

COMPETENCES VISEES : - Comparer des nombres,

- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée,
- Connaître la suite numérique,
- Résoudre des problèmes portant sur les quantités.

NOM DU JEU : **Le jeu du mouchoir**

NIVEAUX DE CLASSE : MS ET GS

BUT DU JEU : Deviner le nombre de jetons cachés sous le mouchoir.

MATERIEL : -Des jetons

- Une bande numérique (de 1 à 10 pour les MS, de 1 à 20).
- Des caches (petits rectangles de papier)

REGLES : Ce jeu se joue à 2 joueurs (un joueur A et un joueur B).

Le joueur A choisit des jetons qu'il cache sous un mouchoir, le joueur B doit deviner le nombre de jetons cachés en posant des questions.

Le nombre maximum de jetons à cacher est de 10 pour les MS, et de 20 pour les GS.

Le joueur B pose au maximum 4 questions pour une bande numérique allant de 1 à 10 et 6 questions pour une bande numérique allant de 1 à 20.

DEROULEMENT :

-Le joueur A cache un nombre x de jetons sous un mouchoir, le joueur B tente de deviner le nombre de jetons cachés en posant des questions du type « il y en a +... » ou « il y en a – que... ».

- Le joueur A répond par oui ou par non, le joueur B pose des caches sur la bande numérique pour éliminer les solutions impossibles jusqu'à ce qu'il trouve le nombre de jetons cachés.

ELEMENTS DE DIFFERENCIATION :

- Faire varier le nombre maximum de jetons à cacher,
- Pour les MS en difficulté faire apparaître des constellations sur la bande numérique,
- Modifier le nombre maximum de questions que le joueur B va poser.