

## JEU DE SOCIETE DES ETOILES DANS LE CIEL

<b>OBJECTIFS</b>	<b>Savoir lire un nombre et lui associer la bonne quantité</b> Se déplacer sur un axe orienté Ajouter, enlever une quantité, Comparer des quantités pour déterminer le vainqueur
<b>COMPETENCE(S)</b>	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique
<b>CONDITIONS DE TRAVAIL</b>	Ateliers : jeu en dirigé et semi-dirigé puis fiche évaluation en autonomie Durée de la séance : 15 à 30 min
<b>SEANCE D'EVALUATION</b>	Les élèves doivent coller le bon nombre d'étoiles dans la maison de la lune en fonction du chiffre indiqué.

Exemple de plateau de jeu pour reconnaissance des chiffres de 1 à 6 :



# Des étoiles dans le ciel

Reconnaître les écritures chiffrées  
des nombres de 1 à 6

## Matériel :

- Piste de jeu
- Pions
- Jetons « étoiles »
- Dé avec chiffres de 1 à 6 ou dé 9

**L'histoire :** « *La lune est triste. Le ciel a perdu toutes ses étoiles. Il faut gagner le plus possible d'étoiles pour les remettre dans le ciel à côté de la lune.* »

**But du jeu :** Terminer la piste en remportant le plus de jetons-étoiles possibles.

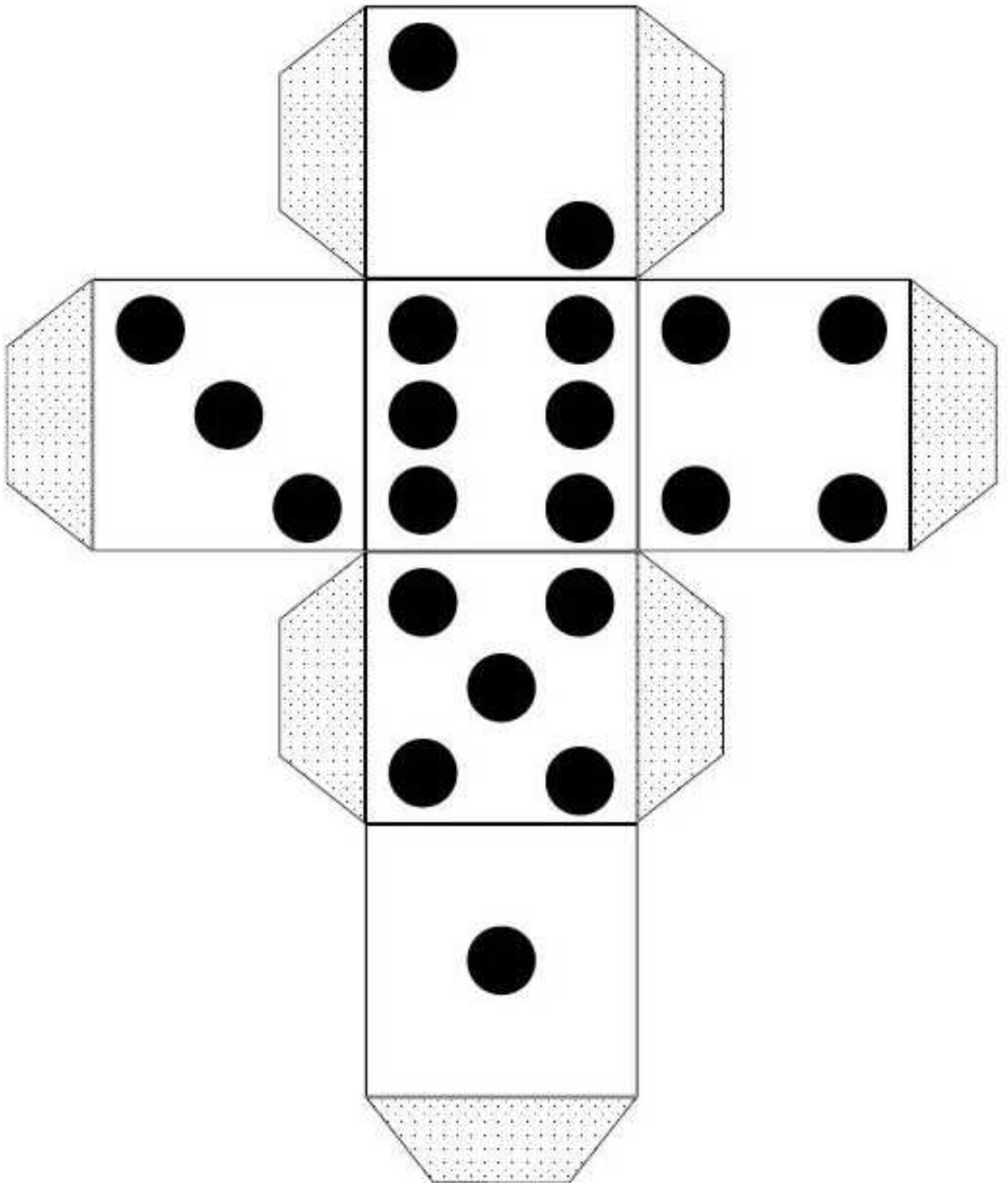
## Déroulement :

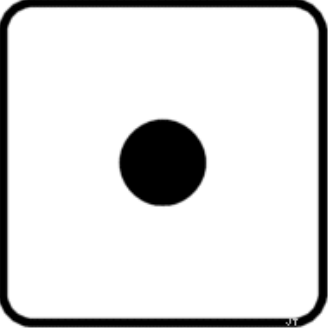





Chaque joueur dispose d'un pion qui lui sert à se déplacer sur la piste. La piste comporte des cases « lune » et des cases « soleil ». Quand on s'arrête sur une case « lune » on gagne le nombre d'étoiles indiqué sur la case. Quand on s'arrête sur une case « soleil », on perd le nombre d'étoiles indiqué sur la case.

**Règles du jeu :** Chaque joueur lance le dé à son tour et avance le nombre de cases indiquées en respectant les consignes des cases lune et soleil. Le joueur qui finit en premier le parcours gagne un bonus de 7 étoiles (si groupe de 7 élèves) et ainsi de suite jusqu'au dernier qui gagne une étoile. Celui qui totalise le plus d'étoiles a gagné.

Quand le jeu est terminé les enfants peuvent placer toutes leurs étoiles sur le dessin du ciel pour « faire plaisir à la lune ».

Patron de dé à imprimer sur bristol. Plastifier. Découper et assembler.



1	2	3	4	5	6
					

Frise numérique pour aider les élèves en difficulté à reconnaître les chiffres



**DECOUVRIR LE MONDE, activité mathématique : associer le nom des nombres connus à leur écritures chiffrée**

Consigne : Colle le nombre d'étoiles que t'indique la lune.

Date :

Évaluation :

