

## La réussite GS - Ermel

se joue à 1 mais n'est pas un jeu libre car l'enfant doit « réussir ».

**Objectifs :** reconnaître les écritures chiffrées de certains nombres ; organiser ces écritures en suite croissante ou décroissante.

**Matériel :** des cartes de 1 à 10. Un plateau de jeu permettant de repérer la place des dix cartes en une seule rangée ou en deux rangées, avec ou sans nombre inscrit.

**But :** ranger les cartes en ordre croissant ou décroissant.

**Règle :** le joueur étale ses cartes devant lui, face cachée, en une ou plusieurs rangées. Il retourne une carte au hasard et la met à la place qu'elle doit occuper dans la suite prévue. Pour cela il retire la carte qui s'y trouvait, la retourne et la met elle aussi à la bonne place et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées. Si le joueur retourne par malchance une carte qui se trouvait déjà bien placée, la réussite s'arrête.

**Variables :** le nombre de cartes / La suite des nombres : de 1 à 10, de 5 à 14, de 11 à 20... / la manière de ranger les cartes sur la table (nombre de rangées). Cf. fichier cartes à jouer

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecoledengoundaba.com>