

1



1

2



2

3



3

4



4

5



5

6



9

7



L

8



8

9



6

10



01

1



1

2



2

3



3

4



4

5



5

6



9

7



7

8



8

9



6

10



10

1



1

2



2

3



3

4



4

5



5

6



9

7



7

8



8

9



6

10



10

1



1

2



2

3



3

4



4

5



5

6



9

7



7

8



8

9



6

10



01

JEU DE BATAILLE DE 1 à 10:



Domaine : acquérir les premiers outils mathématiques ; les nombres et leurs utilisations.

Compétences :

- Dénombrer une quantité de 1 à 10.
- Reconnaitre les écritures chiffrées de 1 à 10.
- Utiliser le vocabulaire : plus que, moins que, autant que.
- Respecter la règle du jeu et accepter de perdre.

Mise en place : les élèves jouent par deux. Les cartes sont distribuées face cachée.

But du jeu : remporter l'ensemble des cartes.

Déroulement : Les élèves retournent la première carte de leur pioche. Ils reconnaissent la quantité ou la dénombrent. L'élève qui a la plus grande valeur remporte le pli. En cas d'égalité, il y a bataille ; chaque joueur pose une carte face cachée sur la carte en jeu. Puis, ils retournent une nouvelle carte face visible. Le vainqueur de ce nouveau duel remporte l'ensemble des cartes en jeu.

Consigne : vous allez tourner une carte chacun et annoncer la quantité de lours. Celui qui a la plus grande valeur gagne les cartes.

Variante : avec des quantités jusqu'à 10.