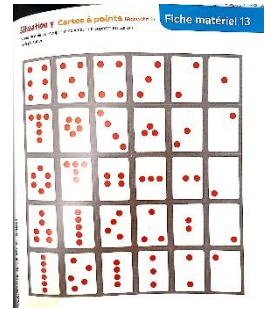


LES CARTES A POINTS

ACTIVITE 1

Matériel

Commencez par préparer le matériel. Il vous faut environ de 50 à 60 pions tous identiques si vous jouez à 4. N'hésitez pas à faire participer toute la famille. Ça peut être des jetons de loto ou à défaut des pâtes ou des graines type haricots, ce que vous avez sous la main. Il vous faut aussi la première planche de cartes que vous devez découper. (Si vous n'avez pas pu passer récupérer les documents à l'école, vous pouvez imprimer ou reproduire en le dessinant le fichier joint).



Règle du jeu

Les cartes sont disposées en tas, retournées, au milieu de la table. Les pions sont dans une boîte. Chaque joueur retourne une carte et prend autant de pions que de gommettes sur la carte. Il pose les pions **à côté de la carte**. Quand il pense avoir pris la bonne quantité, il pose les pions sur les gommettes de la carte pour vérifier.

S'il a réussi, il garde les pions et la carte. Sinon, il remet les pions dans la boîte et la carte sous le tas. ON joue 4 ou 5 tours. Le gagnant est celui qui a **le plus de cartes**.

Ne pas hésiter à parler et faire parler l'enfant pour dire ce que l'on fait. On peut montrer la quantité avec les doigts. Montrer comment on fait pour dénombrer. Insister sur le fait qu'il marque du doigt chaque gommette ou chaque pion et réciter la comptine numérique mot par mot, à chaque fois qu'on montre un objet. Ne pas hésiter à faire déplacer les pions lors du dénombrement.

ACTIVITE 2 : seulement quand l'activité 1 est parfaitement maîtrisée !

Matériel

Découper les cartes d'une seule couleur par joueur.

Règle du jeu

Les cartes d'une même couleur sont mélangées et retournées à côté du joueur. Commencer par des cartes de 1 à 6. Puis quand c'est maîtrisé, ajouter 7 et 8 et ensuite seulement 9 et 10.

Le joueur retourne une carte et commande à l'adulte (ou à un grand frère/sœur) le bon nombre de pions. Même si l'enfant se trompe donner la quantité demandée. C'est en vérifiant que l'enfant pourra s'apercevoir de ses erreurs.

