LE GRAND COEUR			
Niveau concerné	SM		
Compétences	Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connuesAssocier le nom des nombres avec leur écriture chiffrée, en se référant à une bande numérique.		
Objectif:	Percevoir et connaître la représentation chiffrée du nombre.		
But du jeu :	Arriver le premier à barrer ( ou recouvrir d'une gommette) tous les nombres sur sa planche.		
Règles du jeu :	Ce jeu peut se pratiquer de deux à quatre joueurs. Chaque joueur dispose d'un cœur avec les écritures chiffrées de 1 à 6. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et barre (ou recouvre d'une gommette) le nombre obtenu. Ainsi, si le dé est sur la face 4, le joueur doit barrer (ou recouvrir d'une gommette) le nombre 4. Et ainsi de suite		
Matériel :	1 planche de jeu par enfant: planche d'un cœur qui contient des cases numérotées de 1 à 6. 1 dé 1 feutre		

	,	ariables didactiques) ariante SP	
Objectif	Compétences	Situation	Dispositif
- Associer une écriture chiffrée à une collection témoin organisée.	Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connuesAssocier le nom des nombres avec leur écriture chiffrée, en se référant à une bande numérique.	A tour de rôle, chaque joueur lance le dé recouvre la quantité correspondante d'une gommette (quelle que ce soit sa représentation ).  Ainsi, si le dé est sur la face 3, le joueur doit placer la gommette (pour éviter de barrer) sur la quantité correspondante.  Et ainsi de suite	2 à 4 joueurs  Matériel: -1dé chiffré à 31 planche d cœur (par él avec les représentati des nombres et 3 sous for de: collection constellation configuration manuelle.
	•	iante SG	T
Objectif	Compétence	Situation	Dispositif
- Utiliser la décomposition terme à terme.	Résoudre des problèmes portant sur les quantités (réunion) en utilisant les nombres connus sans recourir aux opérations usuelles.	A tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés en une seule fois et barre (ou recouvre) les nombres obtenus. Par exemple, un joueur lance les deux dés et obtient 4 et 2, il peut alors barrer le 2 et le 4, soit	2 à 4 joueurs Matériel : -2 dés chiffre de 1 à 6.

déjà barré), ou	(si le 4 est déjà ement le 4 (si le 2 est encore le 6 (réunion res). Et ainsi de cases numérotée à 12.
-----------------	--

Pour les élèves en difficulté, au lieu de mettre les nombres en chiffre sur le dé, on va mettre les quantités ( soit constellations, collections ou configuration manuelle). Au dé correspond une planche de chaque représentation, on travaillera ainsi la correspondance terme à terme.