

Plouf dans l'eau

Niveau : cycle 1

Domaine des mathématiques : approcher les quantités et les nombres.

Compétences : - être capable de réciter la comptine numérique

Matériel :

- Planche de jeu avec les nénuphars
- Un feutre pour dessiner des yeux de grenouille sur le doigt
- File numérique de la classe

Consigne :

« voici des nénuphars, place au bon endroit les nénuphars que tu as reçu »

Déroulement :

Distribuer les nénuphars aux élèves (le même nombre à chacun). Ils doivent les placer sur le plateau dans l'ordre de la file numérique.

Chaque élève doit voir les chiffres ou nombres qui sont sur ses nénuphars et les placer au bon moment et au bon endroit.

Variantes / prolongements

- ◆ Compter à rebours
- ◆ Varier les quantités de nénuphars en fonction du niveau des enfants (ps :10, ms :20 gs :30)
- ◆ Retirer des nénuphars mais l'enfant ne doit pas prononcer de chiffre
- ◆ Retourner une ou plusieurs cartes sur le plateau, les élèves doivent trouver le chiffre ou le nombre qui est dessus.
- ◆ Placer des nénuphars sur le plateau, les enfants doivent le compléter avec les nénuphars manquants.
- ◆ Retourner un ou plusieurs nénuphars sur le plateau, les élèves doivent compléter avec les nénuphars manquants.