

## COMPETENCES VISEES

Reconnaître les constellations et les chiffres.

Comptage.

Surcomptage.

Apprendre l'addition.

NOM DU JEU : La tête à Toto

NIVEAUX DE CLASSE : MS, GS.

BUT DU JEU : remplir sa bande numérique le premier.

## MATERIEL :

Une bande numérique pour chaque joueur :

- de 1 à 5 pour les MS
- de 6 à 10 pour les GS

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Les cartes :

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Des cartes individuelles à placer sur la bande numérique

- de 1 à 5 pour les MS
- de 6 à 10 pour les GS

2 dés : MS : 1<sup>er</sup> dé de 1 à 3, 2<sup>ème</sup> dé avec 0,1 ,2 pour ne pas dépasser un total de 5.

GS : un dé normal, 2<sup>ème</sup> dé avec 0,1,2,3,4 pour ne pas dépasser un total de 10.

## REGLES DU JEU : MS-GS

Lancer les deux dés, additionner les constellations, prendre la carte correspondant au nombre obtenu et la poser sur la bande numérique.

## DEROULEMENT DU JEU :

Les enfants lancent les dés à tour de rôle et passent leur tour si le nombre a déjà été obtenu.

## ELEMENTS DE DIFFERENCIATION

Suites numériques et dés différents selon la section ou le niveau des enfants : voir la rubrique MATERIEL.

Dés avec chiffres.