliefs cachées dans leurs petits sacs, qu'il palpe afin de bien les reconnaître.

On dispose les cartes-images au milieu des enfants.

- Déroulement du jeu :

Au signal du maître, chaque enfant prend au milieu, les cartes-images qui le concernent (à 4 il y a 3 cartes-images en trop).

Si l'on joue à 3 il y aura 5 cartes-images en trop.

Puis on vérifie si les cartes-images choisies par l'enfant réalise l'association entre « cartes-images et plaques-reliefs » s'il a trouvé les deux il a gagné !

On peut prolonger le jeu en associant aux plaques-reliefs, les cartes-chiffres, tout en utilisant la même règle du jeu.

A. Monvoisin



ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES
DU GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY