

Compétences visées :

→ Comptine numérique

- connaître la comptine numérique jusqu'à 10.
- Savoir compter à partir d'un nombre donné (en avant ou en arrière)

→ Dénombrement

- Synchroniser les gestes et la récitation de la comptine.
- Organisation du dénombrement.
- Comparer des collections.
- Savoir associer le mot-nombre à sa valeur.

→ Repérage espace / temps :

- connaître les notions AVANT-APRES

Nom du jeu : Le mini rami

Niveau de classe : MS-GS

But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes en produisant des suites ou des groupes de cartes de même valeur.

Matériel : 60 cartes images représentant un mouton, 2 moutons, 3 moutons..., 1 vache, 2 vaches...(il y a 6 familles de 10 cartes : vache, mouton, poule, fermière, lapin, cochon)

Règles :

- Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs.
- A chaque tour, le joueur tire une carte dans la pioche et en rejette obligatoirement une au talon.
 - Une suite se compose de 3 cartes au minimum, qui se suivent dans un même sujet ; ex : 1 mouton, 2 moutons, 3 ...
 - Un groupe se compose de 3 cartes au minimum, de quantités égales ; ex : 4 lapins, 4 vaches, 4 moutons...
- Un joueur peut ajouter une ou plusieurs cartes aux suites et groupes déjà posés par les autres joueurs, s'il ne peut pas jouer, il passe son tour.

Déroulement :

- On distribue 8 cartes à chaque joueur, le reste constituant la pioche.
- Chaque joueur classe ses cartes en suites ou en groupes.
- Le 1^{er} joueur pioche une carte, pose ses suites ou groupes, s'il en a, et rejette au talon une carte (face visible) qui ne l'intéresse pas.
- Le 2^{ème} joueur tire une carte dans la pioche ou au talon, si cette dernière l'intéresse et ainsi de suite.

Éléments de différenciation :

- Le nombre de cartes (Ne jouer qu'avec les cartes jusqu'à 5).
- Simplifier les règles du jeu : ne faire que des suites ou que des groupes.
- Se servir de la bande numérique.
- Ne pas rejeter de carte au talon.