

## JOUR 4 : LE NOMBRE MYSTÈRE

inspiré du jeu Mystéro

### Objectifs :

- associer nombre en chiffre et quantité
- associer des collections équipotentes
- connaître la suite numérique jusqu'à 9 (en GS)

### Dispositif :

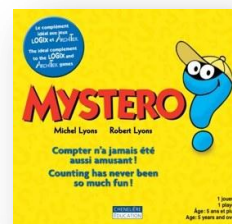
PS : 4 cases (de 1 à 4) voir annexes pages 11 à 14

MS : 6 cases (de 1 à 5) voir annexes pages 15 à 18

GS : 9 cases (de 1 à 9) voir annexes pages 19 à 22

### Variables didactiques :

- choix des cartes mystères
- présence ou non de la file numérique



Le jeu consiste à trouver le nombre mystère en plaçant les cartes nombres sur les cases correspondantes à la quantité

#### Organisation

Individuel ou par 2

#### Matériel

- Voir annexe pages 11 à 28
- jetons
- éventuellement, file numérique

### Étayages :

- utiliser des cartes constellations, carte doigts ou cartes nombres (annexes pages 23 à 28) en appui
- proposer la bande numérique en support