

Des jeux de société pour construire le nombre en maternelle



Voici un petit inventaire de jeux de société pour les élèves de la Petite Section à la Grande Section.

- **Mémoire** : construire la notion d'unité
- **6 qui prend** : construire le cardinal du nombre à partir de ses décompositions
- **Tête de pioche** : décomposer et recomposer le nombre 5
- **Pippo** : construire l'image mentale du 5
- **7 familles** : combiner deux critères
- **Jeu des fruits** : construire le système des nombres
- **Halli Galli** : calculs
- **Mistigri** : compléments à 10

Pour en faire de véritables supports d'apprentissages, il est nécessaire que l'enseignant soit au clair sur les savoirs en jeu dans la construction du nombre et qu'il les relie aux règles du jeu.

Construire le nombre, c'est d'une part comprendre la permanence de la quantité : un tout, composé d'unités, qui se conserve quelque soit la disposition de ses parties.

C'est d'autre part, comprendre la relation entre les nombres, la justification de leur ordre : 5 est après 4 car il y en a un de plus, et avant 6 parce qu'il y en a un de moins.

A partir de cette définition, voici plusieurs jeux permettant de développer des compétences complémentaires dans l'accès au nombre.

Les règles des jeux sont à adapter :

- en fonction du niveau des élèves : nombre de cartes, nombre à construire, cartes visibles ou non...

- en fonction de l'objectif : avoir toujours 5 cartes en main pour travailler sur le cardinal 5 par exemple...

- en modifiant le but du jeu : ne pas nécessairement chercher à gagner individuellement, mais à atteindre le but collectivement (préférer la coopération plutôt que la compétition).

Mémory : construire la notion d'unité



Source : Ravensburg

But du jeu : former des paires identiques.

Compétence : Construire la notion d'unité, c'est, à partir d'un tout confus, d'un ensemble d'objets appréhendé de manière globale, distinguer chaque élément comme distinct des autres. En jouant au Mémory, l'enfant cherche sans cesse ce qui est identique et ce qui est différent. Il est à la recherche d'une carte bien précise et donc unique (une unité) pour former sa paire.

Raisonnement:

- comparer par analogie et différence (c'est pareil, ce n'est pas pareil)
- mémoriser et déduire des positions

Remarques:

- commencer par des catégories différentes (animaux, bottes, arrosoirs...) puis des catégories qui se ressemblent (que des animaux, que des oiseaux, que des végétaux, que des fleurs...)
- même objectif pour le loto : faire construire la notion d'unité.

6 qui prend junior : construire le cardinal d'un nombre à partir de ses décompositions



Source :Les ludovores

But du jeu : Il va y avoir de l'orage à la ferme. Les animaux ont besoin d'un abri ! On va les mettre dans les étables et, pour cela, ils ne peuvent être que 3 (ou 4 ou 5 ou 6) par étables et que des animaux différents. En piochant, tour à tour, une carte, les élèves cherchent à construire des groupes d'animaux de la quantité demandée.

Compétences :

- construire la notion d'unité en distinguant chaque animal comme élément distinct (tous les animaux de la collection doivent être différents)
- ajouter, chercher combien il manque
- Les cartes représentent 1, 2 ou 3 animaux. Ce qui permet de construire le nombre à partir de ses décompositions. Pour remplir une étable avec 3 animaux, il ne faut pas nécessairement 3 cartes. 3, c'est 1 et 1 et 1 ou 2 et 1 ou 1 et 2.

Remarque :

- comment adapter ce jeu de la PS à la GS ? Manipuler, jouer, coder : lire l'article

Tête de pioche : décomposer et recomposer le nombre 5



Source : Trictrac

Règles du jeu : Chaque joueur a 5 cartes en main, représentant chacune 4 animaux. Les joueurs déposent leurs cartes, au centre de la table, en fonction du code à lire sur la carte témoin.

Carte témoin	Cartes à déposer par les joueurs
Aucun animal barré	Toutes celles où figurent les deux animaux de la carte témoin
Un animal barré	Toutes celles où figurent l'animal non barré de la carte témoin
Deux animaux barrés	Toutes celles où ne figurent pas les deux animaux barrés de la carte témoin

Compétences :

- lire un code et faire des déductions sur ce qui est possible ou non

(jeu accessible dès la MS car il y a un seul critère à prendre en compte : la possibilité ou non de mettre l'animal)

- Après avoir déposé des cartes, identifier combien il manque de cartes pour toujours avoir 5 cartes en main

Pippo : construire l'image mentale du 5



Source: espace-orthophonie

Règles du jeu : Le fermier Pippo a 5 animaux (un chien, un chat, une vache, un cochon et un cheval). Les animaux sont de couleur différente selon les cartes (rouge, violet, bleu, vert, jaune). Chaque jour, Pippo compte ses animaux dont il est fier. Mais à chaque fois, il en manque un : les cartes présentent 4 animaux différents et de couleur différente. Il faut donc l'aider à retrouver l'animal qui manque et, contrainte supplémentaire, de la couleur qui n'est pas représentée sur la carte.

Compétences:

- construire une image mentale du 5 : c'est 4 et 1. Garder en mémoire (avec le support visuel des cartes) les 5 animaux différents et les 5 couleurs différentes. Chercher ce qui manque.
- raisonner par déduction en combinant deux critères : la couleur et l'animal

7 familles : combiner deux critères



Source: fnac

But du jeu : former des familles de 4 membres (ou plus).

Pour les MS : **Minifamily** : les deux parents et leurs deux enfants/ catégories identifiables facilement (magiciens, sorciers, grenouilles...)

Compétences:

- compléter une quantité (famille de 4, de 5, de 6) en cherchant ce qui manque
- toujours avoir 5 (ou 7) cartes dans les mains : décomposer/recomposer 5 (ou 7)
- combiner deux critères : les familles et les membres des familles
- tenir compte de ce qui a été dit avant (à partir de la GS)

Remarques :

- En MS, commencer à jouer avec 4 membres par famille et cartes visibles.
- Selon le choix de la catégories (humains, animaux, métiers...), c'est plus ou moins facile.

Cela peut être support pour lire des mots (fin GS/CP).



7 familles: les animaux du monde

Source: *Gouzmireves*

Jeu des fruits : construire le système des nombres



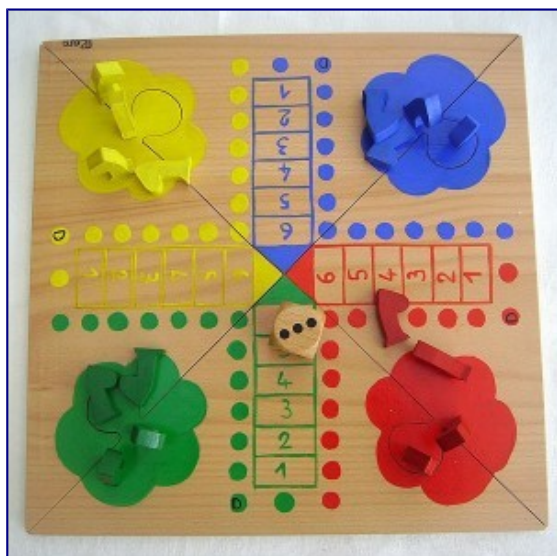
Source: Jeujouethique

Règles du jeu : Chaque carte présente plusieurs fruits de quantités différentes. Une première carte est posée au centre. Les joueurs doivent y déposer, tout à tour, une de leurs cartes, présentant un fruit de plus dans l'une des variétés de fruits présentes sur la carte centrale. La consigne peut varier : 1 de plus, 1 de moins, 2 de plus, 2 de moins

Compétences :

- dénombrer de petites quantités
- ajouter +1, +2 ; enlever -1, -2
- comprendre que le nombre qui vient avant a un de moins et celui qui vient après a un de plus.
(« il y a 4 ananas sur la carte centrale, je peux mettre ma carte car il y a 5 ananas, il y en a 1 de plus »)

Les petits chevaux : lire les constellations du dé



Source: Petits bois

Règles du jeu : Faire 6 pour sortir et avancer d'autant de cases que de points sur le dé. Puis arrivé devant l'échelle, réussir à faire chaque chiffre dans l'ordre de 1 à 6.

Compétences :

- reconnaître les constellations du dé de 1 à 6 (*aider en montrant les décompositions : 5, c'est 4 points dans chaque coin et un au milieu ; 6, c'est 3 et encore 3*)
- dénombrer des petites collections en mettant en correspondance le nombre de points du dé et le nombre de cases
- connaître l'ordre de la suite numérique de 1 à 6
- Fin GS, jouer avec 2 dés et apprendre à calculer des sommes

Bataille : situer l'ordre de grandeur de 1 à 10



Compétences :

- comparer deux nombres
- lire les chiffres de 1 à 10
- relier l'ordre et le cardinal (8 est avant 9 parce qu'il y en a moins, 1 de moins)

Évaluation : l'élève compte pour comparer ou utilise seulement la lecture des chiffres ?

Est-ce qu'il peut anticiper le résultat lorsqu'il y a une seule carte posée ? lorsqu'il pose 1 ou 10 ?

Halli Galli : calculs



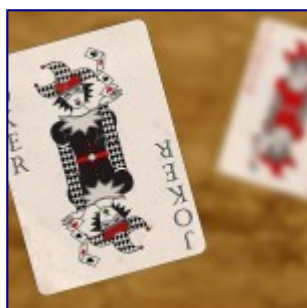
Source: Gigamic

Règles du jeu : Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. On peut enlever la contrainte de la rapidité, qui stresse et gêne l'apprentissage, en laissant celui qui vient de retourner la carte, calculer et prendre les cartes si ça fait 5.

Compétences :

- calculer des sommes
- construire le 5 à partir de ses décompositions

Mistigri : compléments à 10



Jeu de cartes traditionnel : garder uniquement les cartes de 1 à 9 et ajouter un joker (le Mistigri)

Règles du jeu : Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si il peut former une paire avec cette nouvelle carte il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la garde. Puis c'est au tour du joueur suivant de piocher dans le jeu de son voisin de gauche. Et ainsi de suite. Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri !! Alors gare à ne pas la garder dans son jeu...

Compétences :

- additionner deux nombres
- aller vers le surcomptage
- composer 10 avec deux nombres