

## L'utilisation des jeux de société permet-elle de donner du sens au nombre et de développer des apprentissages numériques?

### 1. L'enfant va apprendre à maîtriser les désignations des nombres

- Utilisation de la comptine numérique
- Utilisation des mots nombres :  
en se déplaçant sur un parcours orienté  
en désignant des constellations (*jeux de dés/ cartes*)  
en désignant des quantités  
en appariant des petites collections (*lotos dominos mémoire*)

### 2. L'enfant va découvrir les écritures chiffrées

en utilisant des dés chiffrés;  
en jouant avec les jeux où figurent des indications chiffrées : *parcours orientés et numérotés, jeux de cartes, mémoire, dominos, roues chiffrées. Jeux traditionnels : petits chevaux, jeu de l'oie, cartes, loto;*  
Les élèves fréquenteront les mots-nombres souvent de 1 à 10 utilisés dans les jeux de société.

### 3. L'enfant va découvrir les différentes expressions du nombre.

L'enfant va progressivement associer les écritures chiffrées à un mot-nombre et ceux-ci à une constellation, à une quantité;  
Il va se familiariser avec l'approche ordinal en respectant l'ordre de passage de son tour.  
*Il y a un ordre à respecter pour jouer, il est très intéressant de le souligner : « tu joues le 1er, tu seras le 2ème, le 3ème etc... »*

### 4. L'enfant va améliorer ses procédures de comptage.

En mémorisant la comptine numérique de 1 à 10  
En maîtrisant le dénombrement  
Par la résolution de des problèmes liés à l'augmentation et à la diminution des quantités..  
En effectuant des petites opérations additives et soustractives par utilisation de procédures de surcomptage, recomptage..  
En évaluant des quantités par perception globale Il apprendra à reconnaître des petites collections par « subitizing » ainsi que des dispositions spatiales particulières (constellations).  
En mémorisant progressivement un répertoire de résultats sur les petits nombres (2 et 2 font 4, 5 et 2 font 7) .

### 5. L'enfant va utiliser les nombres.

**Pour comparer** : des nombres, des collections des représentations, des gains, des trajets.  
**Pour mémoriser** : des quantités par correspondance terme à terme , des quantités par dénombrement, un mot-nombre à une quantité.  
**Pour anticiper** : ses déplacements sur une piste ou un quadrillage (*pour aller vite, pour éviter ou gagner quelque chose*), par résolution mentale de problèmes liés à l'augmentation ou à la diminution des quantités (*procédures utilisées : comptage, calcul*).  
**Pour partager** : une collection de façon équitable, une collection en sous-collections non-équipotentes.