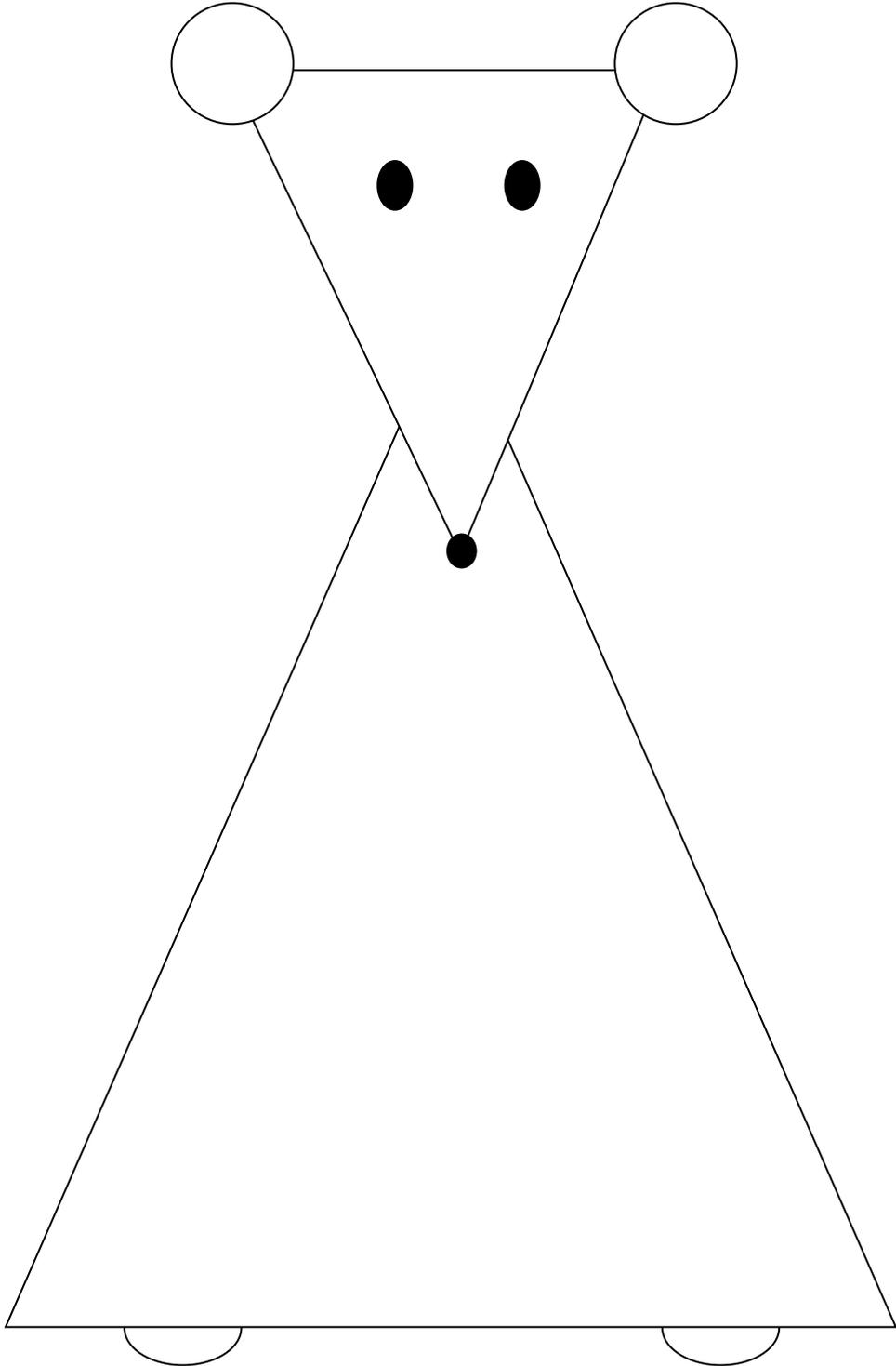


DOCUMENTS

1. Modèle de NuméRas



2. Dossards des NuméRas de un à neuf

Ces numéros sont destinés à être collés sur les NuméRas fabriqués en papier fort de couleur (sinon on peut colorier leur corps) et si possible plastifiés (voir photo).

1	2	3	4
5	6	7	8
9			



Photo Claudine Walgenwitz

RaUn	Rouge
RaTrois	Jaune
RaCinq	Orange
RaSept	Vert clair
RaNeuf	Marron

RaDeux	Bleu foncé
RaQuatre	Vert foncé
RaSix	Violet
RaHuit	Bleu clair

3. Frises numériques



4. Déplacements sur une file numérique : jeu « Tomber à pic »

Objectif :

- Encoder, décoder des ordres de déplacement sur une file numérique,
- Anticiper un résultat d'une action déterminée,
- Prévoir une action en vue d'atteindre un résultat fixé,
- Ranger des collections d'objets selon leur cardinal (relation d'ordre),
- Travailler les relations entre les nombres de 1 à 9.

Matériel :

- une file numérique (plateau de jeu) à fabriquer comme ci-dessous,
- des marrons en grand nombre ou d'autres petits objets à distribuer aux gagnants,
- neuf cartes à fabriquer sur lesquels l'enfant a dessiné les NuméRas à numéro (un par carte) Voir Documents
- Plateau de jeu (ci-dessous)

Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Arrivée

Les cases de la deuxième ligne doivent être suffisamment larges et hautes pour que l'on puisse y déposer des cartes sur lesquelles on peut déposer les « cartes NuméRas » (voir documents).

Fabriquer des cartes « Ordres ». Ces cartes à fabriquer au format 60 mm sur 90 mm comportent des ordres libellés de la manière suivante : *Avance de n cases. Recule de m cases.* On peut encoder ces cartes en y inscrivant simplement An, Rm, par exemple : A3 et R5.

A3 veut dire : avance de trois cases.

R5 veut dire : recule de cinq cases.

Ces plateaux de jeu sont réalisés sur des feuilles suffisamment grandes.

Cartes :

- Jeu de cartes comportant les NuméRas de RaUn à RaNeuf (voir Documents)
- Jeu de cartes comportant les ordres de déplacement (voir ci-dessus)

Règle du jeu

Ce jeu fonctionne comme un jeu de l'oie. C'est-à-dire que pour être arrivé, il faut faire exactement le bon nombre de pas pour s'arrêter sur la case « Arrivée », sinon, on recule. Ainsi, un NuméRa qui serait sur la case marquée 7, s'il tire R4 se retrouvera sur la case 9 et ne sera pas arrivé. De même, un NuméRa placé sur la case 3 et qui tire la carte R5 se retrouvera sur la case 2.

Quelques suggestions de règles du jeu

Schéma de base

Jouer par trois par exemple (ou plus). Affecter un NuméRa à chaque personne (en lui donnant la carte correspondante). Ces cartes sont posées sur la case Départ.

Former un seul tas avec les cartes comportant les ordres A1, A2, etc. R1, R2, etc. Ces cartes sont mélangées et présentées et retournées (face dessus dessous).

Chaque joueur tire au hasard une carte dans le tas des ordres mélangés de R1 à R9 et de A1 à A9 et exécute l'ordre sous le contrôle des autres. Un joueur dont le NuméRa est sur la case Départ et qui tire une carte R, reste sur place.

Cinq cartes sont ainsi tirées successivement par chacun. Il se peut que personne ne parvienne à l'arrivée.

Scores :

A la fin du dernier tour, le ou les gagnants reçoit (reçoivent) 3 marrons. Deux joueurs qui parviennent à l'arrivée dans le jeu de 5 tours reçoivent chacun le même nombre de marrons, qu'ils y arrivent en premier ou pas.

On recommence ce jeu un nombre de fois déterminé par avance. A l'issue, le gagnant est celui qui a le plus de marrons.

Ce jeu dans sa forme basique ne permet pas de gagner à tous les coups. Les mathématiques vont le permettre, d'où la première variante.

Première variante

Même principe au départ. Le premier coup est le fait du hasard.

Pour le second coup, chaque joueur choisit sa carte parmi les cartes Avance ou Recule du tas, cartes qui sont étalées face dessus sur la table et ainsi de suite pour les coups suivants. Le jeu se déroule aussi en 5 tours. Mais s'arrête bien avant.

Chacun devrait maintenant gagner.

Il s'agit alors d'un exercice dans lequel on trouve un complément.

Deuxième variante

Matériel supplémentaire : papier, crayon.

Chaque joueur pose sa carte (leur NuméRa) sur la case Départ.

Pour mémoire, les cartes A1, A2, A3, A4, A5 sont déposées face dessus sur la table. La partie se joue en 5 tours.

Chaque joueur, se cachant des autres, écrit la suite des ordres qui permettra à son NuméRa de gagner, par exemple A5, A4, A1.

Dès que chaque joueur a écrit son programme de déplacement, chacun réalise le programme de déplacement qu'il vient d'écrire et qu'il montre aux autres. Tout joueur qui gagne reçoit un marron.

Recommencer quatre fois pour réaliser les cinq tours. Un joueur ne peut pas utiliser deux fois le même programme, mais peut utiliser plusieurs fois le même ordre dans chacun de ses programmes. Par exemple A2, A2, A2, A4.

→ reprendre ce jeu autant de fois qu'il faut pour que l'enfant parvienne à programmer correctement ses déplacements (à différents moments de la journée).

En fait, on décompose le nombre appelé dix de plusieurs manières différentes.

Troisième variante

Idem, mais les seuls déplacements possibles sont ceux des cartes A2, A3, A4. La partie se joue en 5 tours. On peut utiliser plusieurs fois le même ordre.

Quatrième variante

Les ordres que l'on peut utiliser ne sont que A5, A3, R4 et chacun **doit utiliser au moins une fois R4**. La partie se joue en cinq tours. Chaque ordre peut être utilisé plusieurs fois. Par exemple : A5, R4, A5, A3, R4, A5.

Varier les règles en combinant les différentes contraintes au fur et à mesure que l'enfant se sent à l'aise avec les calculs qu'il doit réaliser.

Prendre des plateaux de jeux avec des nombres plus grands au fur et à mesure des progrès, faire varier les nombres de pas possibles en avant ou en arrière.

