

**Compétences visées :**

- Reconnaissance des constellations
- Associer une constellation à un chiffre
- Dénombrer et créer des collections

**Nom du jeu :** Les boîtes à compter

**Niveau de classe :** GS

**But du jeu :** Réaliser des collections le plus vite possible.

**Matériel :**

- 2 boîtes avec 5 compartiments chacune
- Des fiches consignes organisées en cinq séries :
  - Dénombrement d'objets
  - Reconnaissance des nombres
  - Nombres et collections
  - Nombres à ordonner
  - Collection d'objets
- Des jetons plastique
- Des cartes avec :
  - Les nombres de 0 à 25
  - Les constellations de 10 à 20
  - Les collections de 10 à 20 fruits

**Règle du jeu :**

Deux joueurs doivent utiliser une fiche pour dénombrer et réaliser différentes collections le plus vite possible, le gagnant sera celui qui aura réalisé ses collections le plus vite possible sans se tromper.

**Déroulement :**

L'élève devra tour à tour :

- Associer à une collection la constellation, le nombre ou une collection correspondante
- Reconnaître des nombres et les associer : à des constellations, à des jetons ou à une collection
- Associer à une collection de jetons : le nombre correspondant ou une collection de fruits correspondante
- Ordonner du plus petit au plus grand des collections à l'aide de jetons (en utilisant le dénombrement)
- Partager une collection en quatre groupes équivalents
- Construire une collection de jetons égale à l'addition de différentes collections

**Éléments de différenciation pédagogique :**

Les fiches proposées permettent une progression du simple au complexe.

Adaptation du matériel : créer des cartes de nombres allant de 0 à 5, puis 10...

Créer des fiches de collections de 1 à 5...

Chronométrer les enfants ou poser une contrainte de temps (tu disposes de 2 minutes pour réaliser la collection, ou le temps d'un sablier...)