



Type de jeu : jeu à règle

<b>Progressivité</b>	2/3 ans $\longrightarrow$ $\longrightarrow$ 5/6 ans		
<b>Titre du jeu / des jeux</b> (photo possible)	 <p style="text-align: center;"><b>Le jeu du castor</b></p>		
<b>Visées pédagogiques</b>	<p><b>Intentions pédagogiques :</b>  Dénombrer une collection de 1 à 10  Réaliser une collection de 1 à 10</p> <p><b>Comportements et actions attendus :</b>  Respecter et comprendre les règles d'un jeu  Interactions et échange entre pairs et avec l'adulte (quand jeu de la marchande)</p>		
<b>Où ?</b>	En classe		
<b>Quand ?</b>	Ateliers		
<b>Comment ?</b> (posture du PE)	Encadré par l'enseignant ou en autonomie		
<b>Déroulement</b> (phases, étapes, ...)	<p><u>Etape 1</u>  <b>Matériel :</b>  Pour 6 élèves  Les plaques de jeu  Le matériel présenté sur une table : les cartes de 1 à 3, les légos, les canards, les pions, les quilles.  <b>Déroulement</b>  « Voici la maison du castor. Nous allons</p>	<p><b>Matériel</b>  Cartes de 1 à 5</p> <p><b>Déroulement</b> identique que chez les petits</p>	<p><b>Matériel</b>  Cartes de 1 à 10</p> <p><b>Déroulement</b> identique</p>

	<p>faire la maison des nombres du castor, soit la maison du 1, ou la maison du 2, ou du 3. C'est à vous de compter »</p> <p>Sur chaque plaque, le/la PE met une carte nombre. L'enfant dénombre la carte et dit le nombre ; puis il doit aller chercher toutes les cartes du même nombre. Il doit aussi construire la même collection avec les canards, les légos®, les canards et les pions.</p> <p>Si un élève a une carte erronée, il a le droit de retourner chercher une carte, avec l'aide de la maîtresse. La maîtresse peut sélectionner quelques cartes (minimum 2) et lui demander de dénombrer afin de trouver le nombre correspondant à sa maison</p> <p>La/Le PE guide les élèves tout au long du jeu.</p> <p><u>Etape 2</u> Même principe sous forme de jeu de la marchande. La/Le PE ou un élève peut remplir ce rôle.</p>		
<p><b>Que font les autres enfants</b> <i>(organisation pédagogique)</i></p>	<p>Autres types de jeux</p>		
<p><b>Retour sur action et trace possible</b></p>	<p>Compléter les maisons des nombres de la classe</p>		
<p><b>Evaluation</b> <i>(critères, observables, ...)</i></p>			