Domaine disciplinaire : Mathématiques – Nombres et quantités **Nom de la séquence** : Plus que/ Moins que/Autant que	**Niveau** : CP	**Ref** :
Séance n°1 **Titre de la séance** : Manipulation : jeu de cartes.	**Date** :	**Durée** : 50 min
Objectifs : - Comparer des nombres de 1 à 10 par reconnaissance globale des quantités.		
Compétences développées : - Savoir dénombrer de 1 à 10 - Savoir comparer des nombres de 1 à 10 - Reconnaitre globalement une quantité représentée sous forme de constellation - Respecter les règles d'un jeu		
Déroulement : **Phase 1 : dictée de nombres par reconnaissance globale.** (10') Sortir les ardoises. Faire le jeu de Lucky Luke à l'aide des grandes cartes (constellation de points). D'abord doucement, pour permettre à ceux qui ne reconnaissent pas les quantités globalement de compter les points, puis plus vite.	**Mode de Groupement** : Collectif, écrit.	**Matériel** : Cartes avec les constellations du dé format A5.
Phase 2 : mise en place de stratégies. (5') Commenter le jeu que l'on vient de faire. Comment doit-on faire pour que compter les points plus vite ? Amener les élèves à dire que « plus vite on reconnait les quantités, plus vite on calcule ».	Collectif, oral.	Cartes avec les constellations du dé format A5.
Phase 3 : présentation du jeu. (5') « Nous allons faire un jeu avec des cartes, vous allez jouer par 2. Je vais vous distribuer un jeu de cartes, que vous allez retourner faces cachées sur la table. Vous allez en tirer chacun 1. Vous comptez le nombre de points qui se trouvent sur la carte. Celui qui a le plus grand nombre prend un jeton. Puis on remet les cartes dans le jeu et on recommence ». Puis rappel des contraintes : on ne triche pas, on respecte le matériel, ….	Collectif, oral.	Jeu de cartes, pions.
Phase 2 : jeu. (10') Distribution des jeux de cartes aux élèves, et d'un pot contenant des jetons (par binôme). Les élèves jouent, l'enseignant passe dans les rangs afin de vérifier le bon fonctionnement et vérifier si les les élèves ont bien compris les règles du jeu.	Binômes, manipulation.	Jeux de cartes, pions, pots.
Phase 3 : comptage des jetons. (5') Une fois le jeu terminé, chacun compte le nombre de jetons gagnés, et le note sur son ardoise. Ramassage des jeux de cartes.	Individuel, écrit.	Ardoises.
Phase 4 : comparaison des points. (10') Par binôme, les élèves comparent leurs points, et en déduisent le gagnant. Formulation : « Qui a gagné ? » « C'est …… » « pourquoi ? » « car il a ***plus*** de points ***que***…. »	Binômes, oral.	
Phase 5 : Verbalisation et trace écrite. (5') Montrer 2 cartes aux élèves et leur demander quelle quantité est la plus grande. Faire l'activité Plusieurs fois.	Collectif, oral.	

Lire la trace écrite (élèves) : A votre avis, qu'est-ce qui est marqué en dessous de la 1ere image ? De la 2eme image ? Distribution de la trace écrite aux élèves, qu'ils collent dans leur cahier outil mathématiques.		
<u>Observations et bilan</u> :		