

Jeux et compétences mathématiques au quotidien
Des jeux pour développer les compétences en numération
(Exemples pour des classes de GS, CP, CE1.)

Point théorique

Dans l'ouvrage le nombre au cycle 2 (scérén, CNDP, juillet 2010), Denis Bluten et Pascale Masselot nous parlent des passages incontournables en numération (p 20, 21). **Le jeu du rami des nombres** permet d'aborder notamment deux de ces passages : le point de vue algorithmique et l'exploration des règles de la numération orale et de mise en relation avec la numération de position.

Dans les compétences des programmes, ce jeu correspond à :

- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels (jusqu'à 30, inférieurs à 100, inférieurs à 1000).
- Comparer, ranger, encadrer ces nombres.
- Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée.
- Dire, écrire, une suite de nombre dans l'ordre croissant ou décroissant.

Proposition d'activités

Nous présentons ici une adaptation du **jeu du rami** qui est proposé à des élèves de CP, mais qui pourrait être abordé dès la fin de la grande section. (Vous pouvez retrouver ce jeu dans CP, apprentissages numériques, ERMEL, voir aussi, le jeu de la réussite.) Ce jeu peut donc évoluer selon le domaine numérique abordé. Vous trouverez à la fin de ce document des cartes de 1 à 100, mais avec des CE1 ou début de CE2, on peut envisager des cartes jusqu'à 1000. Le jeu fait également appel à des stratégies pour poser le plus de cartes possible. Mais, c'est en jouant souvent que les élèves découvriront de multiples combinaisons.

Zoom : **le jeu du rami des nombres**

Séance 1 : découverte

Objectifs : - lire des écritures chiffrées,

- construire des suites numériques,
- connaître le précédent ou le suivant d'un nombre.

Matériel : - Un jeu de 40 cartes comportant la même suite en quatre exemplaires (de 1 à 10, de 11 à 20, de 61 à 70...de 101 à 110...)

Vous trouverez de quoi construire ces jeux dans le fichier intitulé *file numérique*, les quatre exemplaires peuvent être de quatre couleurs différentes.

- Une file numérique ou un tableau des nombres pour une aide éventuelle.

But du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes lorsqu'il n'y en a plus dans la pioche.

Règle du jeu :

- Au début de la partie chaque joueur reçoit cinq cartes. Le reste constitue la pioche. Tout au long de la partie, **les joueurs devront toujours avoir cinq cartes** jusqu'à épuisement de la pioche.
- Pour « **poser** » des cartes, il faut qu'un joueur fabrique **une suite d'au moins trois cartes**. Les autres joueurs peuvent alors prolonger cette suite avec une, deux ou plus de cartes, ou alors créer une suite nouvelle de trois cartes. Chaque fois que l'on pose des cartes, on en reprend le même nombre dans la pioche de manière à toujours en avoir cinq. Ensuite, les joueurs jouent avec les cartes qui leur restent.
- En cas d'impossibilité de jouer, le joueur jette une carte, en prend une nouvelle dans la pioche et passe son tour.
- On peut déplacer des cartes déjà posées à condition de toujours laisser une suite d'au moins trois cartes. (Au début, il faut l'aide de l'adulte pour « casser » ces suites, puis cela fera partie des stratégies que pourront utiliser les élèves pour gagner).

Durée : 45 minutes

Déroulement :

Appropriation des règles du jeu collectivement.

Commencer à faire jouer quatre élèves, le reste de la classe observe, commente, donne des conseils aux joueurs.

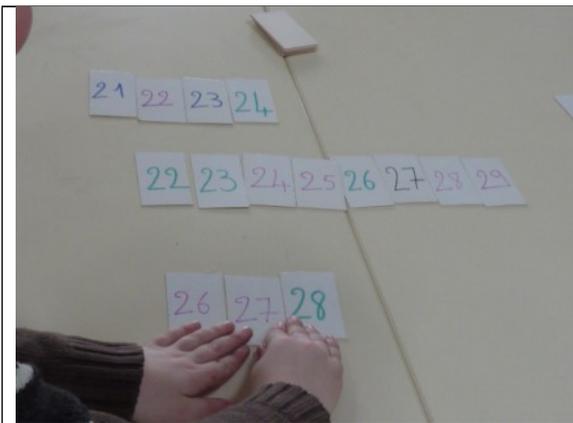
- Insister sur le fait que chaque joueur doit toujours avoir cinq cartes avant et après avoir joué.

- Faire poser les cartes devant les joueurs pour bien repérer les suites éventuelles.
- Les faire réfléchir pour savoir quelle carte jeter : une que l'on a en double, une assez éloignée d'une suite de deux cartes...
- Faire repérer les suites que l'on peut compléter, dans l'ordre croissant ou décroissant.
- Les faire lire à haute voix pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreur.
- Faire repérer les suites que l'on peut déplacer.

Après plusieurs tours de jeux, qui auront permis de répondre aux questions, aux observations, on peut faire jouer l'ensemble de la classe par groupes de trois ou quatre joueurs. Une aide et une vérification se feront en passant de groupe en groupe.

Séance 2 :

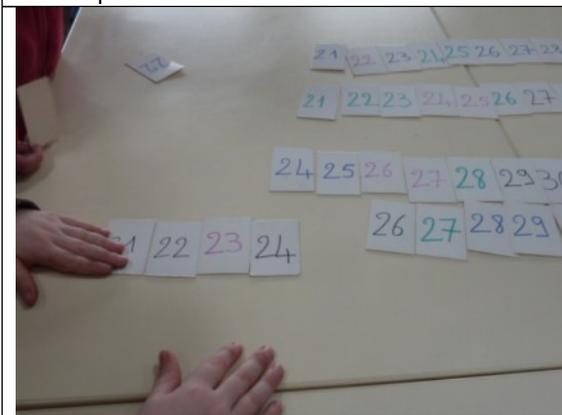
Ce jeu sera repris le lendemain en choisissant la constitution des groupes, homogènes ou hétérogènes. On peut envisager un groupe d'élèves en difficultés avec la présence de l'adulte et le recours à la file numérique et d'autres groupes en autonomie, la validation se fera par la vérification et la lecture des suites numériques constituées.



Batiste pose une nouvelle suite.



Il déplace le début d'une suite pour placer son « 24 ».



Il a créé une nouvelle suite.



La partie est terminée, les quatre suites sont complètes.

Séance 3 et suivantes:

Ce jeu pourra être repris en atelier, soit en autonomie, soit avec la présence de l'adulte, afin d'évaluer les capacités des enfants : comptine numérique orale maîtrisée, recours à la file numérique, erreurs récurrentes...

Parallèlement des exercices de suites numériques à compléter, de recherche du nombre suivant et/ou précédant peuvent être proposés.

Prolongements possibles :

On retrouvera ce jeu avec des données numériques qui évolueront en fonction de la progression dans l'année et des capacités des élèves.

Bibliographie

Le nombre au cycle 2 SCEREN CNDP juillet 2010

CP Apprentissages numériques ERMEL Hatier Pédagogie