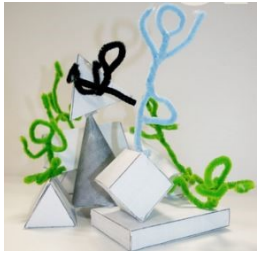


**Semaine 3 : jeu de cartes avec plateau**



# La maison qui brûle

<b>Cycle</b>	Cycle 1
<b>Domaine mathématiques</b>	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
<b>Compétences mathématiques en jeu</b>	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. associer des cartes où se trouvent inscrit un nombre (écriture chiffrée) à une représentation (collection d'objets, constellations du dé) décomposer / recomposer les nombres $\leq 10$ .
<b>Organisation des élèves</b>	Groupes de 4 élèves
<b>Matériel</b>	1 planche « La maison qui brûle » par groupes de 4 5 étiquettes « seau d'eau » plastifiées des cartes collections d'objets, constellations, nombres écrits en chiffres
<b>But du jeu</b>	Récupérer les seaux d'eau pour éteindre le feu.
<b>Préparation du jeu</b>	Pour chaque groupe : 1 planche « La maison qui brûle » 5 étiquettes « seau d'eau » plastifiées sur lesquelles l'enseignant·(e) a inscrit des nombres entre 1 et 10 les cartes collections d'objets, constellations, nombres écrits en chiffres sont à la disposition des élèves.
<b>Déroulement</b>	Les élèves trouvent pour chaque carte cible : une carte correspondante (collection d'objets ou constellations) plusieurs cartes pour obtenir le même nombre (ex : 3 → carte du nombre 1 et du nombre 2 parce que "3 c'est 1 et encore 2").
<b>Fin de partie</b>	Une fois le temps écoulé (temps défini par l'enseignant·e) : les élèves vérifient leurs réponses à l'aide de l'étayage de l'adulte ou de cubes mis leur à disposition pour chaque opération trouvée, le seau est retourné. Si les 5 seaux sont retournés, le feu est éteint.  Grâce à leur coopération, un ou plusieurs groupes ont éteint le feu, la classe a gagné.
<b>Variante(s)</b>	Nombre cible : l'enseignant·e choisit les nombres cibles en fonction du niveau de ses élèves :
<b>Niveau(x) de difficulté</b>	1