



Dominos des quantités (PS)

Objectif

Faire utiliser le *subitizing* (capacité des élèves à énumérer de façon immédiate une collection d'objets comportant jusqu'à trois éléments) pour comparer deux collections représentées.

Matériel

Un jeu de dominos sur lesquels sont représentés différents dessins. Sur chaque moitié, leur nombre est compris entre un et trois (ou davantage en fonction des capacités des élèves).

Variables

- Le choix des dessins sur les dominos : de la même taille ou non, de même nature ou non, etc.
- Le nombre maximal de dessins sur une moitié de domino.
- La disposition des dessins : selon les constellations usuelles ou non.

Organisation

En petits groupes en présence de l'enseignante, puis en autonomie.

Déroulement

Les dominos sont répartis entre les élèves. Celui qui a un domino avec le même dessin de chaque côté (ce dessin sera choisi par l'enseignante en fonction des dominos construits) est celui qui commence. Chaque élève, à tour de rôle, pose un domino qui convient, c'est-à-dire un domino qui comporte autant de dessins sur une de ses moitiés qu'une de ceux en bout de chaîne. Les dominos sont posés sur une même ligne, les uns à la suite des autres. La disposition en ligne est préférable pour faciliter le repérage spatial en évitant les changements de direction. Les autres doivent valider le travail de leur camarade. L'élève qui ne peut pas poser de domino passe son tour.

Il est possible de décider que le premier qui pose son dernier domino a gagné, ou bien que tous ceux qui ont réussi à placer tous leurs dominos ont gagné (ce qui est préférable), ou encore, en faire un jeu coopératif : le groupe a gagné si tous les dominos ont été placés.