FRANÇAIS

Le jeu des nombres



Le jeu des nombres

La démarche qui consiste à faire acquérir aux jeunes la structure des nombres n'est ni simple ni spontanée.
Il n'y a que dix chiffres mais, d'une part, les possibilités de combinaison de ceux-ci sont infinies et, de l'autre, leur positionnement à l'intérieur des nombres n'est pas toujours immédiatement «lisible».
Dans le but de favoriser autant l'apprentissage que la mémorisation des adjectifs numéraux, les Éditions ELI ont conçu un jeu de cartes simple et efficace, permettant aux élèves d'avoir accès à ce «système des nombres» dont l'apprentissage de la langue française ne saurait se passer, et qu'ils retrouveront par ailleurs systématiquement dans la lecture du quotidien.
Avec *Le jeu des nombres*, les chiffres ne sont plus seulement une entité abstraite : ils deviennent concrets et manipulables. En jouant avec les chiffres, l'apprenant se familiarise avec le double système de lecture des nombres (en chiffres et en lettres) et ce, tout en les mémorisant.

DESCRIPTION DU JEU

Le jeu est composé d'un paquet de 100 cartes portant des nombres de 1 à 100, lesquels sont imprimés en chiffres sur une face, en lettres sur l'autre. À ce jeu de cartes s'ajoutent 36 cartons conçus pour le jeu du Loto, contenant chacun 2 rangées de 3 nombres, imprimés en chiffres d'un côté et en lettres de l'autre.

POURQUOI UTILISER LE JEU DES NOMBRES

Le jeu des nombres est un support didactique tout à fait valable, spécialement conçu pour l'apprentissage et la mémorisation des nombres, tant dans la langue maternelle que dans la langue étrangère.
Grâce à leur double système de lecture (en chiffres et en lettres), le jeu de cartes et le jeu du loto offrent une approche correcte et efficace à l'univers codifié des nombres, dans la mesure où ils permettent de créer un lien entre la représentation linguistique et la représentation graphique de chaque nombre.
Ainsi, tout en s'amusant, l'apprenant s'habituera à reconnaître

et à assimiler le double système de représentation des nombres : chiffres renvoyant à des mots, mots renvoyant à des chiffres.
Outre les nombreuses activités linguistiques qu'il autorise, ce jeu s'avère également très utile dans la révision des quatre opérations de base, favorisant ainsi le calcul mental et une saine émulation au sein de la classe.

COMMENT UTILISER LE JEU DES NOMBRES

On peut bien sûr utiliser *Le jeu des nombres* chez soi, s'entraîner à compter en français, jouer avec ses amis : jeux de mémoire, 'menteur' parties de loto... mais on peut aussi le glisser dans son cartable et l'amener à l'école où, avec l'aide de l'enseignant, les nombres deviendront aussi simples qu'un jeu d'enfant.
La première fois, vous pourrez disposer toutes les cartes du jeu sur votre bureau en faisant voir les nombres écrits en chiffres et en formant dix rangées de dix cartes chacune, de façon à obtenir un tableau avec les nombres de 1 à 100 rangés par dizaines.
Il sera ainsi possible de montrer aux élèves la succession des nombres et de leur faire assimiler les termes utilisés pour les indiquer. Pour ce faire, montrez chaque carte du doigt et prononcez clairement le nombre. Ensuite, retournez la carte et répétez plusieurs fois sa prononciation, en invitant les apprenants à faire de même.
De cette façon, les élèves assimileront la correspondance entre chiffres et lettres sans efforts.
Dans un second temps, vous pourrez leur poser quelques questions, du genre: «Quel âge as-tu ?», «Tu es né(e) en quelle année ?», «As-tu des frères et sœurs ? Combien ?», «Quel âge a ton père (ton frère, ton grand-père...) ?», «Quel âge a ta soeur (ta mère, ta grand-mère…) ?» «Quel est ton numéro de téléphone ?», «Combien de chaises (crayons, bureaux, livres, cahiers...) vois-tu ?»
Les étudiants devront répondre et indiquer ou prendre les cartes qui correspondent à leur réponse.

JEUX ET ACTIVITÉS DIDACTIQUES

Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions de jeux didactiques permettant de vérifier l'apprentissage de vos élèves et de leur transmettre des structures linguistiques simples.

LE LOTO

Les nombres se prêtent à de nombreux jeux. Le loto est sans aucun doute le jeu le plus utile pour vérifier l'apprentissage des élèves et pour les stimuler à l'observation et à la mémorisation.
Le jeu des nombres offre aux élèves la possibilité de jouer au loto de quatre façons différentes, en commençant par le stade le plus simple (savoir reconnaître un nombre écrit en chiffres ou en lettres), pour finir par l'association du nombre à sa représentation graphique.

DU CÔTÉ DES CHIFFRES

Distribuez aux élèves les cartons du loto de manière à ce qu'ils puissent voir les nombres écrits en chiffres. Choisissez un nombre, lisez-le à voix haute et montrez-le aux élèves ; procédez de même avec les autres nombres. Les élèves devront recouvrir leur carton au fur et à mesure que vous proposerez un nombre qui y figure.

DU COTÉ DES LETTRES

Distribuez aux élèves les cartons de manière à ce qu'ils voient les nombres écrits en lettres. Montrez-leur les chiffres écrits en lettres un par un et lisez-les à voix haute. Les élèves devront compléter chacun leur carton respectif à l'aide des nombres que vous leur proposerez.

DU CÔTÉ DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Distribuez aux élèves les cartons de manière à ce qu'ils voient les nombres écrits en chiffres. Montrez-leur les nombres écrits en lettres en les lisant à voix haute. Ils devront compléter chacun leur carton à l'aide des nombres que vous leur ferez voir.

DU CÔTÉ DES LETTRES ET DES CHIFFRES

Distribuez aux élèves les grilles de manière à ce qu'ils voient les nombres écrits en lettres.
Choisissez un nombre, lisez-le à voix haute puis montrez-le à la classe ; procédez de même avec tous les autres nombres.
Les élèves devront compléter chacun leur carton à l'aide des nombres que vous leur énoncerez.

Quel que soit le type de jeu adopté, le joueur qui parvient à couvrir tous les nombres de son carton doit crier “Quouine!”.

DEVINE LE NOMBRE

Placez le jeu de cartes au centre de manière à ce que l’on puisse voir les nombres. Chaque élève, à tour de rôle, devra tirer une carte et, sans la retourner, prononcer le chiffre à voix haute. Ensuite, il retournera la carte pour vérifier s’il a lu correctement le chiffre. Si c’est le cas, il prendra la carte. Dans le cas contraire, il la placera en dessous du tas. Le gagnant est celui qui remporte le plus grand nombre de cartes.

Un autre jeu du même genre peut être fait en plaçant au centre le jeu de cartes de manière à ce que l’on puisse lire les nombres écrits en lettres. Ensuite, chaque élève prendra une carte et la traduira dans sa langue ou l’écrira au tableau (ou sur une feuille). Chaque fois qu’il devinera, il gagnera un point. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

MENTEUR !

Divisez la classe en deux groupes égaux. Distribuez trois ou quatre cartes à chaque élève. Placez les deux équipes l’une en face de l’autre de manière à ce que chaque joueur ait un adversaire en face de lui. Avant de commencer, les joueurs de chaque équipe peuvent se montrer les cartes entre eux.

Le joueur qui commence le jeu (A), sans montrer les cartes à son adversaire, affirme: «J’ai le nombre soixante-neuf». Son adversaire (B) peut décider d’accepter l’information ou de la refuser. S’il l’accepte, il remercie (A); sinon, il lui dit : «Menteur !» Dans ce cas, (A) montre sa carte à tout le monde: s’il a dit la vérité, il conserve sa carte et en prend une de l’équipe adverse ; s’il a menti, (B) prend la carte et la conserve.
Ensuite, c’est au tour de (B) de proposer une carte à (A).
Après, on passe au couple de joueurs suivant.
L’équipe gagnante est celle qui prend le plus grand nombre de cartes possible à l’équipe adverse.

JEU DE MÉMOIRE

Les élèves de la classe forment deux équipes et placent sur votre bureau un certain nombre de cartes. Laissez-leur une

minute pour les observer et les mémoriser. Ensuite, cachez-les et demandez à chaque équipe d'écrire sur une feuille tous les nombres qu'elle a réussi à mémoriser.
L'équipe gagnante est celle qui arrive à se souvenir du plus grand nombre de cartes exposées.
Pour compliquer le jeu, demandez à vos élèves d'écrire les nombres en lettres et attribuez un point à chaque nombre écrit correctement. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

LES NOMBRES PERSONNELS

Chaque élève écrit sur une feuille certains nombres «personnels», comme par exemple, sa date de naissance, le numéro de son domicile, son âge, le nombre de frères et sœurs et/ou d'animaux domestiques qu'il a, son chiffre porte-bonheur...
Ensuite, toute la classe se place en cercle, chaque élève faisant voir aux autres sa feuille. À tour de rôle, les élèves diront à un de leurs camarades, en fonction des nombres qu'ils ont inscrits sur leur feuille: «Devine quelle est ma date de naissance», «Devine quel est mon chiffre porte-bonheur...» Si la personne interrogée devine, elle gagne un point et continue le jeu. Dans le cas contraire, c'est celui qui a posé la question qui gagne un point et qui continue le jeu. Le gagnant est celui qui gagne le plus de points.

JE VOIS...

Disposez les cartes sur la table, de façon à ce que les élèves puissent voir les chiffres.
Ensuite, proposez une opération plus ou moins complexe dont le résultat se trouve sur la table.
Ex : Je vois un chiffre composé de 10 + 2 - 5.
Le premier joueur qui trouve le chiffre en question gagne la carte. Le gagnant est celui qui, à la fin, a le plus grand nombre de cartes.

AU MARCHÉ

Distribuez à chaque élève un carton du loto en leur demandant de choisir un des nombres qui y est inscrit.
Un des élèves commence en disant : «Je vais au marché. J'achète...» et il ajoute le nombre qu'il a choisi plus un substantif approprié: «... quatorze pommes». Celui qui se trouve à côté de lui reprend ce qui a été dit en ajoutant ce

qu'il veut : «Je vais au marché. J'achète quatorze pommes et cinquante-sept bonbons», et ainsi de suite, le suivant ajoutant à chaque fois un nombre et un substantif.
Au fur et à mesure que le jeu avance, il devient de plus en plus difficile de se souvenir de la séquence complète. Le joueur qui oublie quelque chose ou fait une erreur est éliminé.
Après une première main, les joueurs éliminés rentrent dans le jeu, choisissent un autre nombre et le jeu recommence. Le gagnant est le joueur qui n'a jamais été éliminé.

J'AI CENT !

Chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes (de 5 à 10).
Il s'agit d'essayer de totaliser un nombre qui soit le plus possible proche de 100, en utilisant les cartes que l'on a en main, et ce, dans un laps de temps que vous établirez. Ces nombres peuvent être additionnés, soustraits, multipliés ou divisés mais chaque nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois.
Le gagnant est celui dont le total se rapproche le plus de 100.
Ex:
37 + 8 = 45
45 + 14 = 59
59 - 55 = 4
96 + 4 = 100

NB : Dans le cas où deux joueurs proposeraient le même total, le gagnant est celui qui aura utilisé le moins de cartes pour réaliser son total.

LE JEU DE L'OIE

Pour faire ce jeu, vous avez besoin d'un dé à jouer.
Disposez les cartes avec les nombres de 1 à 100 pour former un parcours quelconque (vous pouvez aussi utiliser les nombres de 1 à 50, de 1 à 30 ou de 1 à 20, selon la longueur du parcours et selon les nombres que les élèves connaissent).
Demandez aux apprenants de préparer un petit symbole qui les représente comme, par exemple, un petit objet ou un morceau de papier avec leurs initiales, ou encore leur nom, etc.
Préparez des instructions telles que : «Avance de... cases», «Recule de... cases», «Retourne au numéro...», «Avance jusqu'au numéro...», «Passe ton tour», «Rejoue».
Vous pourrez également préparer ou faire préparer de petits dessins représentant des animaux dangereux, des pièges, des

S71498 Gioco Numeri Istruz. (F)

étangs, des fées, des roses, des fossés...
Posez les dessins et les instructions sur le parcours, au-dessus des cartes.
Les joueurs partent du numéro 1 et avancent en fonction du nombre de cases indiquées par le dé. À chaque fois, ils doivent lire à voix haute les nombres sur lesquels ils passent.
S'ils tombent dans un piège, dans un fossé ou dans l'étang, ils passent leur tour. S'ils rencontrent des animaux dangereux, ils reculent. S'ils rencontrent une fée ou une rose, ils doublent le nombre de cases indiquées par le dé. S'ils tombent sur une case «instruction», ils suivent exactement ce qu'elle indique.
NB : Vous pourrez leur demander de réciter une poésie ou une comptine, de chanter une chanson, de résoudre un problème mathématique... Ou vous pourrez en profiter pour leur poser des questions concernant ce que vous êtes en train de leur apprendre, en guise de révision ou de vérification de l'apprentissage...
Le gagnant est le premier qui arrive à 100.

Les suggestions proposées sont loin d'être exhaustives. Les ressources didactiques de notre JEU DES NOMBRES ne se bornent pas aux quelques exemples que nous vous avons fournis : votre expérience personnelle, la préparation et le niveau de vos élèves, vos objectifs… vous permettront d'exploiter au mieux cet outil de travail essentiellement «ludique», de façon à stimuler l'apprenant en lui donnant l'envie d'apprendre.

© 1996 - **ELI** s.r.l.
B.P. 6 - Recanati - Italie Tél. +39 071 750701 - Télécopie + 39 071 977851

Réalisation: Joy Olivier
Version Française: Pierre Hauzy
Imprimé en Italie par Tecnostampa s.r.l.

TOUTE REPRODUCTION DE CET OUVRAGE, PAR QUELQUE PROCÉDÉ QUE CE SOIT, PHOTOCOPIE, PHOTOGRAPHIE OU AUTRE, EST FORMELLEMENT INTERDITE -MÊME POUR UN USAGE DIDACTIQUE OU PERSONNEL- SANS L'AUTORISATION DE LA MAISON D'ÉDITION ELI.