

Construction du nombre à travers des situations :

Point de départ :

Album « Bon appétit ! Monsieur Lapin »
Claude Boujon

Situation 1 :

Chercher des carottes dans
le potager.

Matériel : - carottes (étiquettes)

- boîtes / assiettes

- dé

- étiquettes nombres

→ 6 MS (1 dé)

→ 12 GS (2 dés)

- marmite / casserole

Règle du jeu : - lancer le dé

- lire le nombre

- chercher ce
nombre de carottes
dans le potager et
le mettre dans la
marmite.

Notions : quantité / en trop / il manque

Situation 2 : Chercher les carottes
que Monsieur lapin a oublié
pour sa recette

matériel :

- carottes (étiquettes)
- étiquettes nombres
- recette à imaginer
en fonction des
quantités utilisées

règle de jeu :

- tirer une étiquette
au sort (1 \rightarrow 5)
- Poser le nombre
dans son assiette
- Ecouter la recette

(exemple : Pour faire une
purée de carottes il faut
6 carottes par enfant.)

- Oter ou ajouter
les carottes pour la
recette

notions : en trop , il manque
(complément de nombres)

Situation 3:

Partager les carottes
entre les lapins

matériel :

- carottes (étiquettes)
- lapins en peluches
ou élèves
- étiquettes nombres
- 2 dés

règle du jeu :

- Choisir un nombre
d'invités chez Monsieur
Lapin (1 \rightarrow 5)
- Lancer les dés
- Chercher le nombre
de carottes dans le
réfrigérateur
- Partager entre les
invités équitablement
ou non (avec des
restes / ou sans restes)

notions :

partage
autant que
plus que
moins que



LES ROUTES



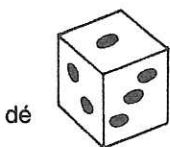
— réglettes —

Objectifs

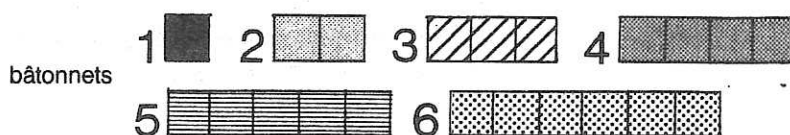
- structuration de l'espace, pavage d'un parcours;
- approche de la mesure: relation entre les nombres et la longueur des bâtonnets;
- comptage.

Matériel

- plaques de jeu individuelles figurant une route;
- 1 jeu de bâtonnets (réglettes) de 1 à 6;
- 1 dé avec des constellations de 1 à 6 points.



dé



bâtonnets

Déroulement du jeu

Règle du jeu: 2, 3 ou 4 joueurs.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Il choisit le bâtonnet correspondant au chiffre indiqué et le place sur sa route. A l'approche d'un virage, il faut faire un nombre de points égal ou inférieur au nombre de cases qui restent à compléter.

But du jeu: Le premier qui a complété sa route a gagné.

plaque de jeu

