

Numération

Activité 1 : Plouf dans l'eau !

- **Objectif :** Résoudre des problèmes de quantités

Préparation de l'activité : Pour ce qui peuvent imprimer , je vous joint la fiche du plateau de jeu à imprimer . Pour ce qui ne le peuvent pas , voici comment procéder :

Découper 20 ronds, les colorier sur une face et laisser blanc l'autre côté. Ecrire les nombres de 1 à 20 sur les 2 faces.

Sur votre table placer les nombres de 1 à 20 dans l'ordre. 15 ronds seront placés face blanche et 5 faces couleurs. Les faces blanches sont des pierres et les faces couleurs des nénuphars.

JEU 1 : Prendre un petit personnage ou un autre objet qui va avancer de case en case.

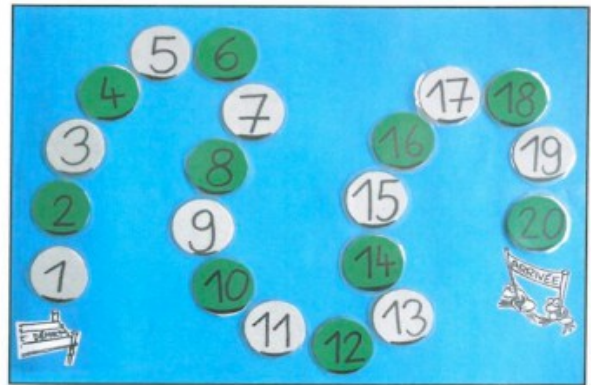
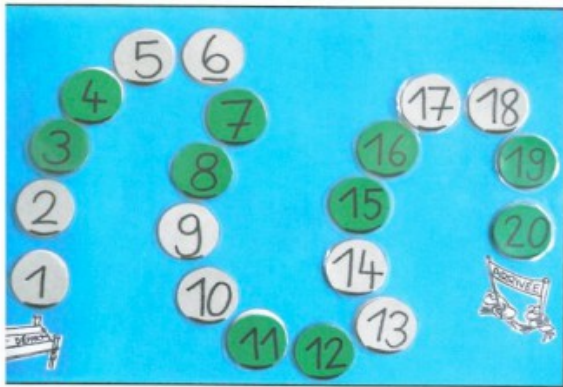
- Quand le pion passe sur une case « pierre » , il faut dire le nombre à voix haute.
- Quand il passe sur une case « nénuphar » il faut dire le nombre dans sa tête.

Si l'enfant se trompe on dit " plouf, dans l'eau" et revient au point de départ.

Si l'enfant réussit , il gagne une pièce / jetons ou autre. Le premier à avoir le plus de pièces/jetons a gagné .



On peut changer à chaque fois les nénuphars ou les pierres pour ne pas avoir le même plateau de jeu à chaque fois



Autres dispositions possibles.

JEU 2 : Mêmes règles du jeu précédent sauf qu'ici il faut mettre les ronds blancs « les pierres » face cachée . Reciter la comptine à voix haute tout en avançant de case en case .

- quand le pion passe sur les cases « nénuphar » : dire le nombre à voix haute
- quand le pion passe sur les cases « pierre » : écrire le nombre

Activité 2 : Plouf dans l'eau : la fiche de travail

- **Objectif :** Résoudre des problèmes de quantités

C'est une activité d'entraînement, l'enfant doit donc le réaliser tout seul. Vous ne procéderez qu'à la correction de l'exercice .

→ Imprimer ou reproduire le modèle de la fiche « Plouf dans l'eau » jointe dans le dossier du jour .

