

**PUZZLE – NOMBRES**  
*Découverte du monde (domaine mathématique)*  
*Vivre ensemble*  
*Le langage au cœur des apprentissages*

*Matériel :*

- plateau de jeu quadrillé de 12 cases sur 12, agrandi en A3
- 24 jetons individuels de 6 couleurs différentes
- des bandes quadrillées de 1 à 12, déclinées dans toutes les couleurs
- 2 dés

*Objectifs :*

- comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques
- réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit
- reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre)
- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé)
- connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- se repérer dans un quadrillage
  
- comprendre les consignes ordinaires de la classe
- dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...)
  
- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

*Déroulement :*

**Phase 1 : Manipulation de 2 dés**

Le professeur des écoles lance 1 dé et demande à un élève de lui annoncer quel est le nombre indiqué par le dé. Puis l'élève pioche autant de jeton que ce nombre. Les autres élèves surveillent et corrigent éventuellement l'élève interrogé.

Puis, le professeur des écoles lance 2 dés et demande à un élève de lui annoncer quel est le nombre indiqué par les dés. L'élève doit alors sortir le même nombre de jetons que le nombre indiqué par les dés. Les autres élèves surveillent et corrigent éventuellement l'élève interrogé. Cette manipulation est répétée autant de fois que nécessaire pour être sûr que tous les élèves aient compris.

**Phase 2 : Explication du jeu**

Le jeu est présenté une première fois en grand groupe. La règle du jeu est expliquée, puis une démonstration collective est effectuée. Pour cela, la classe est séparée en 3 groupes et chaque groupe a à sa disposition les jetons ou les bandes quadrillées de sa couleur. Chaque groupe représente un joueur et respecte la règle du jeu.

Cette présentation en grand groupe, a pour but de faire comprendre aux enfants l'utilité de compter les points avant de poser quoique ce soit sur le plateau de jeu.

**Phase 3 : Jeu**

***Règle du jeu***

*Avec les jetons individuels*

Les joueurs, à tour de rôle, lancent les 2 dés et comptent le nombre de points. Ils doivent alors prendre autant de jetons que le nombre indiqué par les dés et les poser sur le plateau de jeu.

Le gagnant est le joueur qui a posé en premier tous ces jetons.

*Avec les bandes quadrillées*

Les joueurs, à tour de rôle, lancent les 2 dés et comptent le nombre de points. Le joueur peut alors poser une ou plusieurs bandes comprenant ensemble autant de carrés que de points indiqués par les 2 dés. Les carrés posés doivent être alignés.

Le gagnant est le joueur qui a posé en premier toutes ses bandes quadrillées.

**Phase 4 : Evaluation**

