Loto des objets

Niveau(x) concerné(s) :

☐ **SP** ☒ **SM** ☒ **SG**

Compétence(s) mobilisée(s) :

- Dénombrer une collection en utilisant une procédure numérique ou non numérique,
- Comparer des quantités en utilisant de procédures non numériques ou numériques,
- Reconnaître et exprimer de très petites quantités (jusqu'à 5) organisées en configurations connues (constellations, doigts de la main, chiffres et collections d'objets).

But du jeu (pour gagner il faut) :

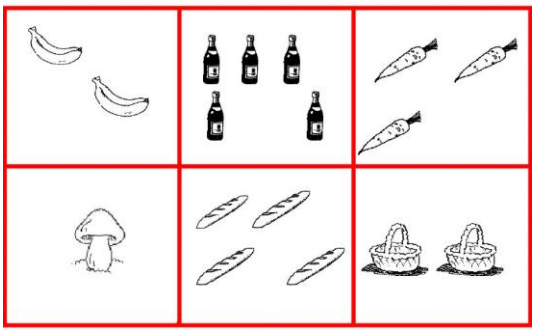
Compléter sa planche en premier.

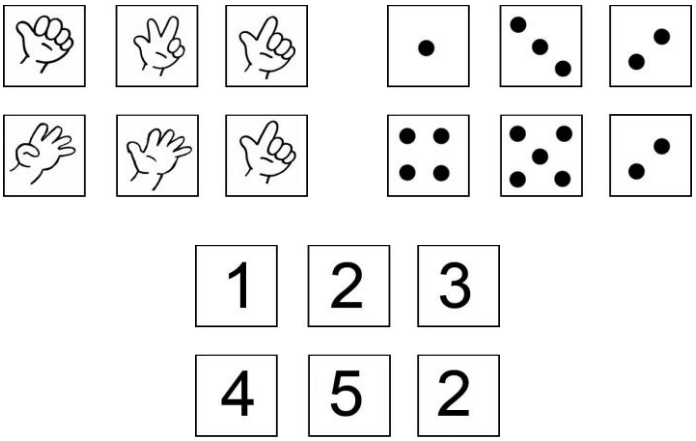
Matériel :

- Planches de loto,
- Cartes des constellations, doigts, chiffres cachées dans un sac,
- Frise de référence associant les différentes représentations.

Règles du jeu :

1. Piocher une carte chacun son tour
2. Dire la quantité représentée,
3. La placer sur la case correspondante si elle est libre. Sinon, reposer la carte dans le sac et passer son tour.





Objectifs	Situations* (variables didactiques)	Dispositif
1. S'entrainer à mémoriser les relations entre la collection d'objets et une autre forme de représentation du nombre.	- Type de cartes à associer : 1. constellation 2. doigts 3. Chiffres - Avec l'aide de la frise de référence (miniature ou celle de la classe) ou non.	Entraînement / évaluation individuel(le) et autonome : chaque élèves à sa planche et les 6 cartes à placer.
2. Associer le mot prononcé à la collection d'objets et à la constellation / aux doigts / au chiffre.	- Type de carte à associer : 1. constellation 2. doigts 3. chiffre - Avec l'aide de la frise de référence (miniature ou celle de la classe) ou non. Règles du jeu : le premier enfant commande oralement la carte dont il a besoin. Le deuxième enfant cherche dans le tas la carte commandée et la donne au premier. Si c'est juste, c'est à son tour de passer commande. Sinon, il recommence.	Jeu collectif, par deux (ou plus). Chaque élève a sa planche, les cartes constellations / doigts / chiffres sont éparpillées sur la table.

Remarque 1 : Préalablement à ce jeu, il faut avoir construit collectivement (classe entière ou atelier dirigé) la frise de référence.

Remarque 2: Pour l'évaluation, donner de la patafix pour coller les cartes à la planche (=>transportable) ou photographier. Possibilité d'autocorrection avec un transparent à poser par-dessus (prévoir un repère pour le positionner correctement).

-
- ** les situations ne doivent pas être confondues avec un déroulement de séance.*
-

Analyse du jeu lors d'une situation de classe :

Testé par : *le :* *avec la classe :*

- *Ce qui a été présenté aux élèves, organisation proposée :*

- *Comment le matériel a été approprié ;*

- *Ce qui a bien fonctionné, mal fonctionné, pourquoi :*