



Loto des quantités (PS)

Objectif

Faire utiliser le (capacité des élèves à énumérer de façon immédiate une collection d'objets comportant jusqu'à trois éléments) pour comparer deux collections représentées, puis créer une collection ayant autant d'éléments qu'une collection donnée.

Matériel

- Pour chaque élève, une planche de jeu comportant trois ou quatre cases sur chacune desquelles figure un même dessin comportant un, deux, trois ou quatre ronds. Ces planches sont de deux sortes : les ronds sont disposés soit aléatoirement, soit selon les constellations du dé.
- Des cartes représentant chaque case des différentes planches, mais en taille réduite et dont les ronds sont disposés selon les constellations.
- Des cartes représentant les faces du dé (un, deux, trois ou quatre points).
- Des bouchons pouvant recouvrir les ronds dessinés sur les cases des planches.

Variables

- Le nombre de ronds sur les dessins des cartes ou des cases des planches (entre un et trois ou quatre).
- La disposition des ronds sur les dessins (constellation ou non).
- Les cartes utilisées : celles avec les dessins ou celles représentant les faces du dé. Il est aussi possible de proposer des cartes avec l'écriture chiffrée.

Organisation

En petits groupes en présence de l'enseignante.

Déroulement

Séance 1

Il s'agit d'une séance d'appropriation du matériel.

- Phase 1

Chaque élève dispose d'une planche de jeu dont les dessins comportent des ronds disposés selon les constellations du dé et d'un jeu de cartes correspondant à la planche. Les cartes sont retournées. L'élève tire une carte, doit prendre le nombre de bouchons correspondant et les disposer sur la case de sa planche de jeu qui convient, c'est-à-dire sur celle qui comporte autant de ronds qu'il y en a de dessinés sur la petite carte.

- Phase 2

Même déroulement, mais les élèves disposent d'une planche de jeu dont les cases comportent des ronds disposés aléatoirement.

Séance 2

- Phase 1

Les élèves disposent d'une planche de jeu dont les cases comportent des ronds disposés ou non selon les constellations du dé et l'enseignante dispose des cartes. Elle montre une carte et tous les élèves doivent prendre le nombre de bouchons correspondant et les placer au bon endroit sur sa planche (par exemple : si l'enseignante montre la carte représentant un arbre avec trois ronds, l'élève dont la planche de jeu comporte les arbres doit prendre trois bouchons et les disposer sur la case de sa planche qui comporte trois ronds).

- **Phase 2**

Les élèves disposent d'une planche de jeu dont les cases comportent des ronds disposés ou non selon les constellations du dé et l'enseignante dispose des cartes représentant les faces du dé. Elle montre une carte et tous les élèves doivent prendre le nombre de bouchons correspondant et les placer au bon endroit sur sa planche (par exemple : si l'enseignante montre la carte représentant la constellation trois, tous les élèves doivent prendre chacun trois bouchons et les disposer sur la case de leur planche qui comporte trois ronds, indépendamment du support).

Remarque : un élève peut ensuite remplacer l'enseignante pour mener le jeu.