

Loto sensoriel pour travailler les premiers nombres en maternelle

Labomaths 3

Objectif :

Construire et consolider les premiers nombres (1 à 6) par une approche multisensorielle (kinesthésique, auditive et visuelle)

2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes: jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Programmes de l'école maternelle, juin 2021

<https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>

Ce jeu sensoriel coopératif conçu par les membres du Labomaths 3 permet une approche multisensorielle des premiers nombres. Les élèves sont amenés à reconnaître des quantités en mobilisant trois de leurs sens : le toucher, la vue et l'ouïe. Certaines actions demandent de mobiliser plusieurs approches sensorielles, d'autres commencent à faire entrer les élèves dans la symbolisation des nombres (représentation écrite d'une quantité).

À partir de 2 ans ...

De 2 à 4 joueurs

Modalités du jeu :

Plusieurs niveaux de jeu sont possibles :

1. jeu coopératif : une maison commune à compléter.
2. jeu par binômes : une maison pour deux à compléter.
3. jeu individuel : une maison par joueur (jeu qui peut être également coopératif)

Variantes en fonction des niveaux : nombres jusqu'à 3 pour les PS/MS, jusqu'à 6 pour les MS/GS.

Matériel :

- ✓ un dé aménagé avec des images : le dé Action
- ✓ un dé classique, nombres jusqu'à 6 (constellations ou chiffres)
- ✓ un dé aménagé jusqu'à 3 (constellations) pour les plus petits.
- ✓ les maisons de 1 à 6 (feuilles A4 plastifiées)
- ✓ 6 cartes-sons et 6 cartes-notes
- ✓ 7 sacs transparents fermés avec de 0 à 6 petits objets à l'intérieur.
- ✓ 7 sacs opaques fermés avec de 0 à 6 perles à l'intérieur enfilées sur une cordelette.
- ✓ des cubes emboîtables de type duplo
- ✓ un feutre pour tableau blanc

- ✓ une tablette numérique avec book creator (sons enregistrés)
- ✓ un instrument de percussion ou une clochette, en fonction de ce qu'il y a dans l'école.
- ✓ Une corbeille (barquette ou boîte) pour jeter les intrus (0 objet dans deux sacs)

But du jeu : compléter sa maison avec les six propositions multisensorielles des nombres de 1 à 6

Le dé action indique l'action à réaliser.

Le dé nombre indique quelle maison est concernée (Ce dé n'est pas nécessaire, notamment lors des premiers temps du jeu, de manière à bien s'approprier le jeu)

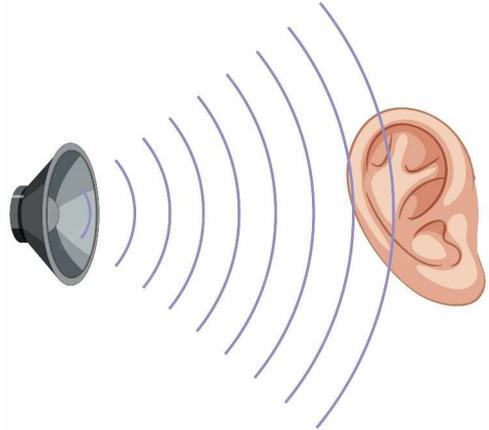
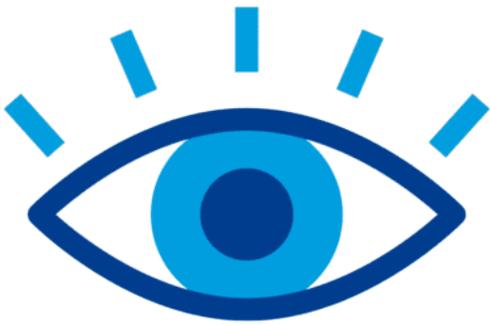
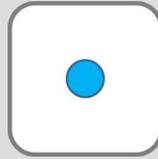
6 propositions sur les fiches maisons :

- **L'oeil :** sacs transparents avec des petits objets (graines ou perles) à l'intérieur (0 à 6 objets), le sac sans objet est un intrus qu'il faut jeter dans la corbeille. Lorsqu'un nombre d'objet(s) est reconnu, le sac est posé dans la maison sur la case correspondante.
(approche visuelle)
- **Le haut-parleur :** 1 à 6 sons enregistrés (clochette ou notes réalisées avec un métallophone) sur book-creator. Lorsqu'un nombre de sons est reconnu, on obtient une carte-son que l'on pose dans sa maison de destination. (Essayer chaque son jusqu'à trouver le bon dans le jeu coopératif)
(approche auditive en réception)
- **Les notes de musique :** on obtient la carte-note de la maison correspondante en frappant le nombre, soit avec un instrument, soit avec les mains.
(approche auditive en production, motricité fine)
- **La main sur le sac :** sacs opaques avec des perles enfilées sur une cordelette (0 à 6 perles), le sac sans perle est le second intrus qu'il faut jeter à la corbeille. Les perles doivent être dénombrées sans ouvrir le sac, avec le toucher. Le sac pourra être ouvert pour la validation. Si la réponse est correcte, le sac est posé dans la maison dans la case correspondante.
(approche kinesthésique)
- **Le crayon :** il faut dessiner le nombre de la maison dans la case (feuille plastifiée).
(symbolisation, motricité fine)
- **Les cubes :** il faut réaliser une tour avec le nombre de cubes correspondant à la maison.
(approche kinesthésique et visuelle)

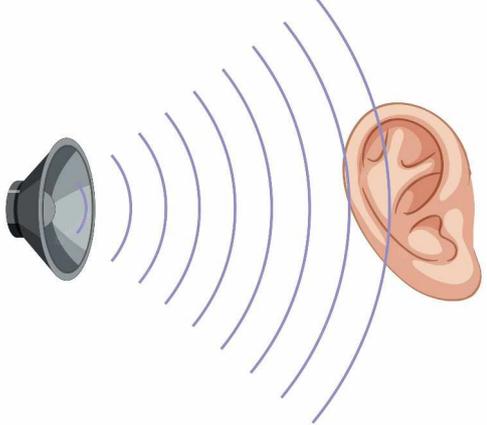
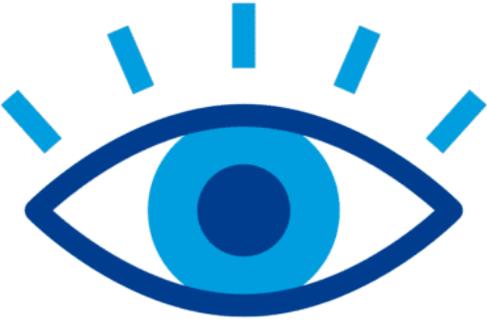
Remarques

- Disposer le matériel sur deux tables différentes permet d'avoir une meilleure visibilité du jeu: les maisons sur une table, le reste du matériel sur une autre. (voir la vidéo)
- Expliciter chaque proposition une par une avant de jouer facilitera l'appropriation des caractéristiques du jeu par les élèves.
- Les caractéristiques des sons enregistrés permettent d'aborder plusieurs niveaux de difficulté : sons identiques et réguliers , notes de musique différentes (plus facile), sons identiques frappés par cellules rythmiques (2 puis 3 par exemple) (plus difficile)

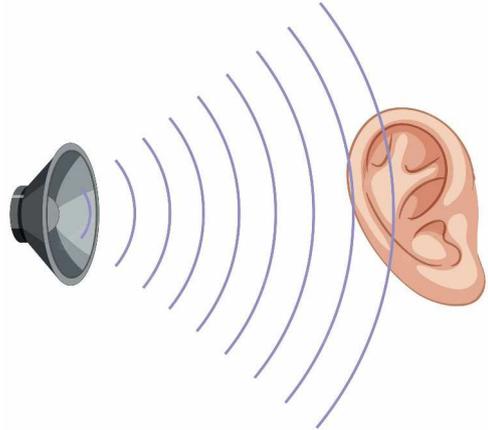
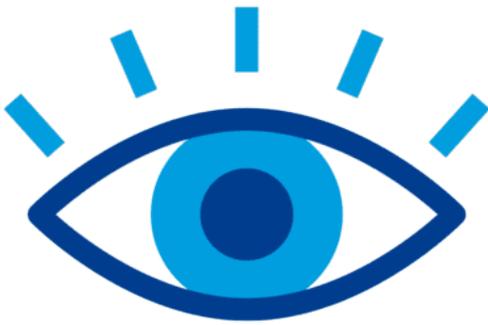
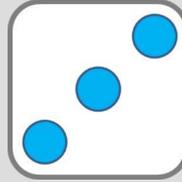
1



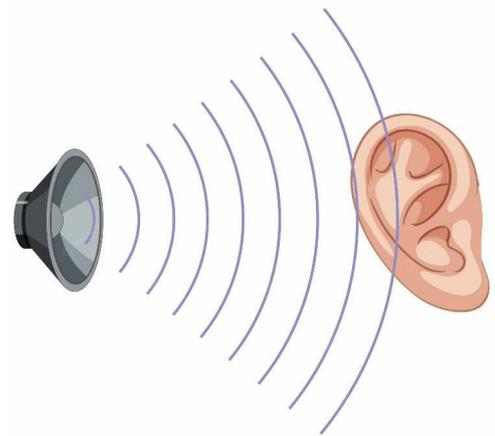
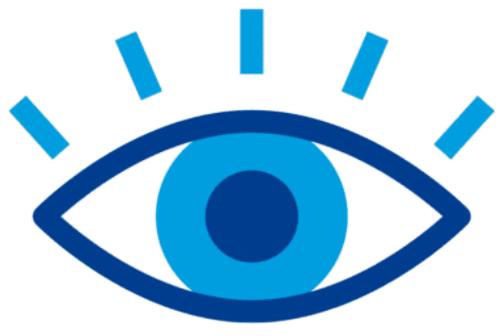
2



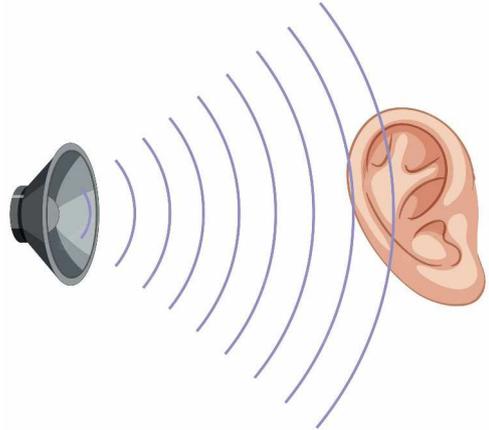
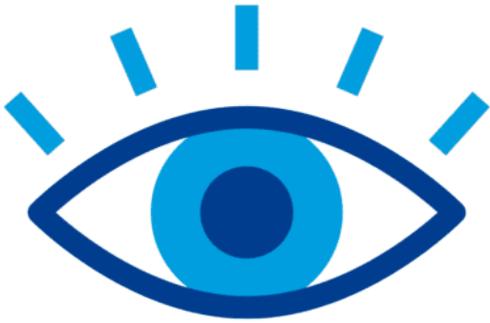
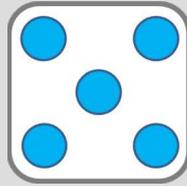
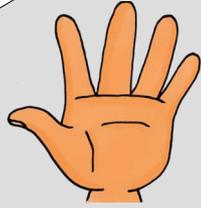
3



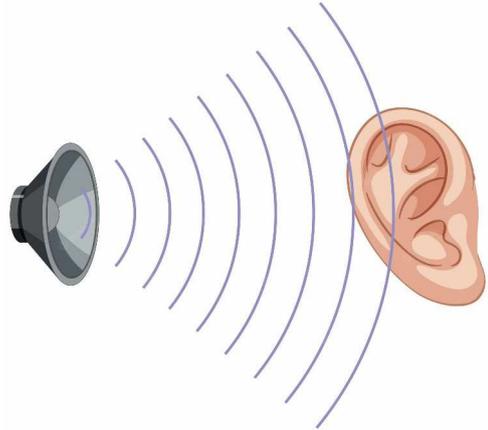
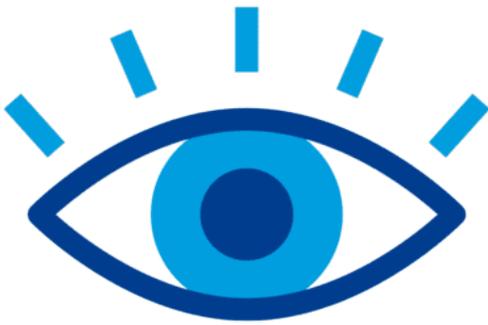
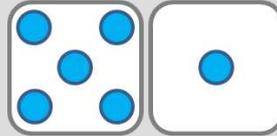
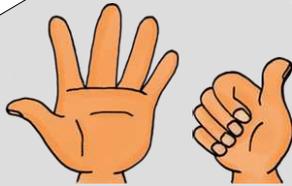
4



5



6



6

