

GS + Cycle 2 : triomino de numération

Représentation des nombres < 10 / Les nombres jusqu'à 100

Compétences du socle

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer
 - 1.3 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen
 - 3.2 Comprendre & respecter la règle et le droit
 - 3.3 Faire preuve de réflexion et de discernement

Objectifs des programmes

- **Cycle 2 :**
 - Nombres et calculs
 - **Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers**

Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).

Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56).
- **Cycle 1 :**
 - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
 - **Découvrir les nombres et leurs utilisations**

Construire le nombre pour exprimer les quantités.

Stabiliser la connaissance des petits nombres.

Matériel

- Pièces du jeu découpées et plastifiées ou imprimées sur papier épais / cartonné (format A3)

Règle du jeu (entre deux et quatre joueurs)

- Les règles sont celle d'un jeu de triomino classique
- Chaque joueur prend :
 - 8 cartes (si deux joueurs)
 - 5 cartes (si trois joueurs)
 - 4 cartes (si quatre joueurs)

Les cartes restantes constituent la pioche.

- La première carte de la pioche est retournée, et constitue la première pièce du jeu.
- Celui qui ne peut pas jouer pioche une carte, s'il ne peut la poser, c'est au joueur suivant.
- Le premier qui n'a plus de carte est le vainqueur.