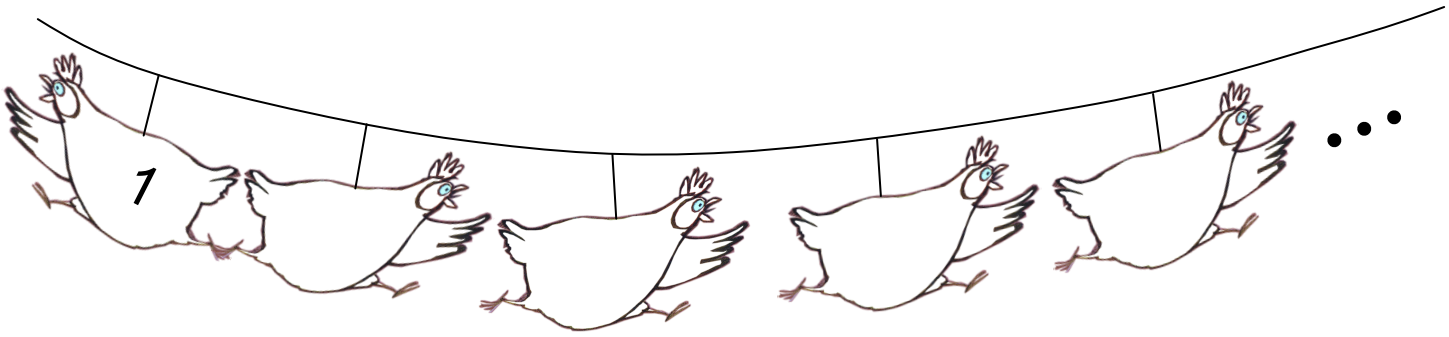
Objectif : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée, ordonner les nombres de 1 à 10 (20 ou 31)

But du jeu : gagner le plus d'étiquettes-nombres

Déroulement : les poules sont attachées à une corde à linge dans l'ordre de 1 à 10 (ou plus en fonction de vos objectifs). Seul le numéro 1 est visible (voir schéma ci-dessous). Les étiquettes-nombres (p.19) sont disposées sur le table faces cachées. À tour de rôle chaque enfant retourne une étiquette-nombre et cherche la poule correspondante. Il retourne la poule attachée pour vérifier. S'il a trouvé la bonne poule, il gagne l'étiquette-nombre. Sinon, il repose l'étiquette sur la table, face cachée.

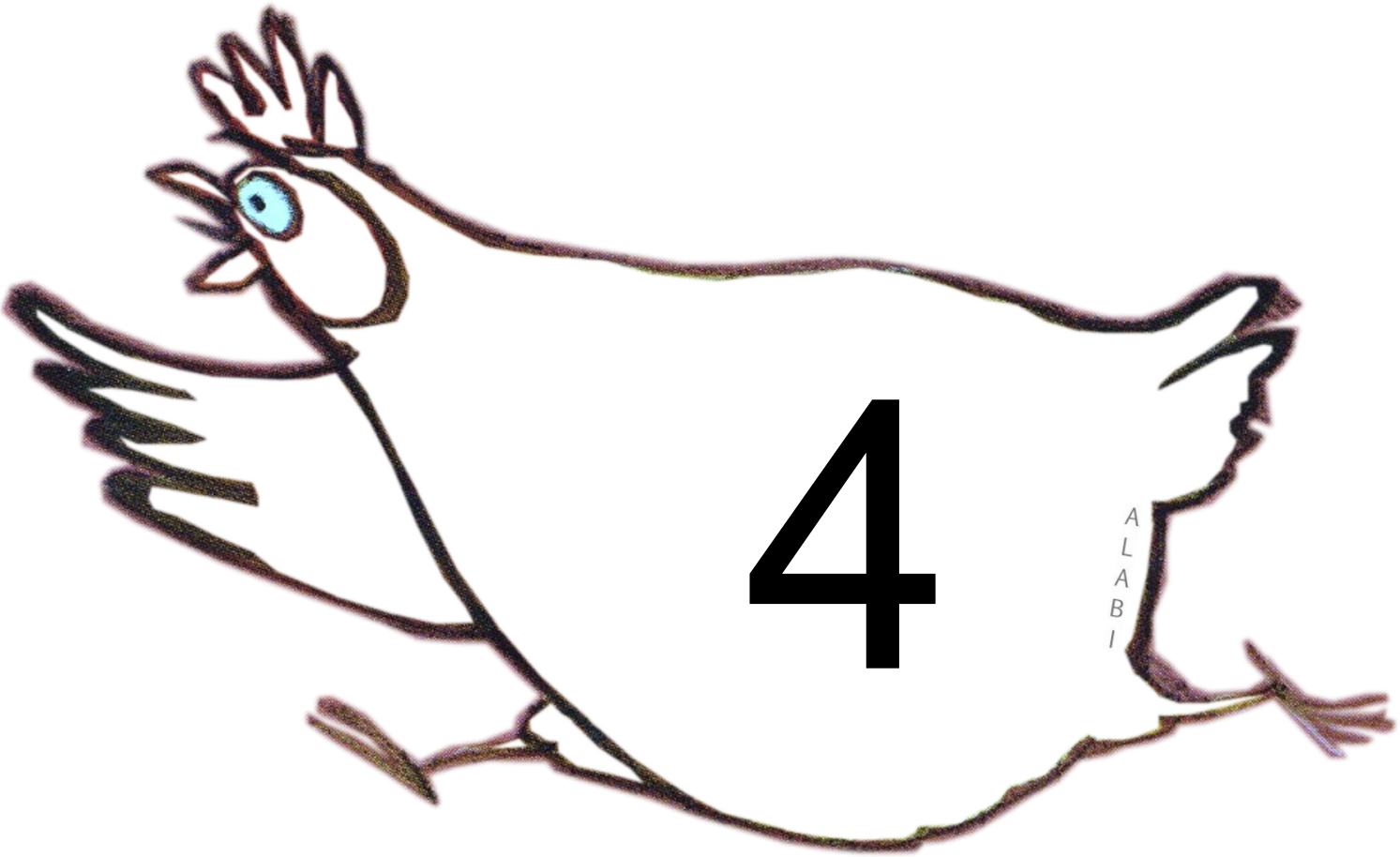
Remarques : ce jeu est tiré du jeu des maillots de « Vers les maths en GS », Ed. ACCES Éditions.
On peut modifier la complexité du jeu en retournant par exemple un autre nombre que le 1 au départ, en travaillant entre 10 et 20…
Attachez les poules avec une pince à linge.



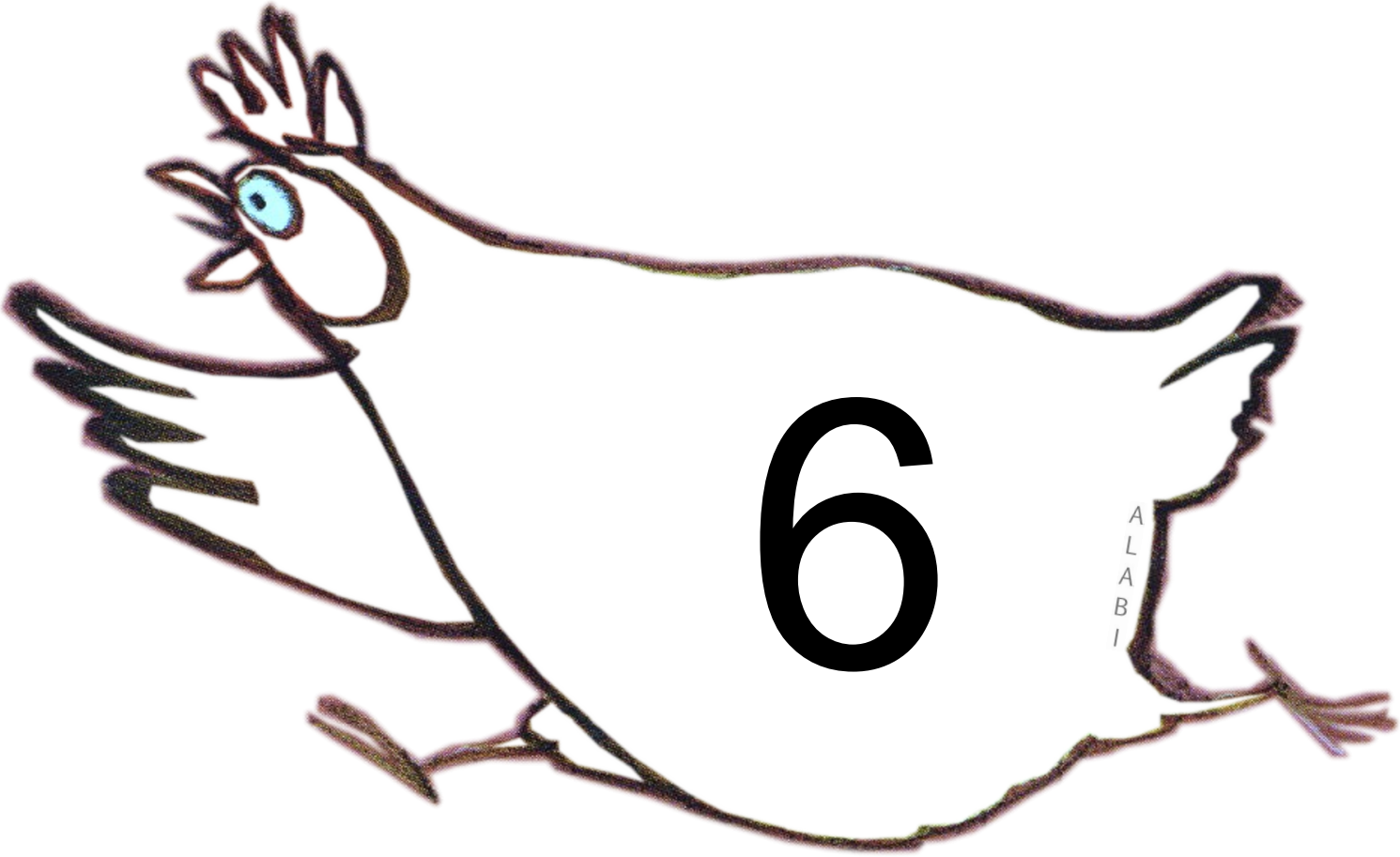
1
ALABI

2
ALABI

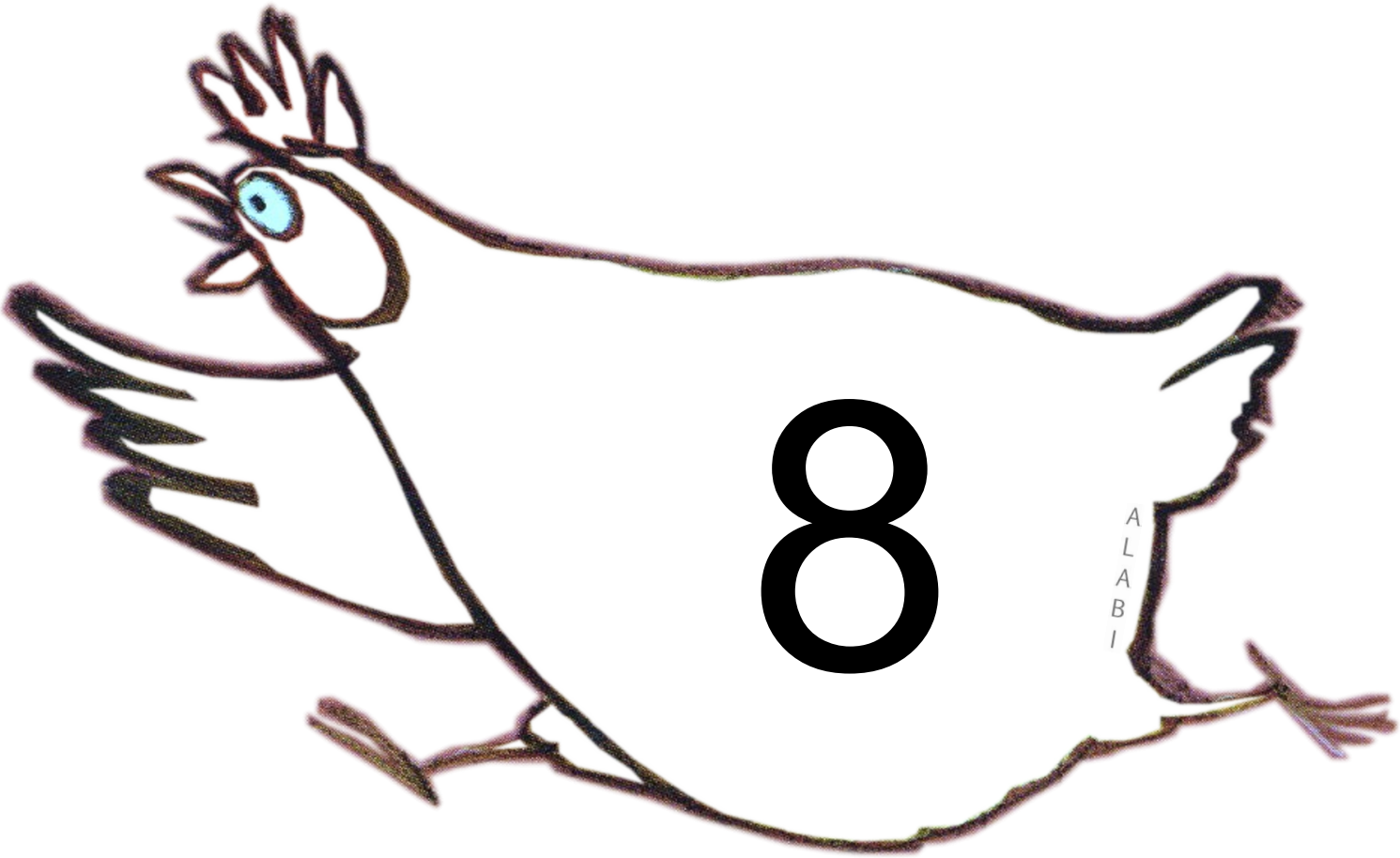
3
ALABI

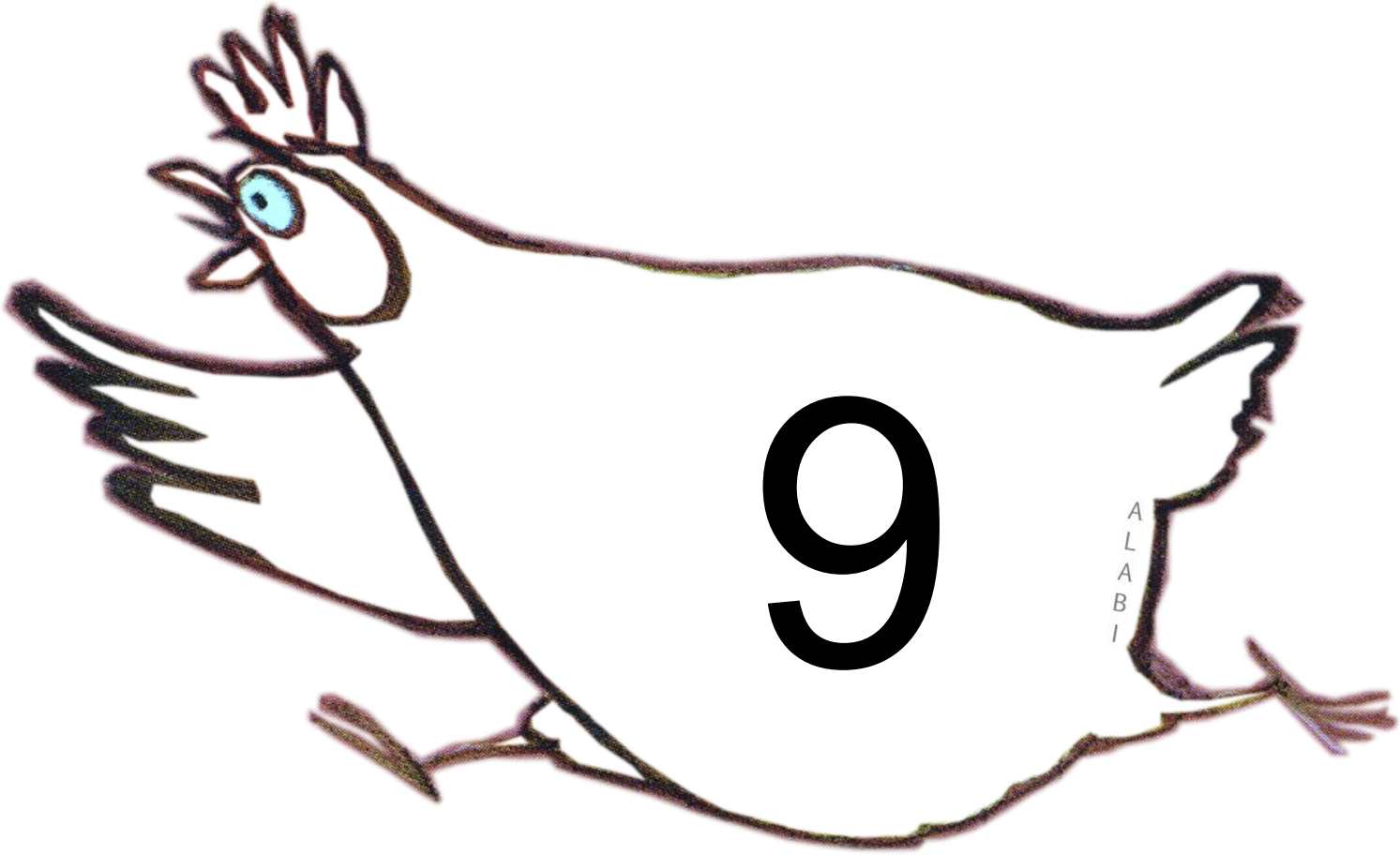

4
ALABI

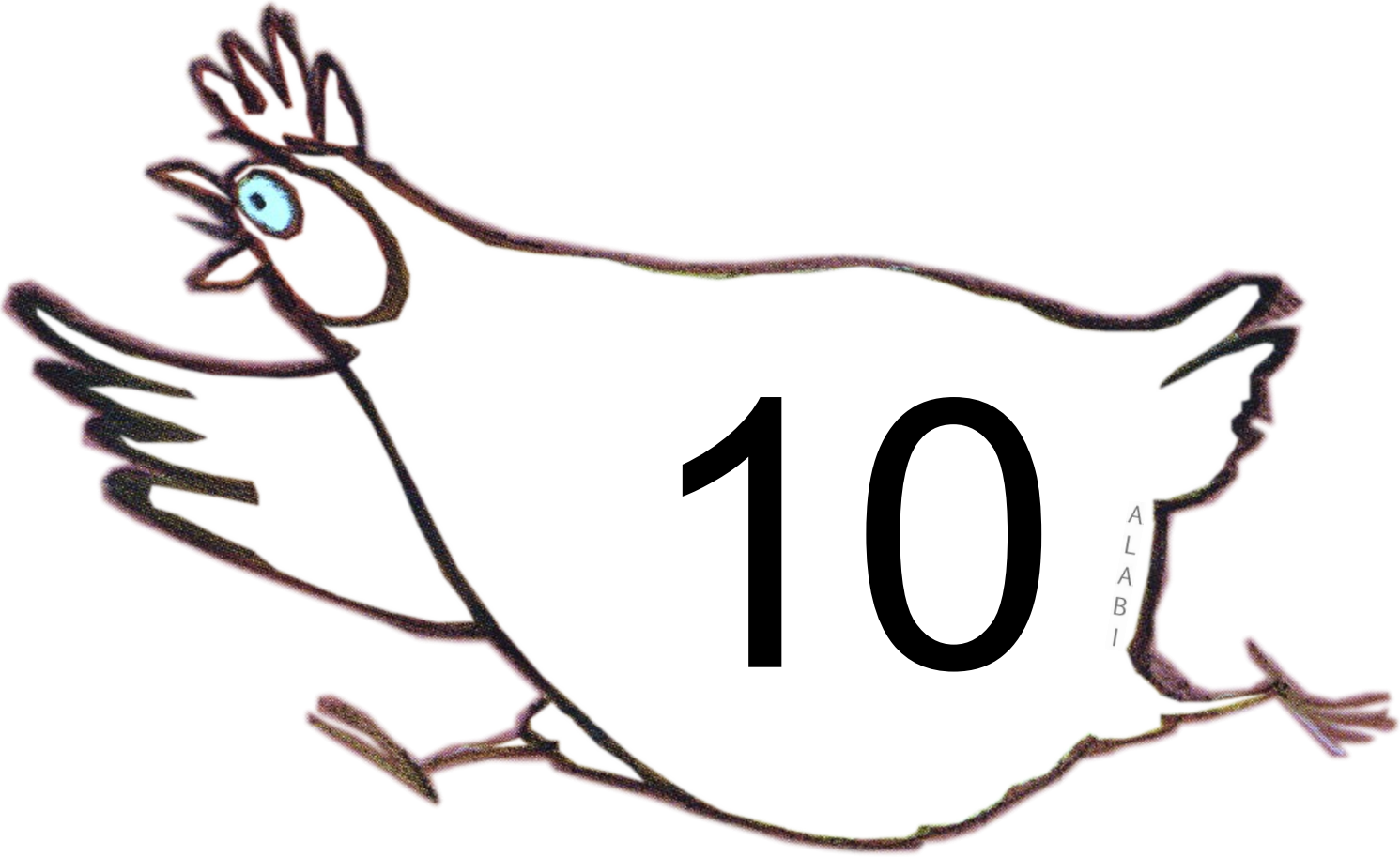
5
ALABI


6
ALABI

7
ALABI


8
ALABI


9
ALABI

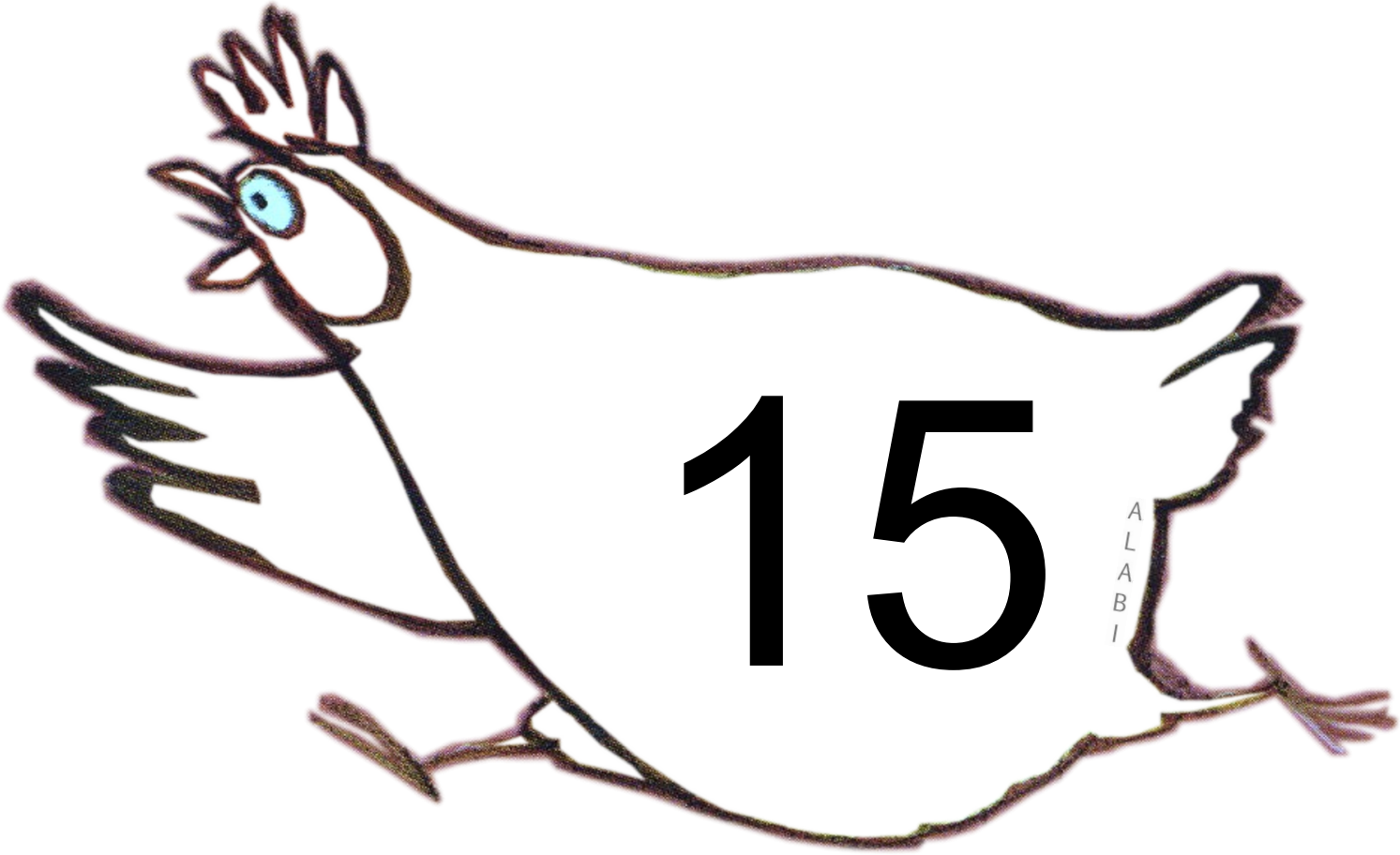

10
ALABI

11
ALABI

12
ALABI

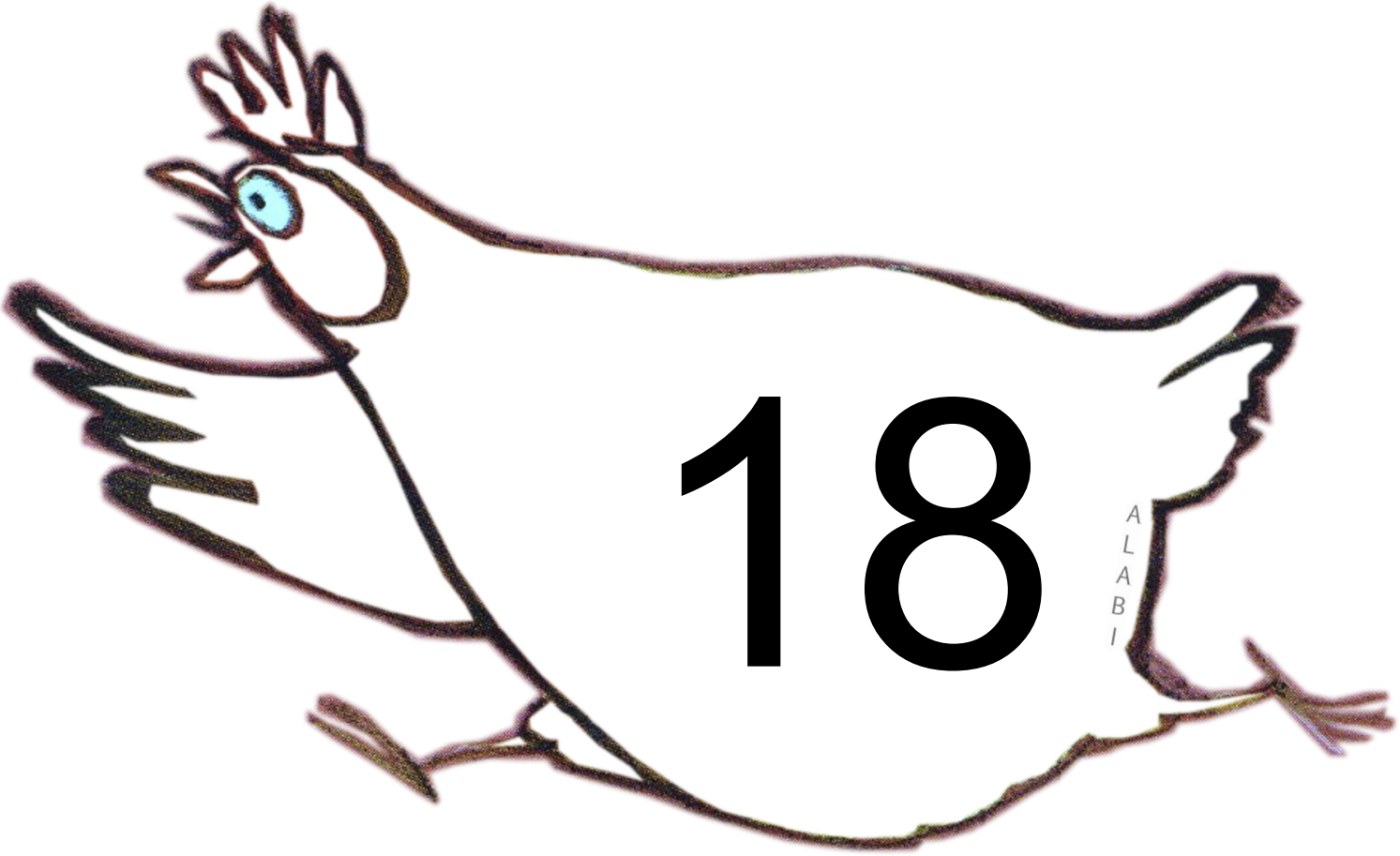
13
ALABI

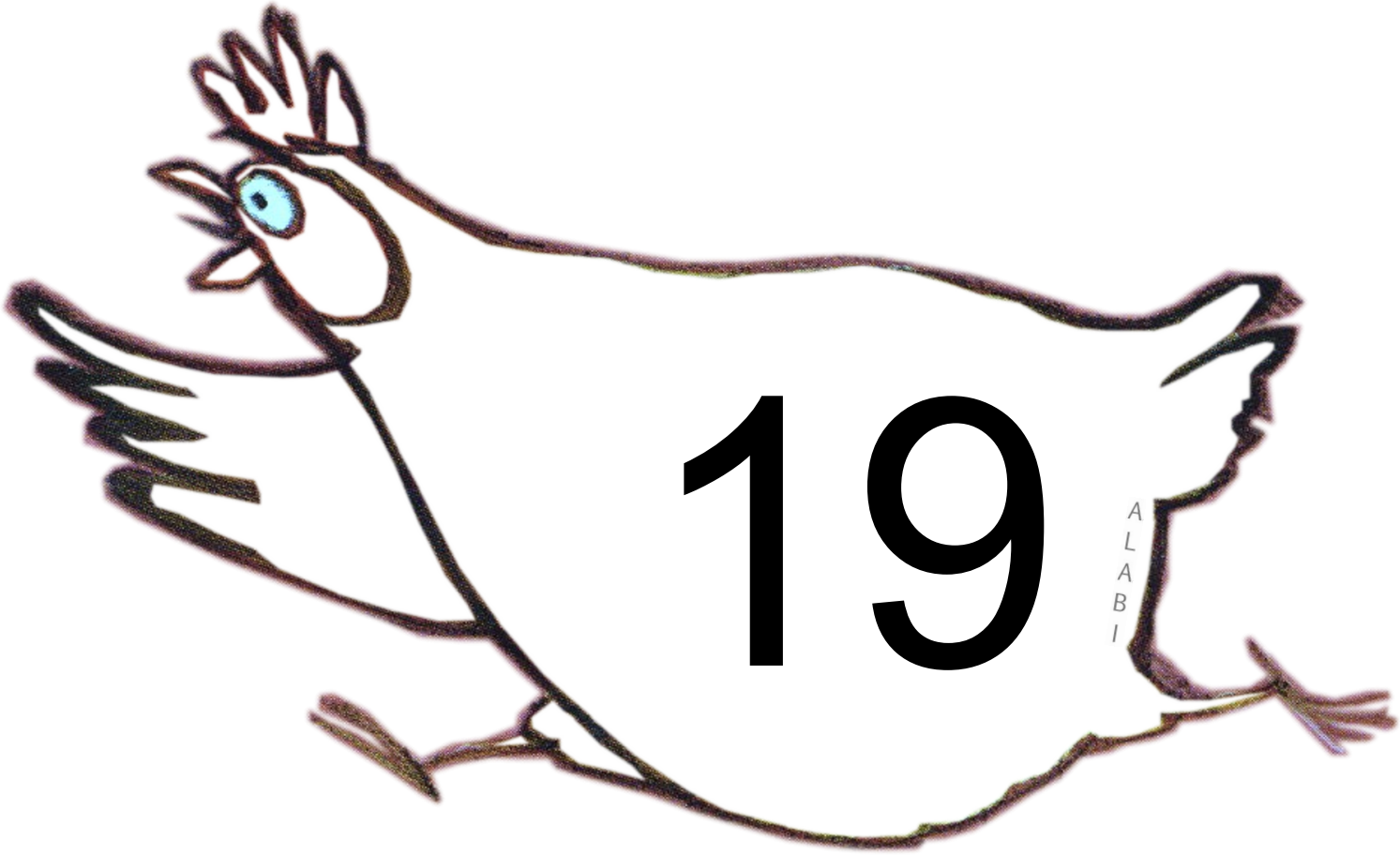
14
ALABI

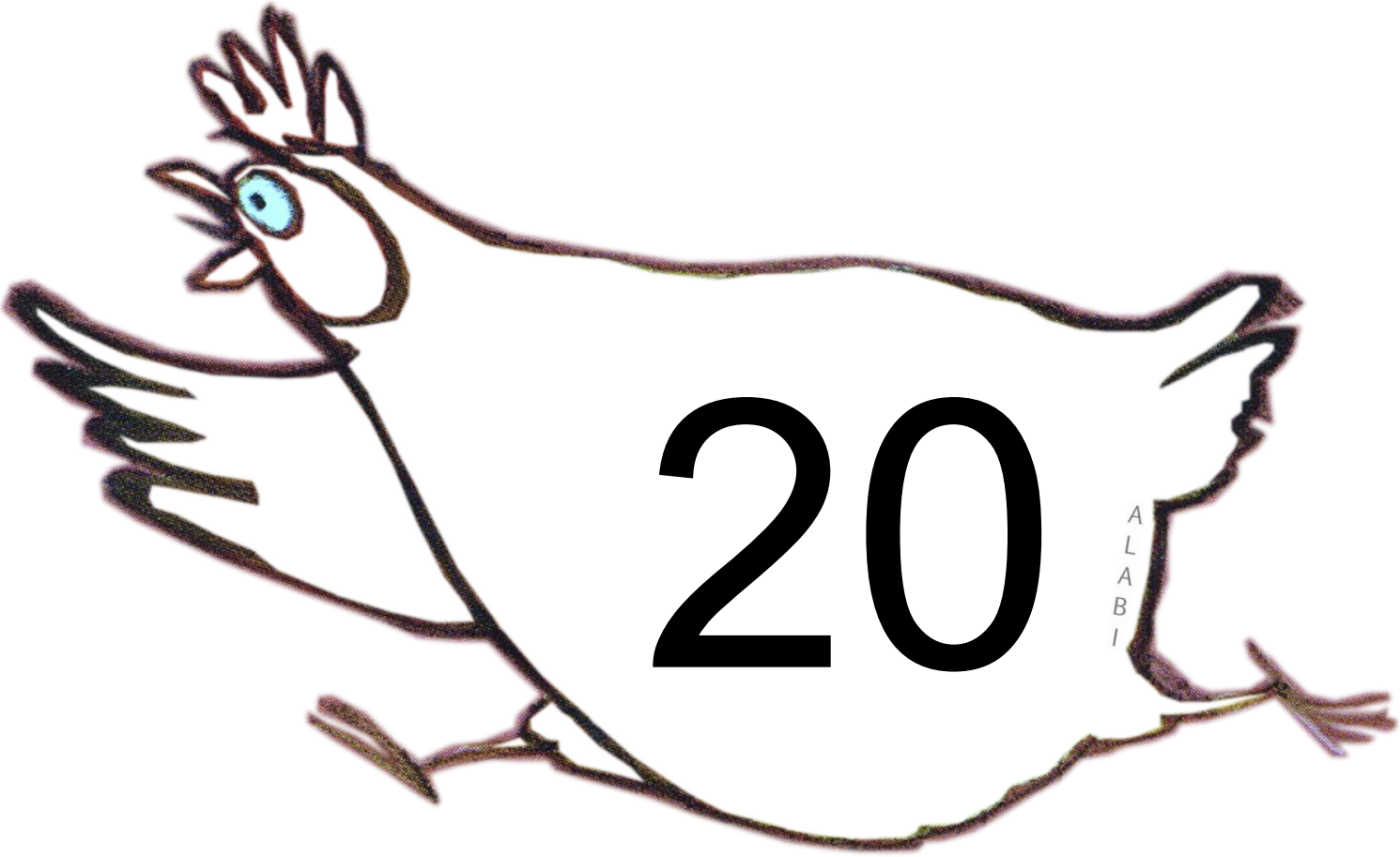

15
ALABI

16
ALABI

17
ALABI


18
ALABI


19
ALABI


20
ALABI

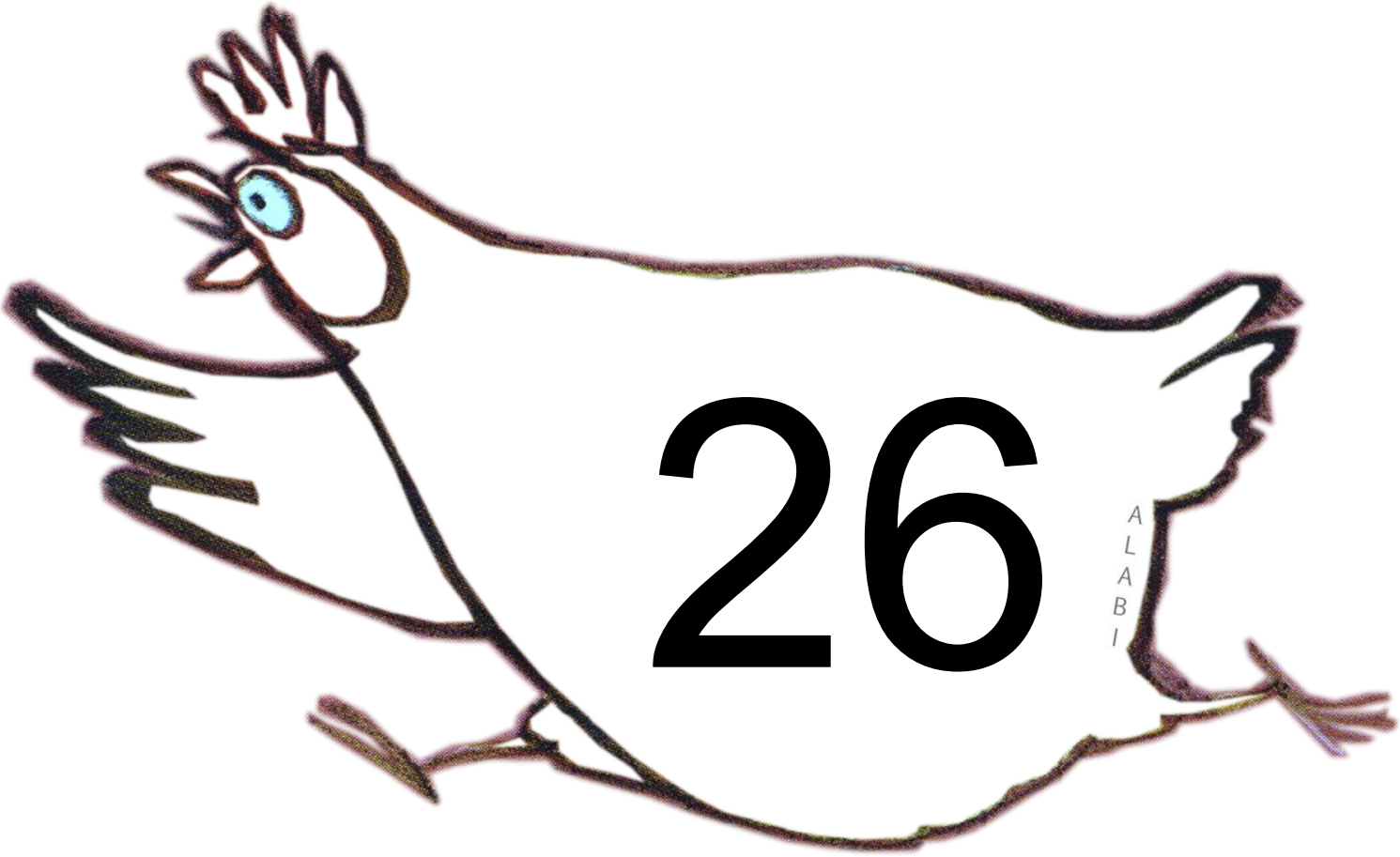
21
ALABI

22
ALABI

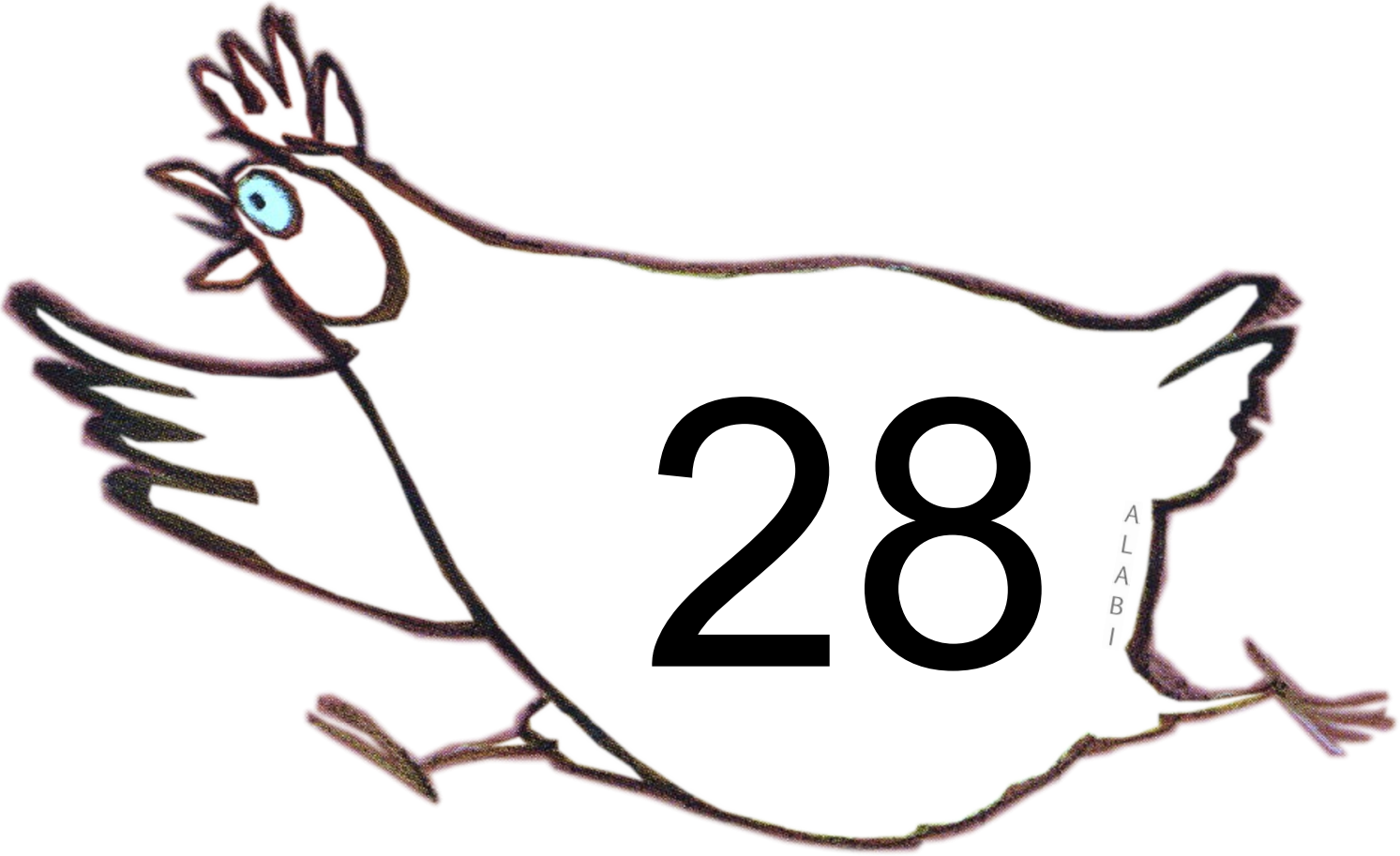
23
ALABI

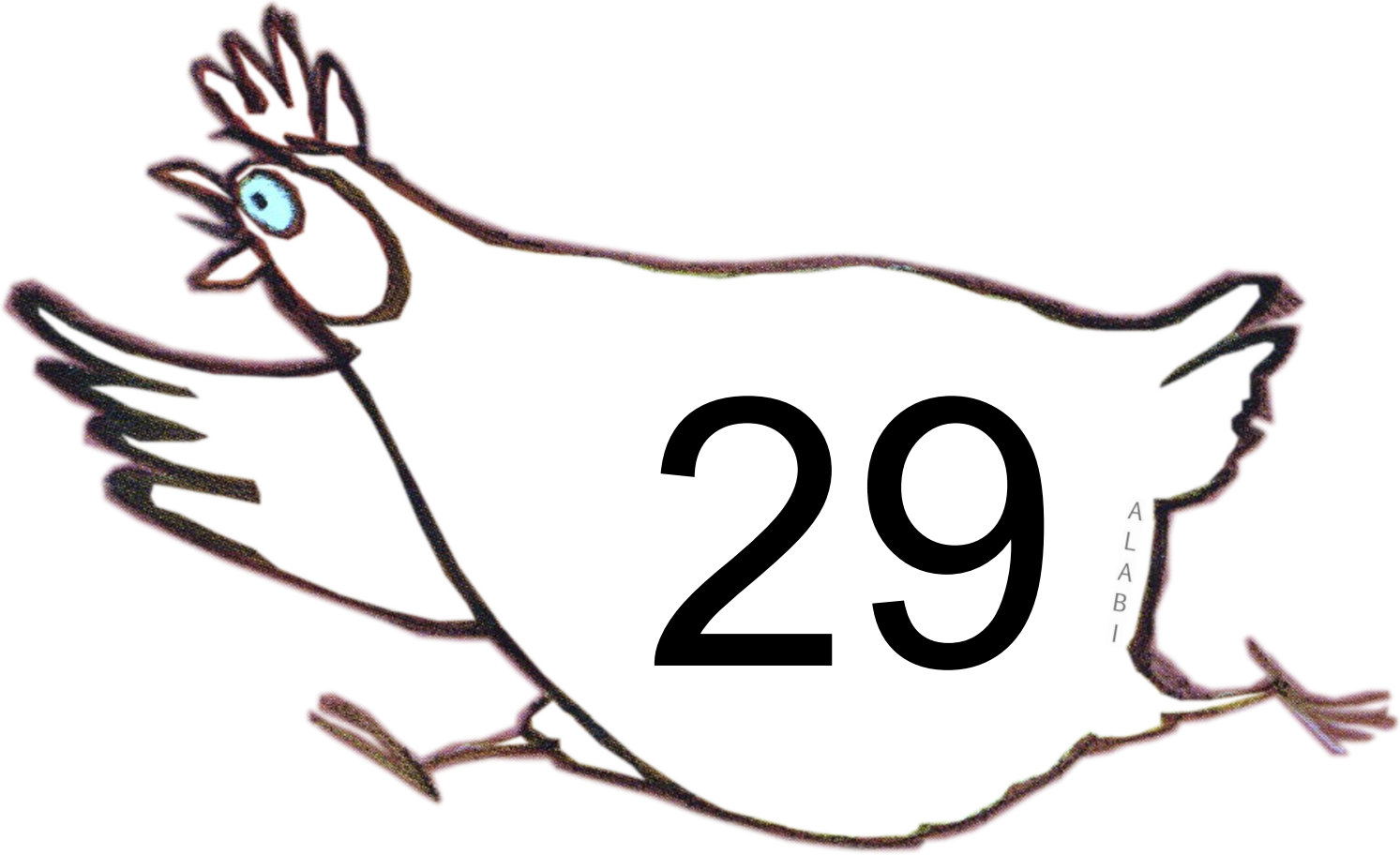
24
ALABI

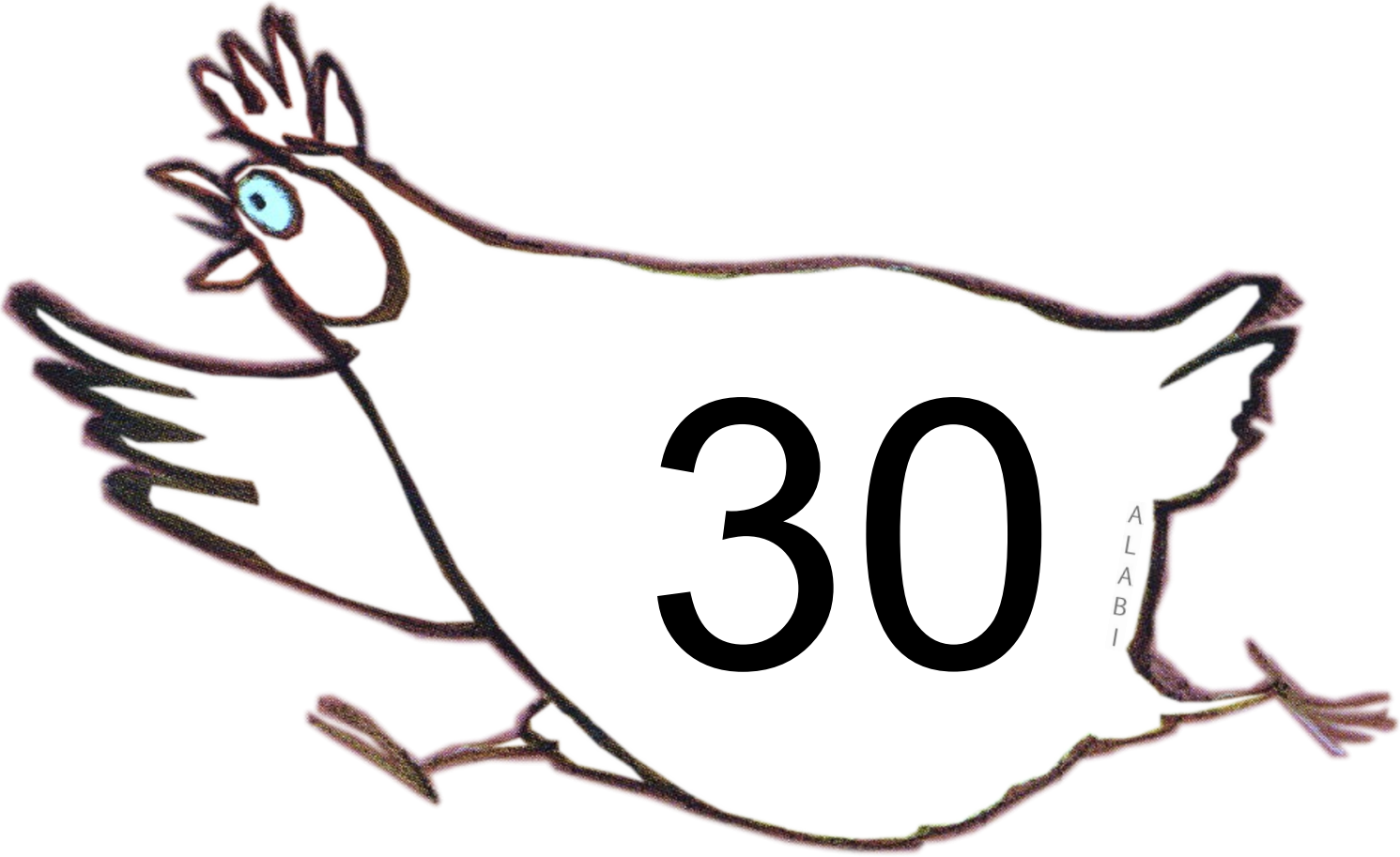
25
ALABI


26
ALABI

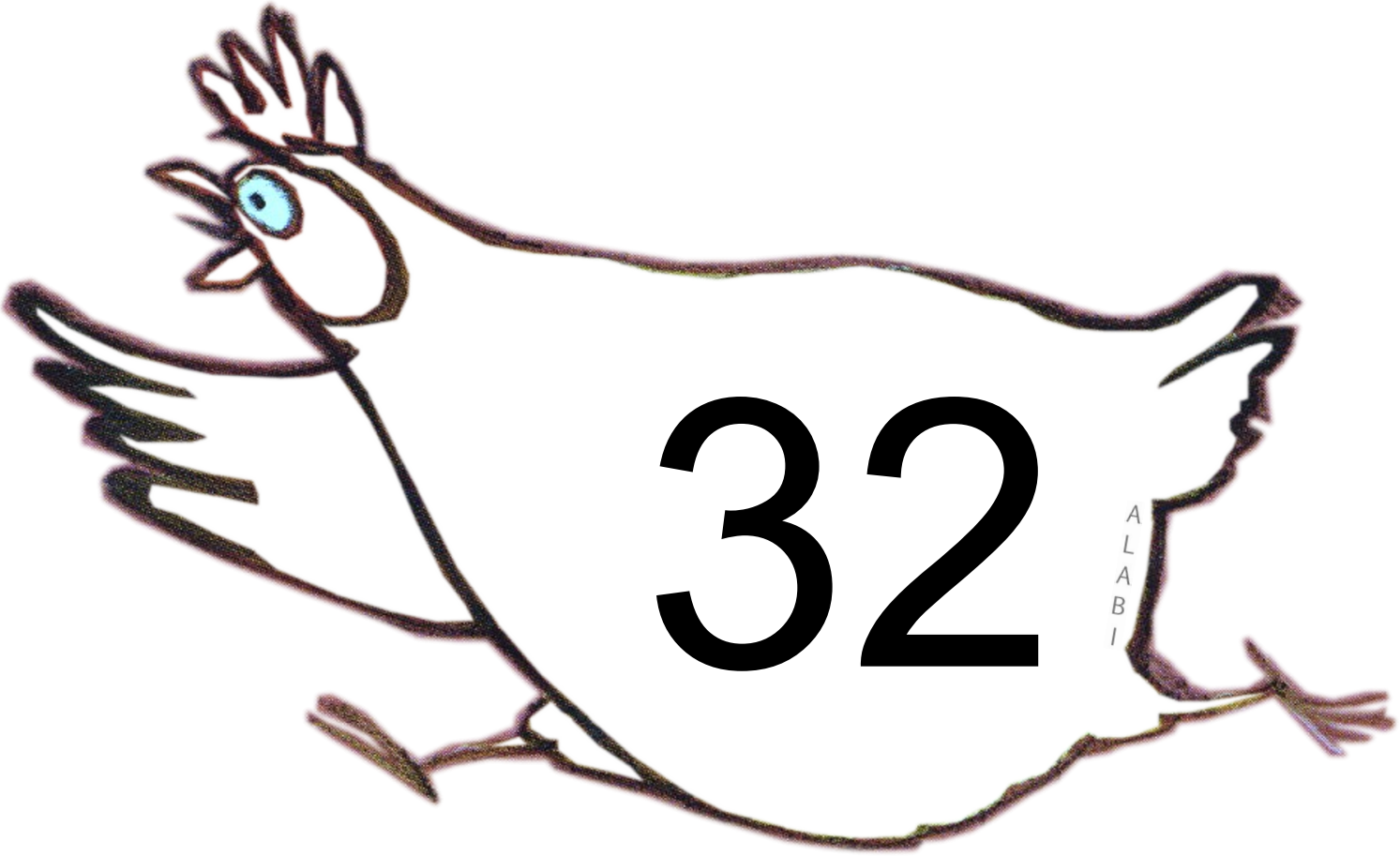
27
ALABI


28
ALABI


29
ALABI


30
ALABI

31
ALABI


32
ALABI

ALABI

ALABI

Étiquettes-nombres à découper

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24

25	26	27
28	29	30
31	32	

Tableau de réussite

Une utilisation possible : pour chaque élève pointer en vert les nombres correctement reconnus

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31