

La Course aux nombres

PERIODE 1 à 5

Attendus de fin de CP abordables :

NOMBRES ET CALCULS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Il dénombre des collections en les organisant.
- Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.
- Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
- Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...
- Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes, le nombre d'objets ou de personnes étant inférieur à 30.
- Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20.

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Il lit un nombre écrit en chiffres. Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

Calculer avec des nombres entiers

Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.

Procédure de calcul mental

- Il calcule mentalement des sommes et des différences.
- Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme.

Règle du jeu

Nombre de joueur(s)

De 1 à 4 joueurs.

Matériel supplémentaire à prévoir

Un dé 6 faces

Principe général

En mode solo, réussir à atteindre exactement le nombre de 10 en lançant le moins de fois possible le dé.

A plusieurs, pour gagner, le joueur doit être le premier faire parvenir exactement son jeton sur le nombre 10.

Mise en place

Disposer les cartes de la façon suivante.



Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire ou antihoraire.

Déroulement du jeu

À son tour, le joueur lance le dé et avance son jeton en fonction de la valeur indiquée par le dé.

Si la somme de la valeur indiquée par le dé et de celle de la carte est supérieure à 10, alors le jeton ne bouge pas.

Variantes

Elle introduit la soustraction.

Quand la somme de la valeur du dé et de celle de la carte où se trouve le jeton « oiseau » est supérieure à 10, la quantité qui reste après avoir atteint le 10 est retranchée. Le jeton est alors reculé d'autant.

Exemple : « oiseau orange » a 11 points. Il recule donc son jeton « oiseau » de - 2 points.

obtenu 3 points au lancer de dé. Il avance de +1 point pour atteindre 10.



Il reste 2 points. Il recule donc son jeton « oiseau » de - 2 points.

