

Constat de départ : les enfants ne reconnaissent pas l'écriture des chiffres de 1 à 10

DOMAINE : découvrir le monde

COMPETENCE : associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée

Les enfants ont la possibilité de s'aider de la frise des chiffres

vendredi 7 janvier :

Le jeu des boîtes à compter :



Il faut mettre le nombre de jetons, correspondant aux chiffres sur le support, dans les petites boîtes.

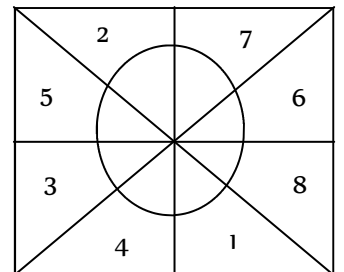
vendredi 14 janvier :

1) Boîte à compter

2) Jeu de la galette

Les parts situées au milieu du plateau de jeu, se retournent et l'une d'elle comporte le message : « bravo, tu as gagné ». Elles sont mélangées à chaque nouvelle partie. Le jeu se joue avec 2 dés, les enfants retournent la part de galette qui correspond au total des 2 dés

⇒ Correspondance constellation et écriture chiffrée



vendredi 21 janvier :

A VOS CAROTTES :



Endosser le rôle d'un lapin amateur de carottes, c'est ce que propose "A vos Carottes". Chaque joueur va essayer de ramasser le plus de carottes possible et de préférence les meilleures...



Chacun choisit son lapin et se place sur la case de départ, les 10 carottes sont plantées dans le champ et les cartes "salade" sont placées en pile à côté du plateau, faces visibles.  
Un second talon est constitué avec les cartes "carotte", faces cachées et ne servira qu'à la fin de la partie.

# Mme SEMENS – Circonscription de Vendin-le-Vieil

## ***Le Tour de Jeu :***

A son tour le joueur lance le dé et déplace son lapin du nombre de cases correspondant au résultat du dé.

S'il termine sa course sur une case "salade", il récupère une carte "salade" de la pile.

S'il termine sa course sur une case devant laquelle est plantée une carotte, il peut la récupérer entre ses pattes (un lapin ne peut transporter qu'une carotte à la fois) et tenter de la ramener dans le terrier (la case départ).



## ***Déplacements et Rencontres :***

Un lapin peut avancer ou reculer du nombre de case correspondant au résultat du dé, mais ne peut en aucun cas faire les deux en même temps.

Si un lapin qui transporte une carotte et un lapin sans carotte se retrouvent une case normale (pas une case salade), leurs propriétaires effectuent un jet de dé chacun, celui qui obtient le résultat le plus élevé voit son lapin repartir avec la carotte.

*Note :* On ne peut pas voler la carotte d'un lapin qui se trouve sur une case salade.

Un joueur dont le lapin récupère une troisième carte "salade", doit immédiatement reposer les trois cartes sur la pile, en échange, il pique une carotte au joueur qui en possède le plus (en cas d'égalité, les joueurs seront départagés par un jet de dé, où le résultat le plus faible désignera celui qui perd une carotte).

## ***Fin de la Partie et Décompte des Points :***

Lorsque toutes les carottes ont été ramenées dans le terrier, on détermine la valeur de chaque carotte. Pour ce faire, chaque joueur pioche une carte "carotte" pour chaque carotte qu'il a en sa possession, les cartes sont retournées et l'on compte les points comme suit :

*La carotte foncée est pourrie*



= 0 point

*La carotte verte n'est pas mûre*



= 1 point

*La carotte rouge est mûre*



= 2 points

Celui qui a le total le plus élevé de points gagne la partie.

**Les enfants avant de pouvoir avancer leur lapin étaient obligés d'écrire le chiffre correspondant à la constellation sur une ardoise.**

vendredi 28 janvier :

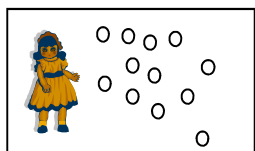
jeu 1,2,3



Ce jeu permet aux enfants de découvrir les nombres de 1 à 10 en s'amusant. Pour chaque nombre il faut réunir les 4 représentations : une image avec de sympathiques animaux, des points sur un dé, des chiffres, et un nombre de doigts. Le dé symbole désigne la représentation que l'enfant doit chercher seul ou à plusieurs. Système auto correctif : La forme des pièces de puzzle permet de vérifier si les planches de cartes ont été bien assemblées.

vendredi 4 février :

Boîte à compter ou jeu des jouets (il s'agit de mémoriser le nombre de pions à mettre près d'un jouet , puis d'aller les chercher sur une autre table et de vérifier en les plaçant sur la fiche, si le résultat est bon, la fiche est gagnée) **Il s'agit de connaître la comptine numérique et d'utiliser sa mémoire**



vendredi 11 février :

Un jeu autocorrectif est proposé aux enfants, ils doivent associer les chiffres à une quantité (jeu comprenant 12 fiches) les fiches sont proposées après avoir **testé le fonctionnement du jeu avec une fiche plus simple comprenant des objets.**



vendredi 18 février :

Les enfants ayant compris le fonctionnement du jeu, ils recommencent directement avec des fiches sur les chiffres.