

Objectif : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée

But du jeu : chercher les bonbons demandés par Petit Cochon

Déroulement : chaque enfant choisit une fiche (pp. 2 à 5), compte le nombre de bonbons dont il a besoin puis se rend chez monsieur Tanuki et lui demande oralement le nombre de jetons demandé. Les enfants peuvent faire plusieurs voyages. On utilise les fiches page 8 pour valider en posant les jetons dessus.

Dans un deuxième temps, on a le droit de ne faire qu'un seul voyage. Très vite, un problème se pose : on ne peut pas mémoriser toutes les quantités. L'Enseignant conduit les enfants à utiliser une liste (à la manière des parents lorsqu'ils font les courses par exemple). Sur cette liste on écrira des nombres et on dessinera la couleur du bonbon à côté.

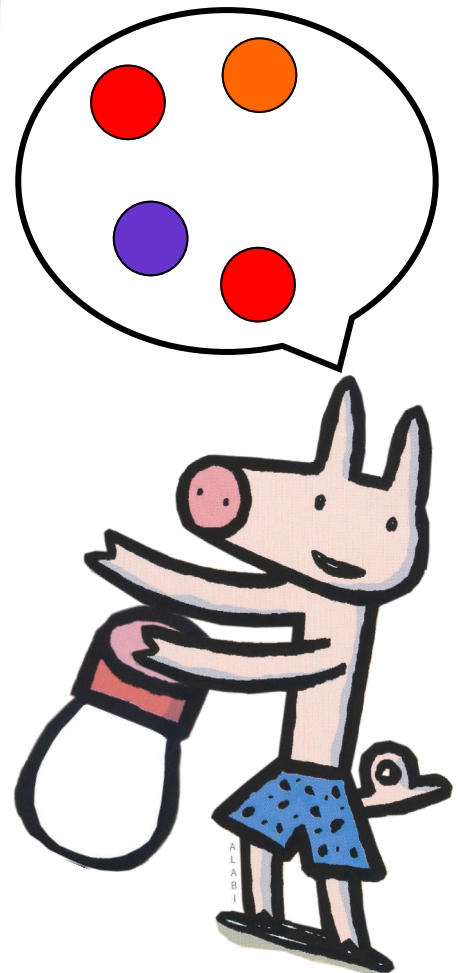
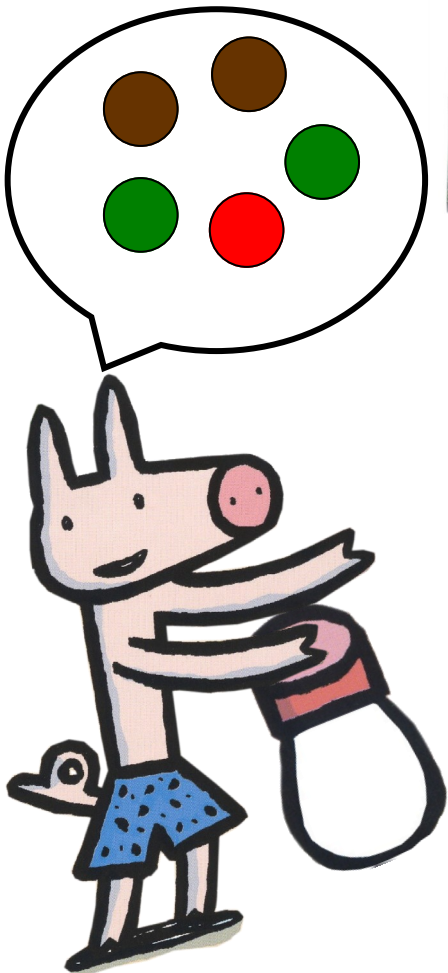
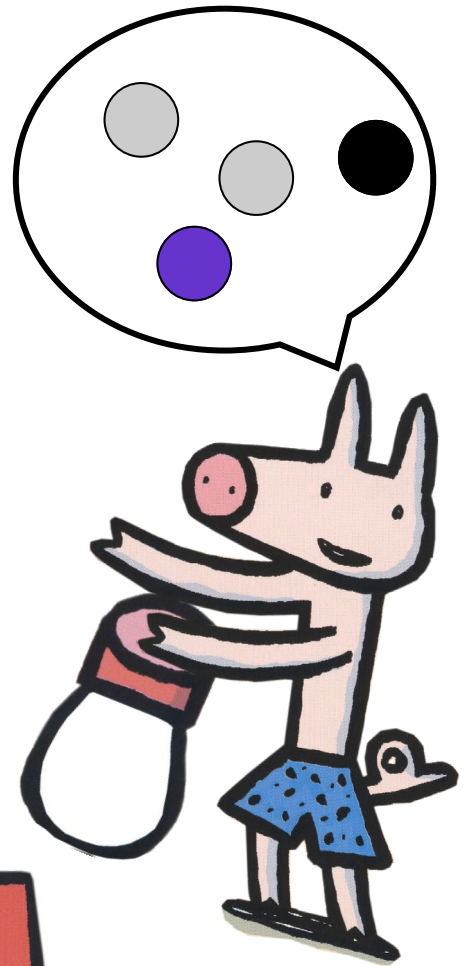
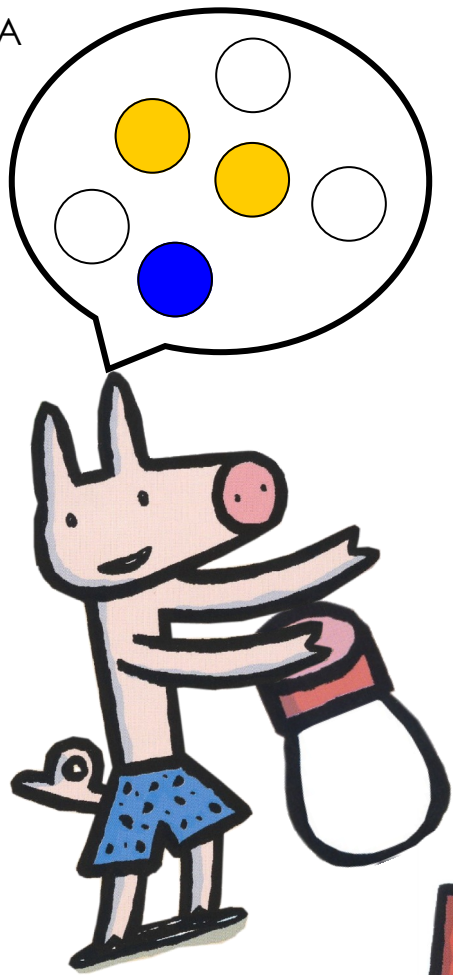
Par exemple : 2  3  etc.

Remarques : la recherche collective d'une solution pour la deuxième partie du jeu est évidemment un moment important. L'idéal étant que les enfants trouvent seuls la solution : écrire une liste, utiliser les nombres pour représenter les quantités de bonbons.

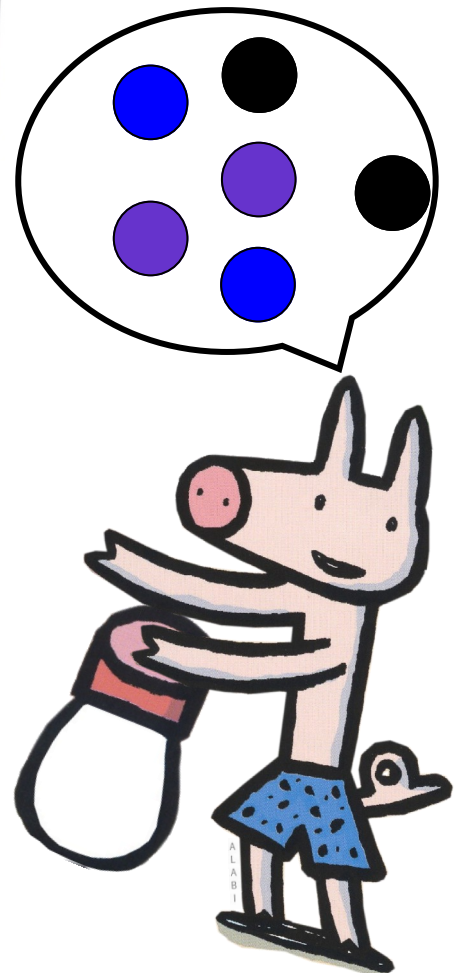
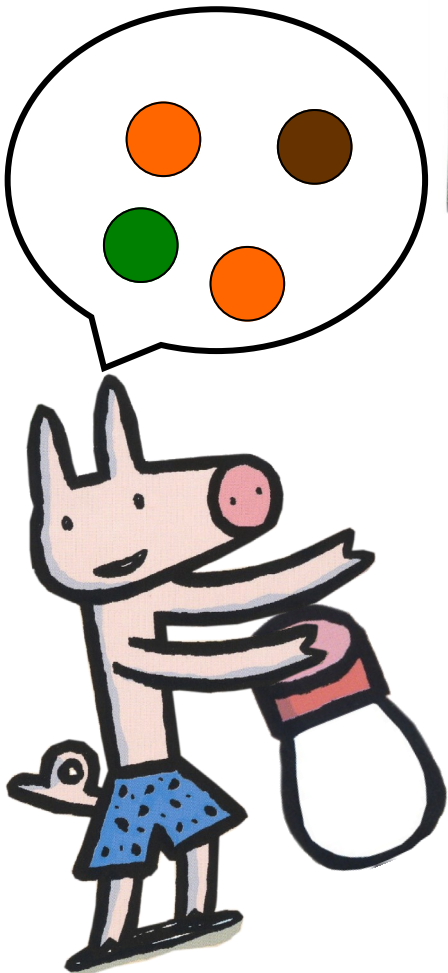
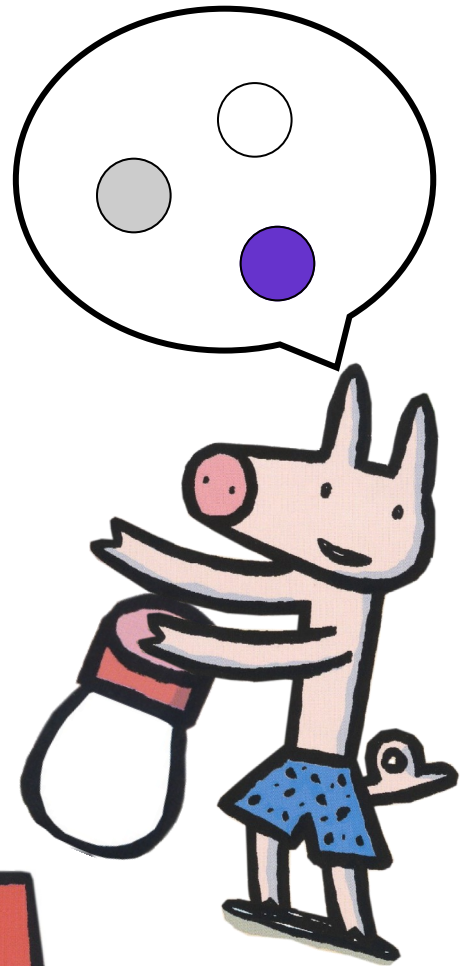
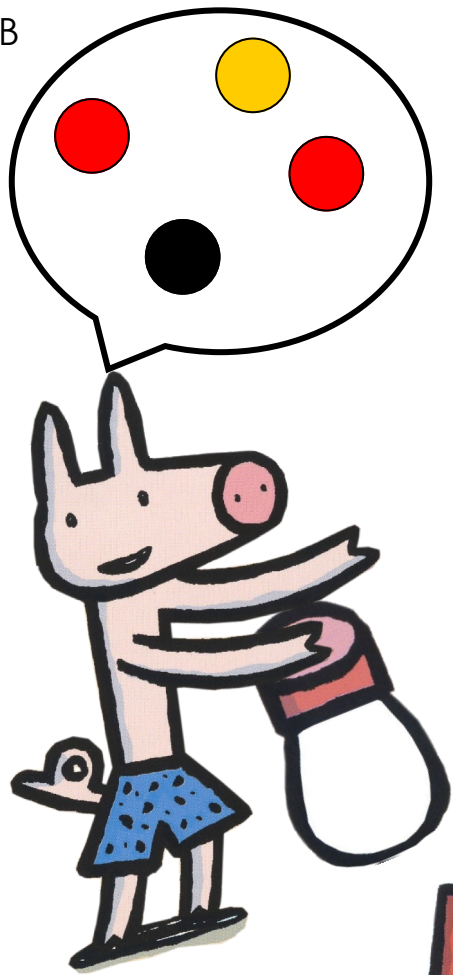
Les pages 6 et 9 permettent de fabriquer d'autres fiches afin de modifier le nombre de bonbons différents (plus ou moins de couleurs différentes) et leur quantité.

Pour les élèves en difficulté, on peut utiliser une bande numérique p.10.

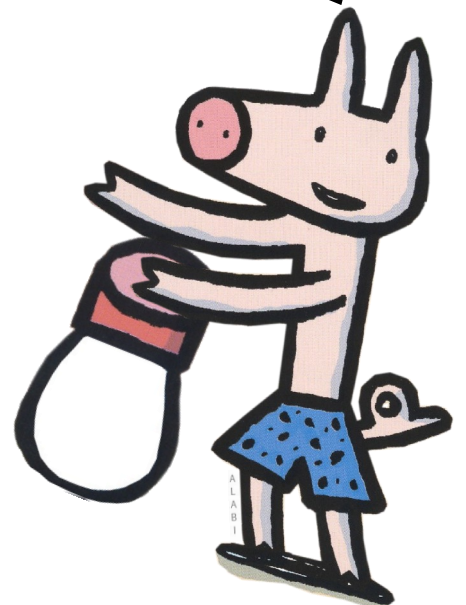
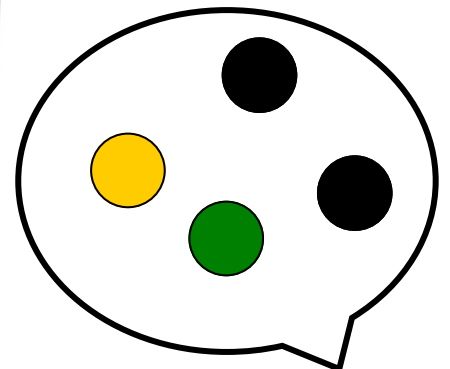
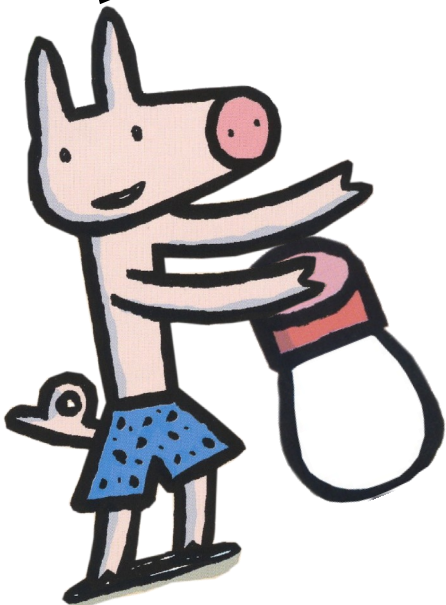
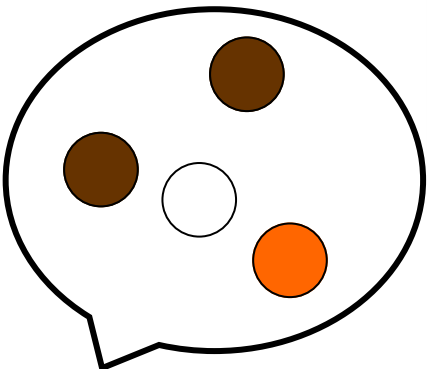
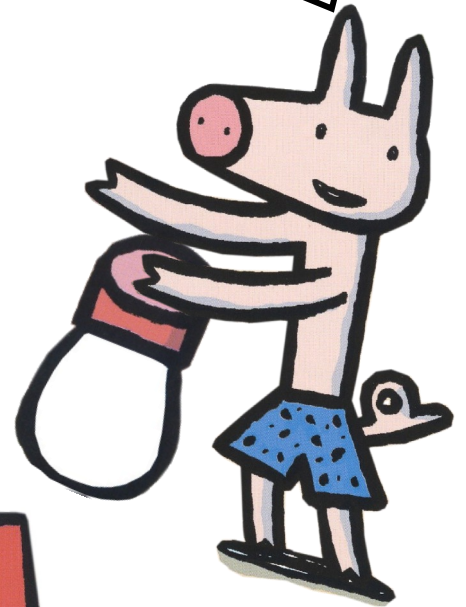
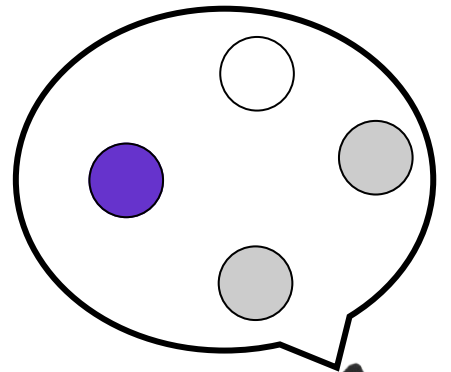
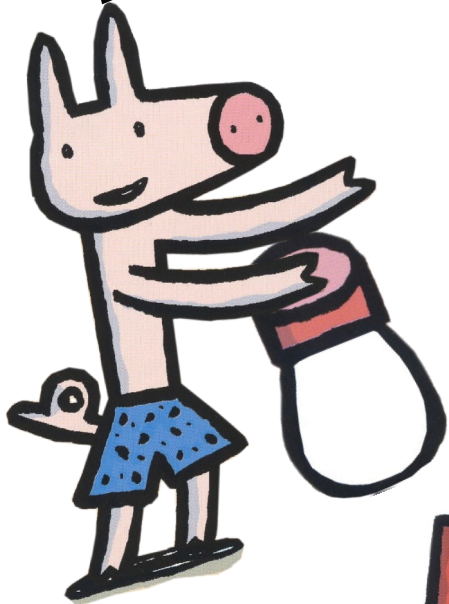
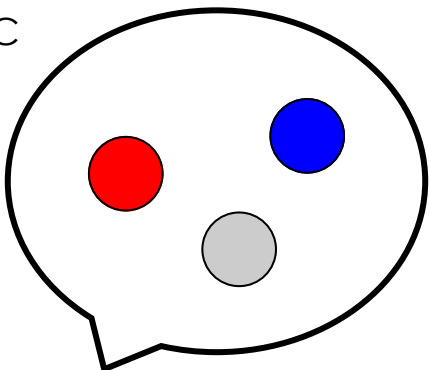
A



B

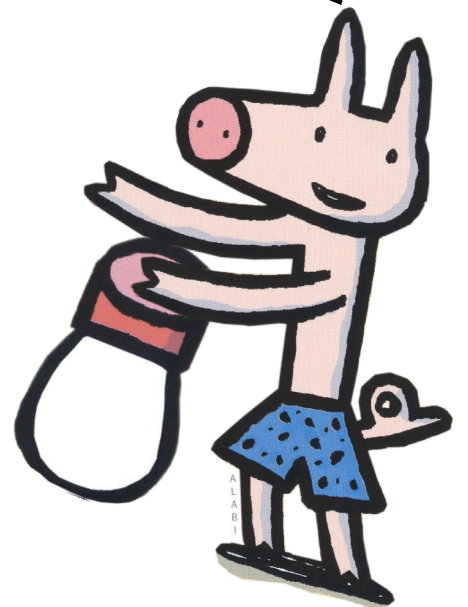
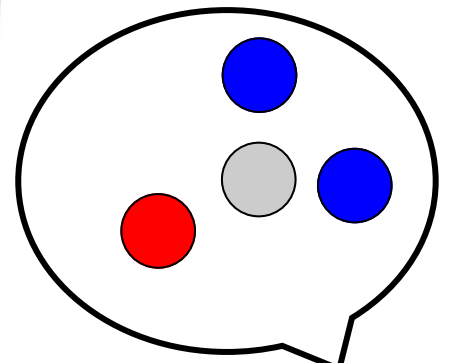
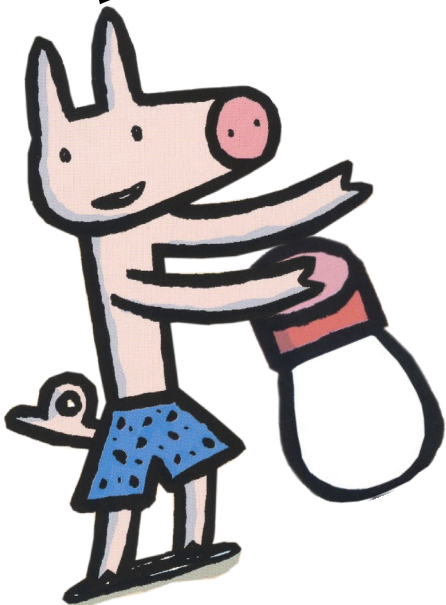
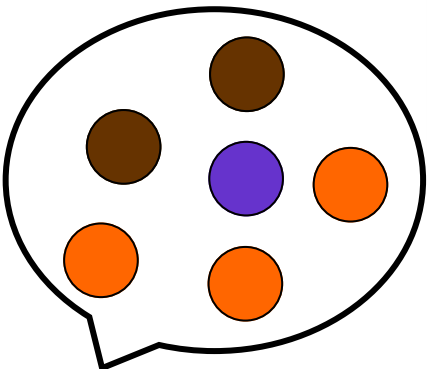
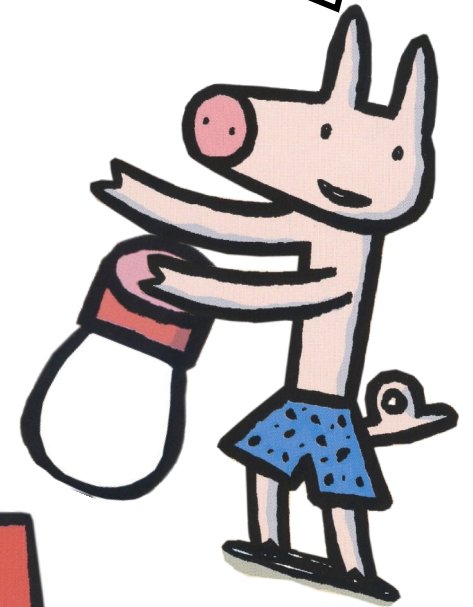
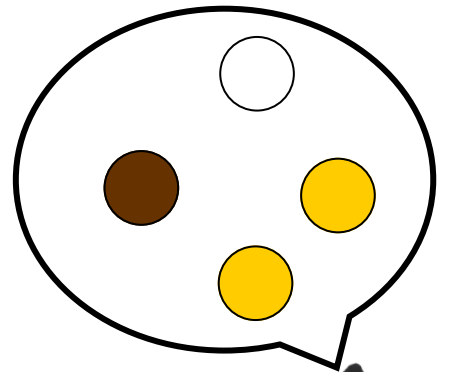
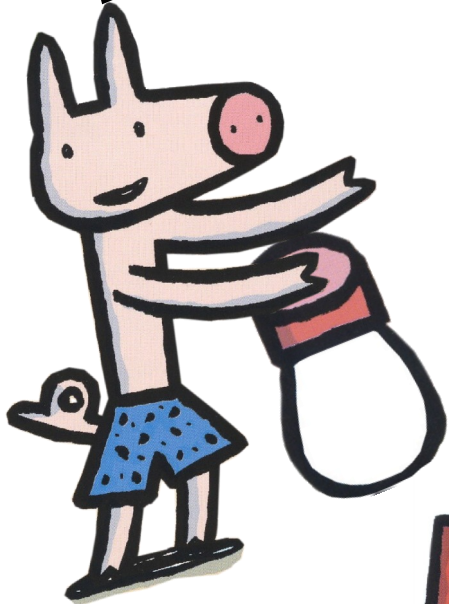
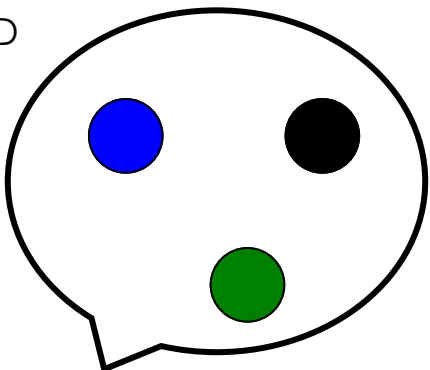


C

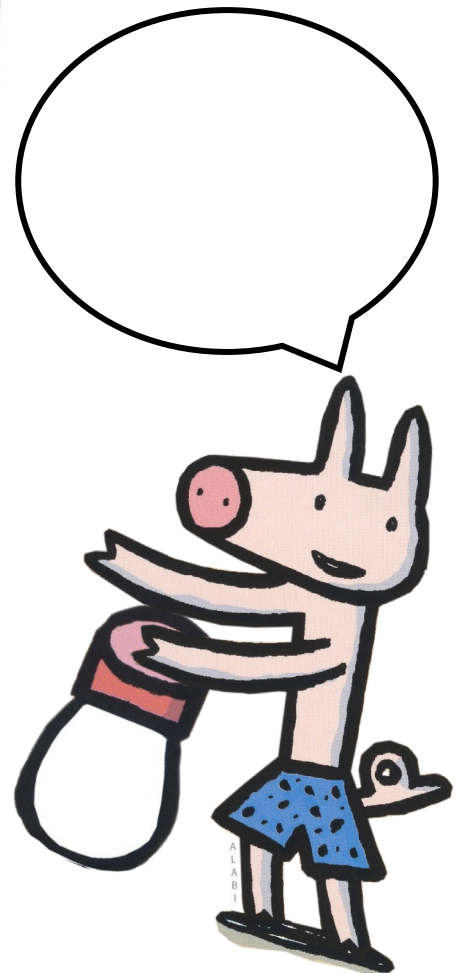
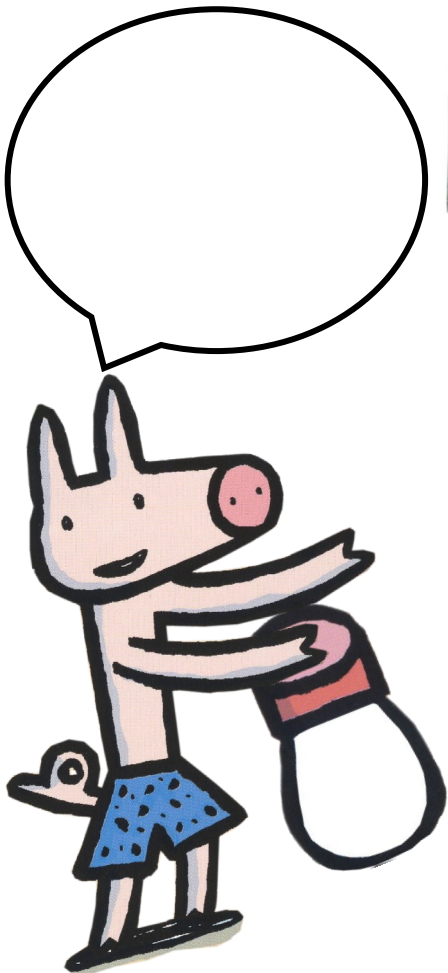
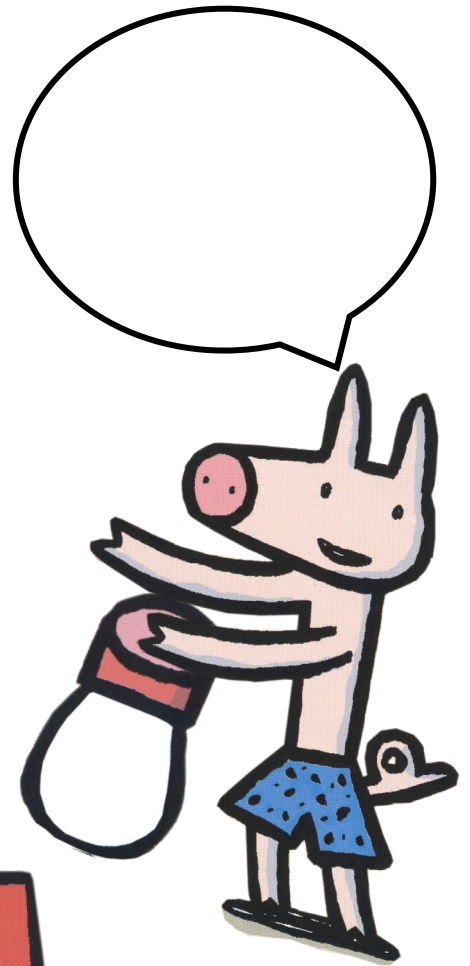
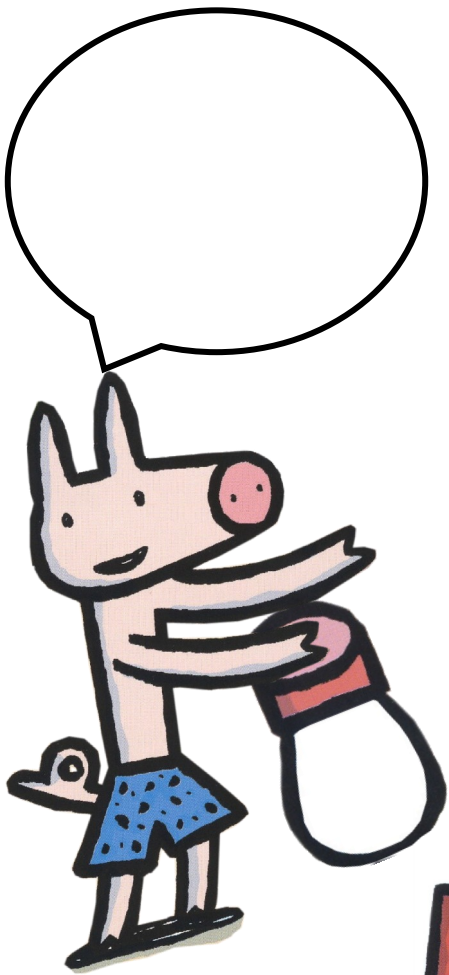


ALABBI

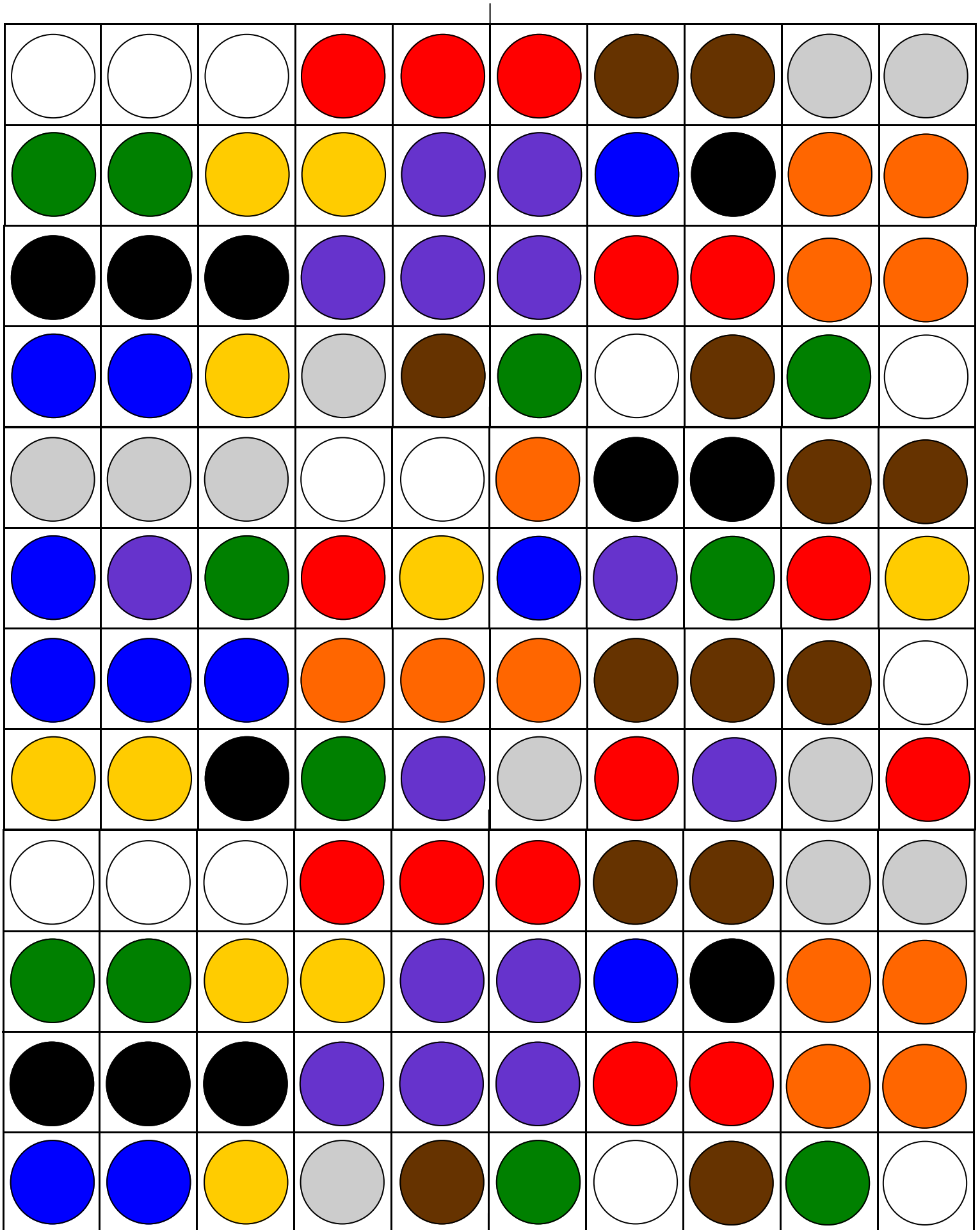
D



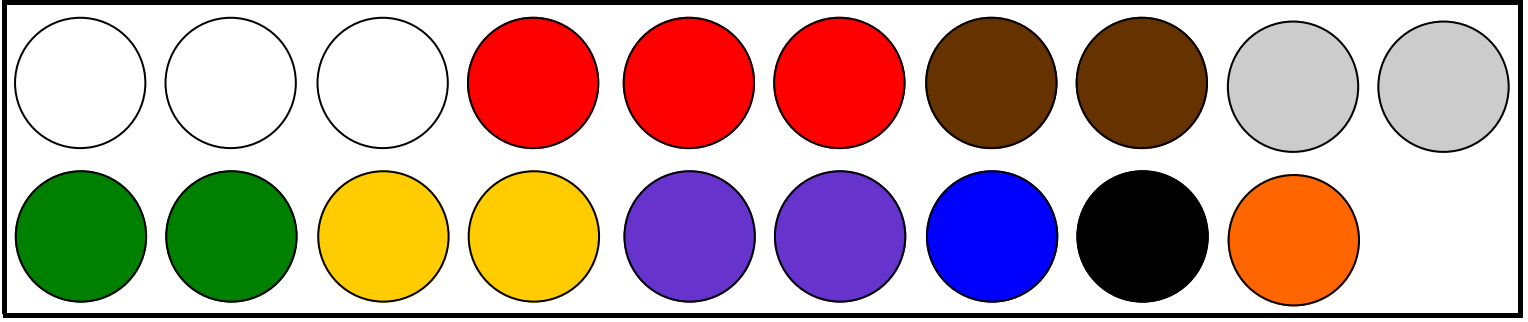
ALABBI



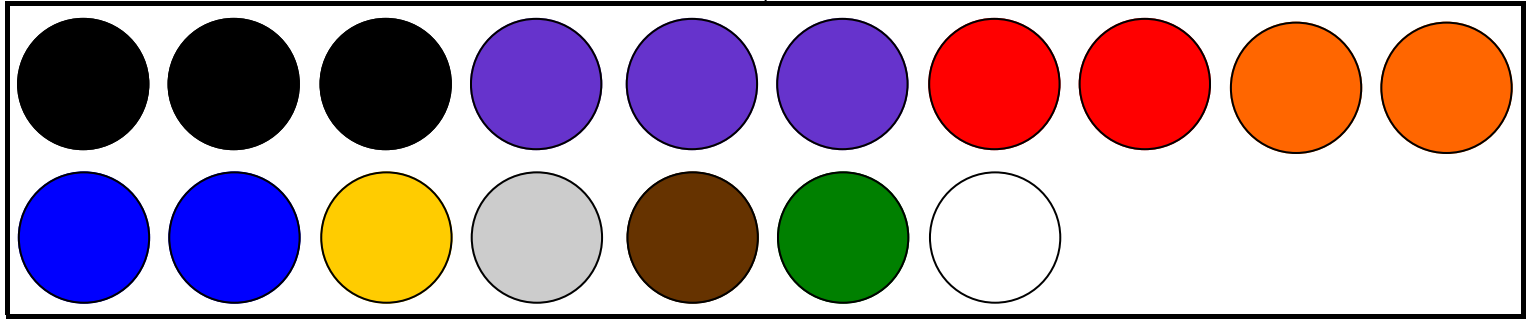
Des bonbons à découper pour la
caisse de monsieur Tanuki



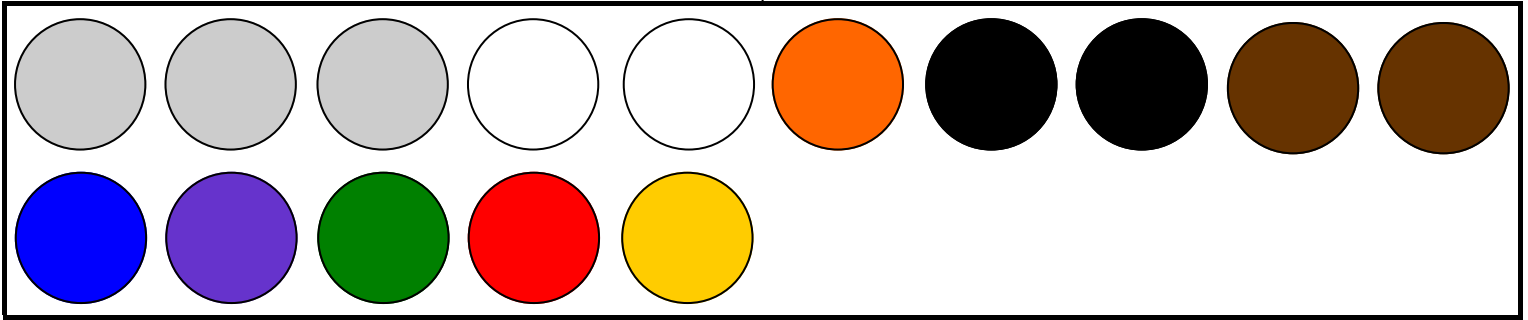
A



B



C



D

