

Fab Jeux

J'ai
Qui a ?

Numération entière

Domaine : Nombres

Cycle 3

Contenu

Fiche 1 : Présentation

Fiche 2 à 5 : Cartes à imprimer recto-verso

J'ai 80 907

Je m'appelle ...

Qui a 7 429

J'ai 87 900

Je m'appelle ...

Qui a 187 009


J'ai 29 704

Je m'appelle ...


Qui a 7 924


J'ai !
Qui a ?


Numération entière

 Domaine : nombres et calculs

 Niveaux : CM - 6ème

 Nature : Présentation

 Notion : Numération

 Matériel : Cartes à imprimer,
à plastifier et à découper

Présentation

« J'ai ! Qui a ? » est une activité à rapprocher du jeu de dominos. Il est très facile à mettre en œuvre. Il est inspiré des jeux « cartes en chaîne » présentés dans la brochure « jeux école 2 » du groupe « Jeux de l'APMEP ».

Contrairement au jeu de base, il n'y a ni carte début ni carte fin, le jeu pouvant commencer à partir de n'importe quelle carte.

Préparation

Les cartes doivent être photocopiées, en couleur ou non, puis plastifiées (pour un usage à long terme) et enfin découpées. Pour en prolonger la durée de vie, il est préférable d'en arrondir les angles.

Règle du jeu

Ce jeu peut-être utilisé lors des premières heures de cours de l'année. Il permet à chaque élève de prendre la parole et de se présenter. Il suffit de mélanger les cartes, d'en distribuer une à chaque élève de la classe et de garder le reste des cartes pour soi. Le meneur de jeu (l'enseignant pour commencer) lit une de ses cartes à partir de « je m'appelle ». L'élève qui a la réponse à la question doit alors lire sa propre carte (réponse, nom et question). Cette nouvelle question est suivie de la prise de parole d'un nouvel élève ou de l'enseignant (plusieurs cartes en mains). Le jeu se poursuit alors jusqu'à ce qu'un élève pose la question dont la réponse est sur la première carte du meneur de jeu. Si aucune erreur n'est faite la boucle est bouclée et chacun s'est présenté.

Prolongement

Une fois le jeu terminé, on peut inviter les élèves à réfléchir au point commun entre tous les nombres et les inviter à écrire leur propre nombre utilisant les mots « quatre », « sept », « neuf », « vingt(s) », « cent(s) » et mille. On peut alors chercher collectivement ou individuellement le plus grand nombre possible et le plus petit ou si toutes les possibilités ont été trouvées. On peut aussi créer collectivement un nouveau jeu avec d'autres mots.

★ J'ai 7 429
Je m'appelle ... ★
Qui a 409 027 ?

★ J'ai 409 027
Je m'appelle ... ★
Qui a 24 907 ?

★ J'ai 24 907
Je m'appelle ... ★
Qui a 729 004 ?

★ J'ai 729 004
Je m'appelle ... ★
Qui a 89 107 ?

★ J'ai 89 107
Je m'appelle ... ★
Qui a 9 724 ?

★ J'ai 9 724
Je m'appelle ... ★
Qui a 709 080 ?

★ J'ai 709 080
Je m'appelle ... ★
Qui a 87 900 ?

★ J'ai 87 900
Je m'appelle ... ★
Qui a 187 009 ?

★ J'ai 187 009
Je m'appelle ... ★
Qui a 87 109 ?

★ J'ai 87 109
Je m'appelle ... ★
Qui a 709 024 ?

★ J'ai 709 024
Je m'appelle ... ★
Qui a 109 087 ?

★ J'ai 109 087
Je m'appelle ... ★
Qui a 407 029 ?

★ J'ai 407 029
Je m'appelle ... ★
Qui a 780 009 ?

★ J'ai 780 009
Je m'appelle ... ★
Qui a 7 980 ?

★ J'ai 7 980
Je m'appelle ... ★
Qui a 29 704 ?

★ J'ai 29 704
Je m'appelle ... ★
Qui a 7 924 ?

★ J'ai 7 924
Je m'appelle ... ★
Qui a 904 027 ?

★ J'ai 904 027
Je m'appelle ... ★
Qui a 9 780 ?

★ J'ai 9 780
Je m'appelle ... ★
Qui a 80 709 ?

★ J'ai 80 709
Je m'appelle ... ★
Qui a 1 987 ?

★ J'ai 1 987
Je m'appelle ... ★
Qui a 107 089 ?

★ J'ai 107 089
Je m'appelle ... ★
Qui a 89 700 ?

★ J'ai 89 700
Je m'appelle ... ★
Qui a 1 789 ?

★ J'ai 1 789
Je m'appelle ... ★
Qui a 789 000 ?

★ J'ai 789 000
Je m'appelle ... ★
Qui a 4 927 ?

★ J'ai 4 927
Je m'appelle ... ★
Qui a 927 004 ?

★ J'ai 927 004
Je m'appelle ... ★
Qui a 80 907 ?

★ J'ai 80 907
Je m'appelle ... ★
Qui a 7 429 ?

mille

cent(s)

vingt(s)

neuf

sept

quatre

mille

cent(s)

vingt(s)

neuf

sept

quatre

