

Jeu de comptage argumenté

Objectifs : Concept de nombre, décompositions additives, langage (hyperonymie)

Le téléchargement proposé contient les 36 cartes prêtes à imprimer au format .doc, ces mêmes cartes au format .jpg et pour ceux qui veulent créer leurs cartes une planche de cartes vides et ma palette d'images.

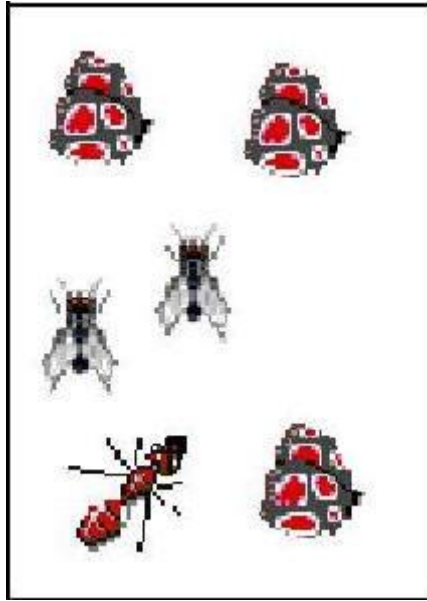
Matériel : Un dé classique numéroté de 1 à 6 et les cartes proposées en téléchargement.

But du jeu : Etre le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

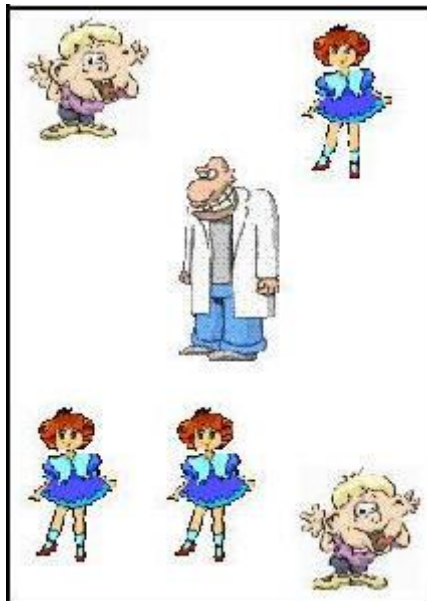
Déroulement du jeu : Un enfant lance le dé. Les joueurs doivent le plus rapidement possible proposer une carte qui contient ce nombre, mais ils doivent justifier en disant ce qu'ils ont compté. Seul le joueur le plus rapide (avec justification correcte) se débarrasse de sa carte. En fonction de la justification, une même carte peut convenir à plusieurs nombres différents.

Règles : Une réponse ne peut en aucun cas être validée sans justification recevable. Toutes les manières de distinguer ce que l'on a compté peuvent être acceptées ; seuls les mots comme "dessin", "truc", ou "machin" sont interdits.

Exemples (indispensables !) :



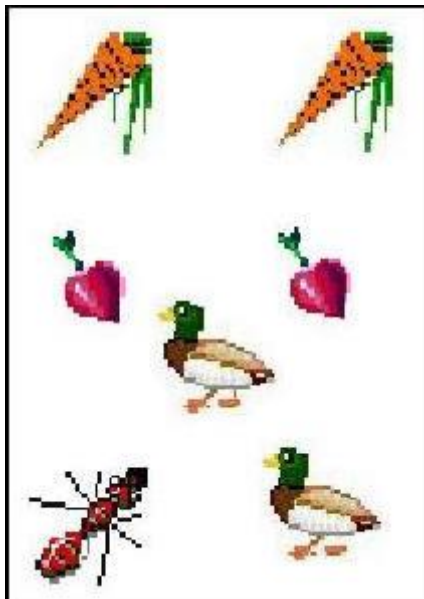
Peut convenir pour les nombres : 1 (fourmi) ; 2 (mouches) ; 3 (papillons) ; 5 (insectes qui volent) ; 6 (insectes, animaux)



Peut convenir pour les nombres : 1 (homme) ; 2 (garçons) ; 3 (fillettes) ; 5 (enfants) ; 6 (personnes)



Peut convenir pour les nombres : 1 (sandwich) ; 2 (carottes) ; 3 (radis) ; 5 (légumes) ; 6 (aliments)



Peut convenir pour : 1 (fourmi, insecte) ; 2 (canards ou radis ou carottes) ; 3 (animaux) ; 4 (légumes) ; 6 (aliments)

Notes de D. MASSON :

On peut varier le jeu en agissant sur les variables suivantes :

Nombre de joueurs

Dé(s) utilisé(s)

Ajouter des éléments à compter, catégories diverses d'objets, lieux, personnages...

Ajouter le droit de piocher ou non une carte

Jouer 2 contre 2 pour développer la coopération...