

Objectifs : comparer des quantités, associer une quantité à une écriture chiffrée, se repérer dans l'espace d'une page

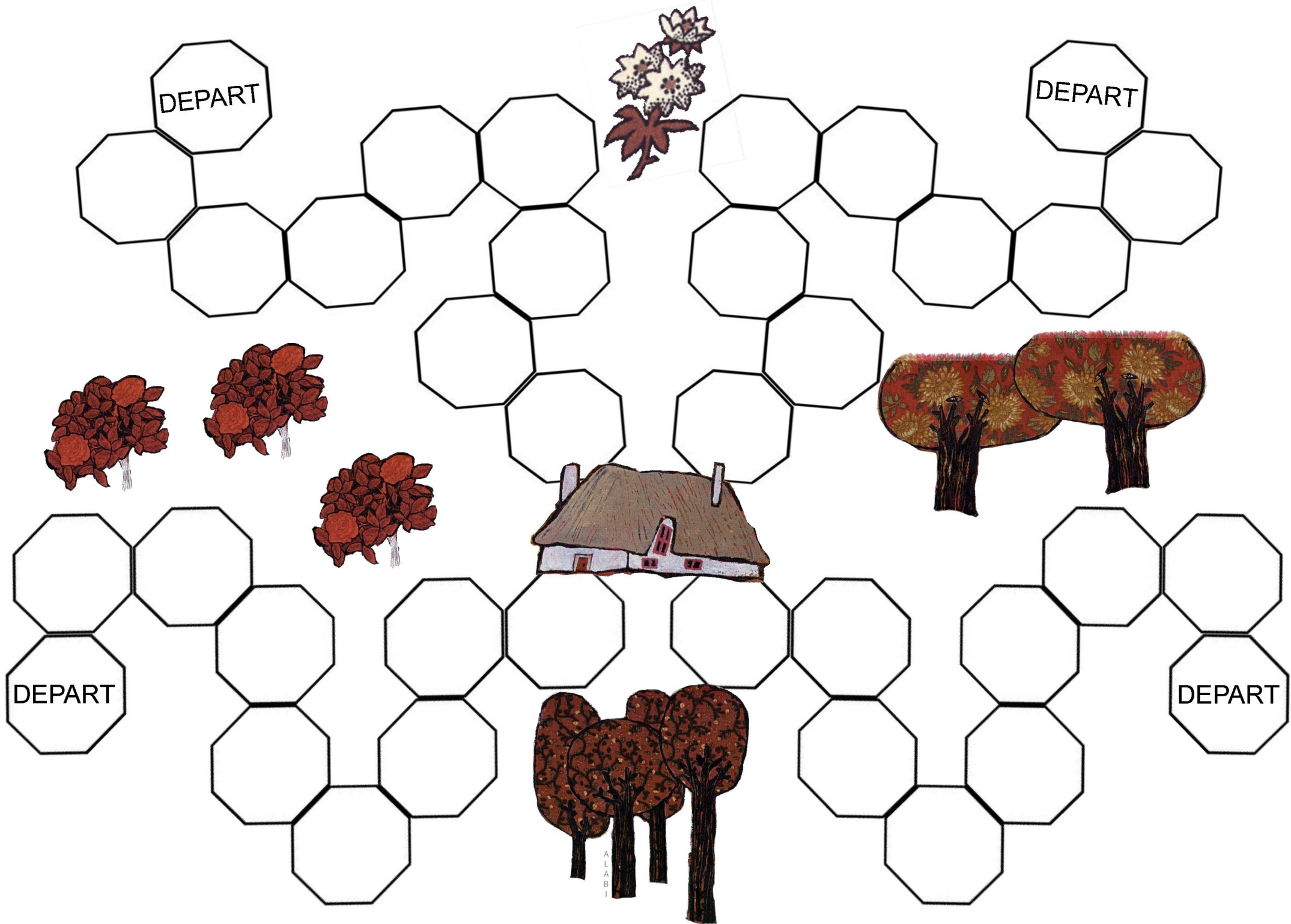
But de jeu : pour les Chaperon, arriver avant le loup dans la maison de la grand-mère pour la sauver.

Déroulement : à chaque tour, les joueurs piochent une carte-nombre (pp.7 et 8), lisent ce nombre puis la placent sur la bande numérique. Celui qui a le nombre le plus grand (ou plus petit : à déterminer) pose **une carte Chaperon** ou **une carte loup** sur son parcours en commençant par la case départ.

Remarques : le parcours et les étiquettes Chaperon et loup sont à imprimer au format affiche (4 feuilles A4 assemblées). Pour une meilleure tenue du jeu, il vaut mieux poser du Velcro. Les cartes pp. 9 et 10 permettent une combinaison dénombrement des points/écriture chiffrée. On peut également fabriquer des cartes recto-verso pour valider l'écriture chiffrée du nombre. On n'est pas obligé de travailler sur toute la bande numérique proposée. On peut, par exemple, se limiter aux nombres de 1 à 10 (pour les MS ou les GS en début d'année).



Étiquettes à découper



1

2

3

4

5

*Bande numérique.
Coller la suite de la bande
numérique ici*

6

7

8

9

10

*Coller la suite de la bande
numérique ici*

11

12

13

14

15

*Coller la suite de la bande
numérique ici*

16

17

18

19

20

*Coller la suite de la bande
numérique ici*

21

22

23

24

25

*Coller la suite de la bande
numérique ici*

26

27

28

29

30

31

1	2	3	4	5	<u>6</u>
7	8	<u>9</u>	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

25

26

27

28

29

30

31

