

Objectif : résoudre des problèmes portant sur les quantités, décomposer le nombre 10

But du jeu : remplir son tableau

Déroulement :

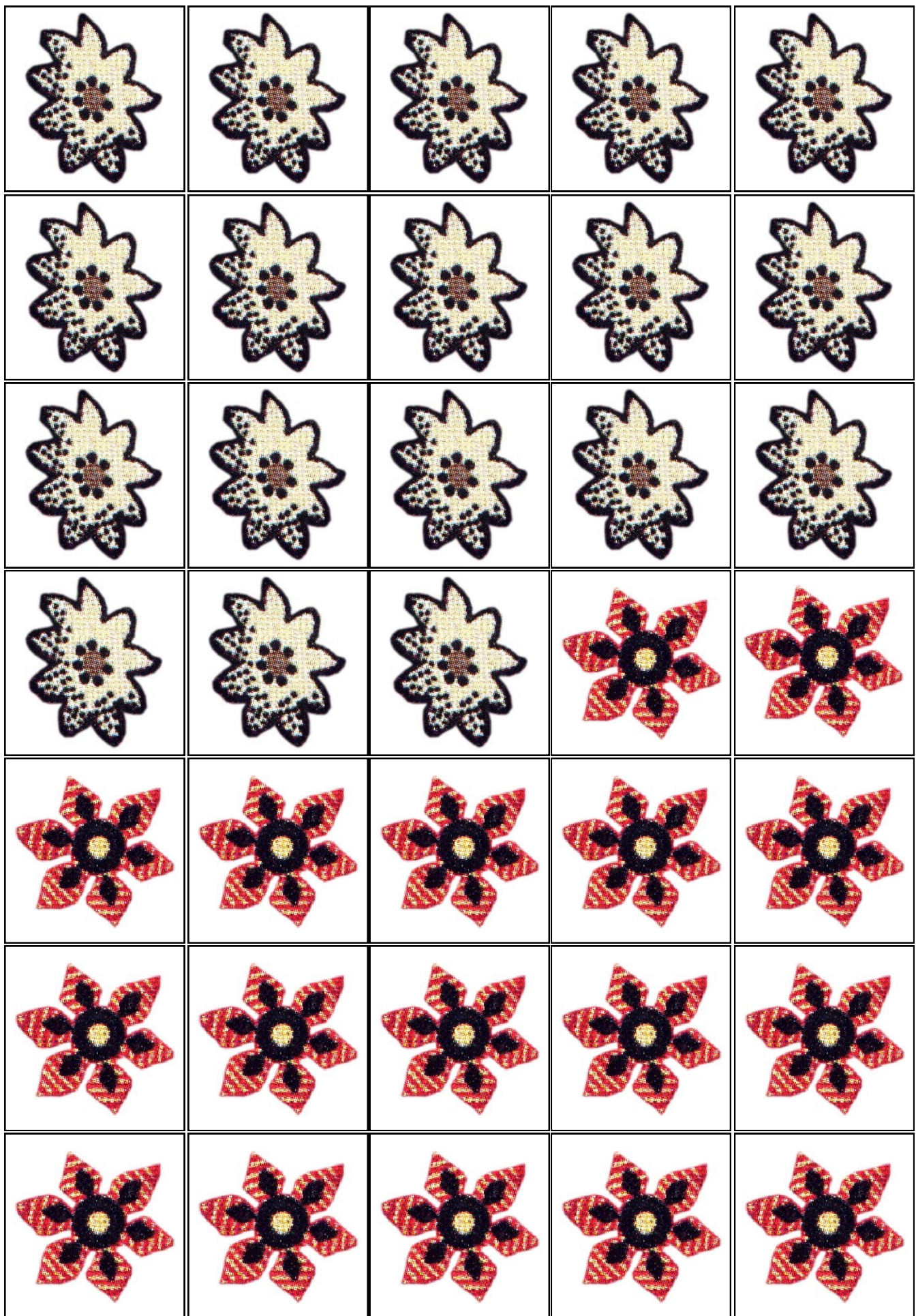
- dans un premier temps, chaque joueur remplit librement son tableau de fleurs (soit rouge soit jaune), en allant les chercher **en une seule fois**. (Consigne : tu dois chercher, en une seule fois « juste assez » de fleurs, ou « autant de fleurs » que de cases vides, pas plus, pas moins.) On constate, après plusieurs essais qu'il faut en apporter 10.
- Dans un deuxième temps, on joue par équipe de 2 avec un seul tableau à remplir. Chaque équipe doit remplir son tableau avec des fleurs jaunes **et** des fleurs rouges, toujours en allant les chercher **en une seule fois**. Verbalisation des différentes procédures utilisées et des résultats obtenus.
- Dans un troisième temps, chaque joueur joue avec un tableau et doit le remplir avec des fleurs rouges et jaunes. Il écrit les différents résultats trouvés.

Remarques : cette situation est tirée du livre « Vers les maths en GS » ACCÈS Éditions. Pour une meilleure tenue du jeu, il vaut mieux poser du Velcro.

				ALABI

				ALABI

				ALABI



À imprimer en plusieurs exemplaires