

**Objectif :** construire le nombre 5 : complément, recomposition/décomposition

**Matériel :**

- imprimer le matériel, pages 2 à 6, maisons, cartes *Fenêtres-bleues*, cartes *Fenêtres-jaunes*, cartes mémoires de la quantité 5
- des jetons

### REGLE DU JEU

Pour gagner une maison, il doit y avoir 5 fenêtres, des bleues et des jaunes. Le premier élève qui pose la carte *Fenêtres-jaunes*, complément à 5 de la carte *Fenêtres-bleues* gagne la maison (ou un jeton représentant la maison gagnée).

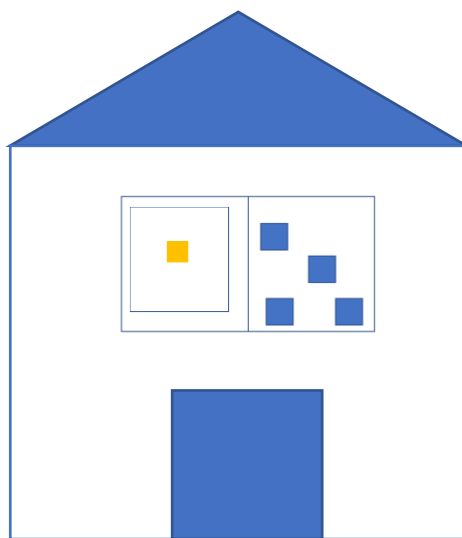
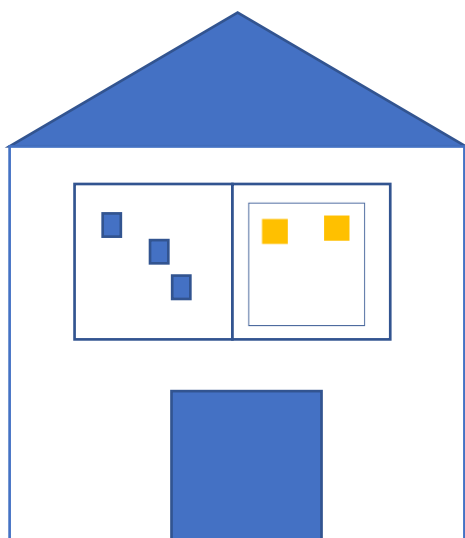
Distribuer les cartes *Fenêtres-jaunes* face visible aux élèves.

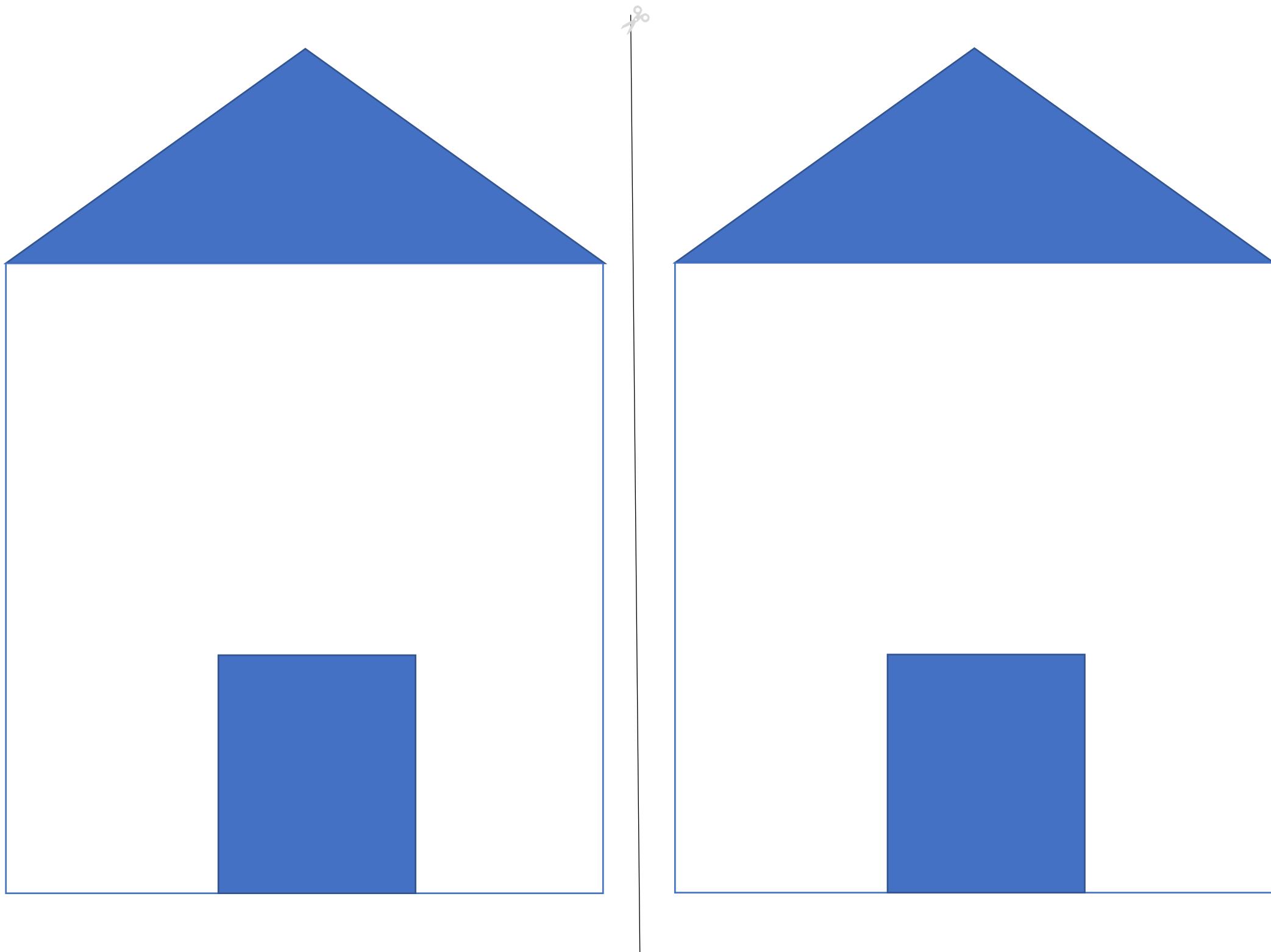
Les cartes *Fenêtres-bleues* constituent la pioche.

Le PE pose une carte maison au centre de la table de jeu. On tire une carte de la pioche (*Fenêtres-bleues*,) pour la poser sur la maison, les fenêtres peuvent être disposées à gauche ou à droite.

Les élèves cherchent dans leurs cartes *Fenêtres-jaunes*, s'il y a le complément pour faire 5.

Le premier qui trouve la carte *Fenêtres-jaunes* dans son jeu de cartes la pose sur la maison et gagne la maison (pour imprimer moins de maisons, on peut attribuer un jeton à chaque maison gagnée).



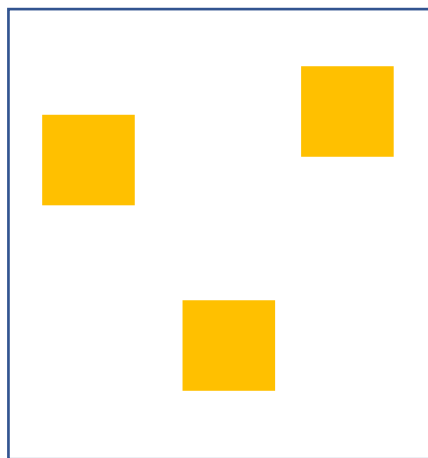
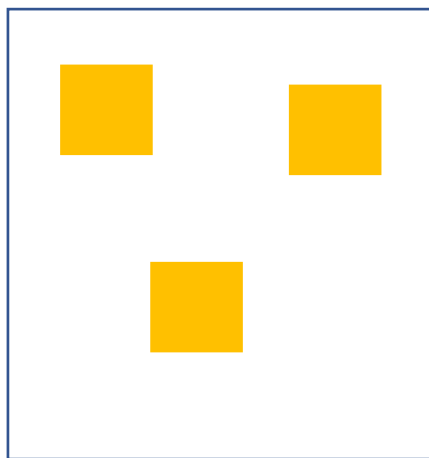
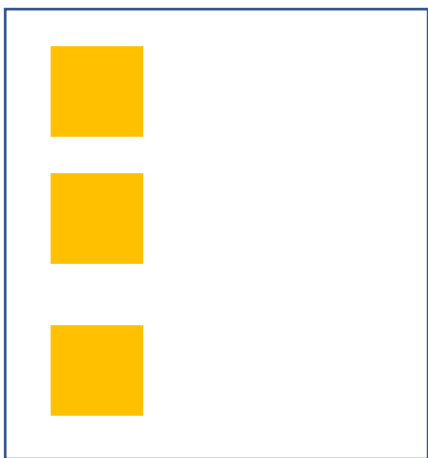
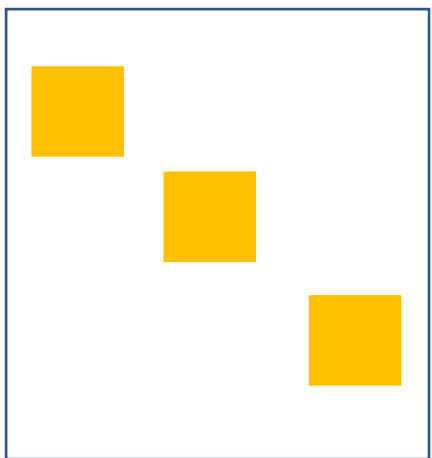
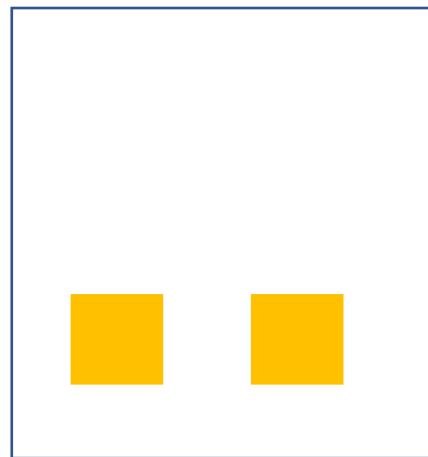
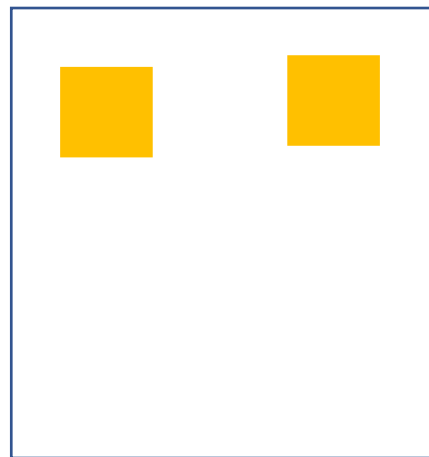
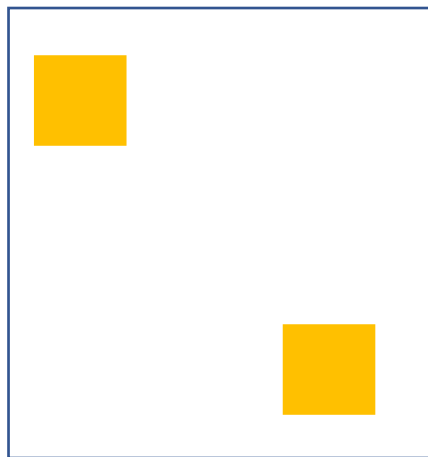
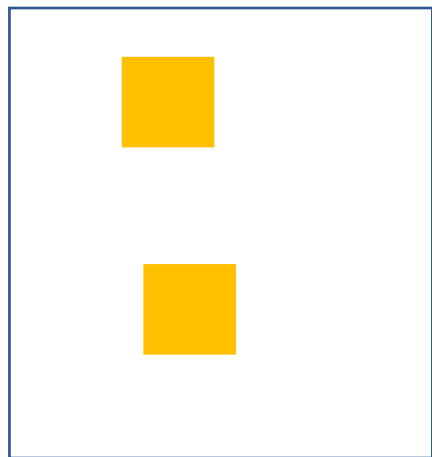
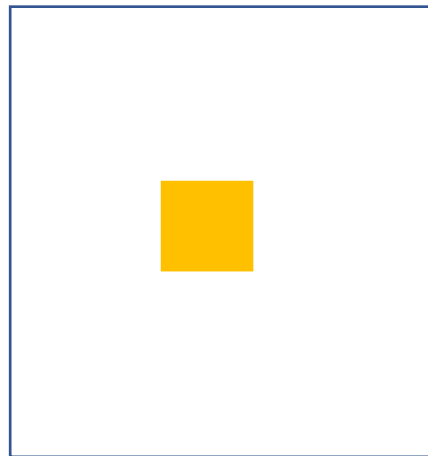
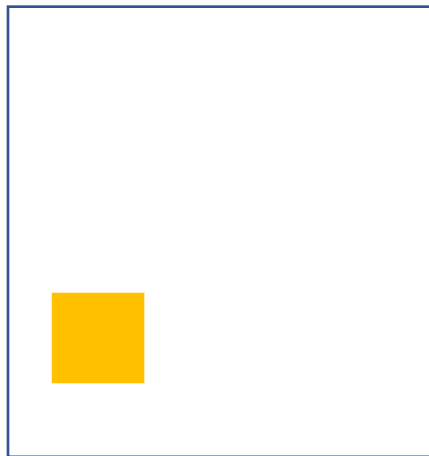
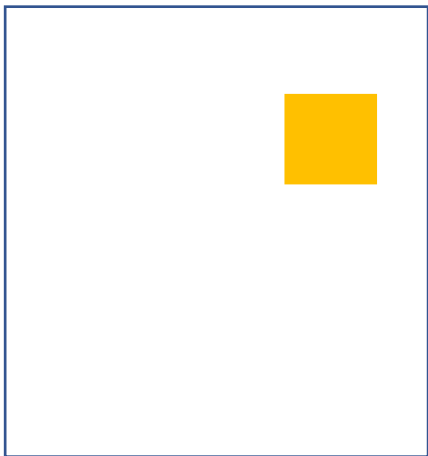
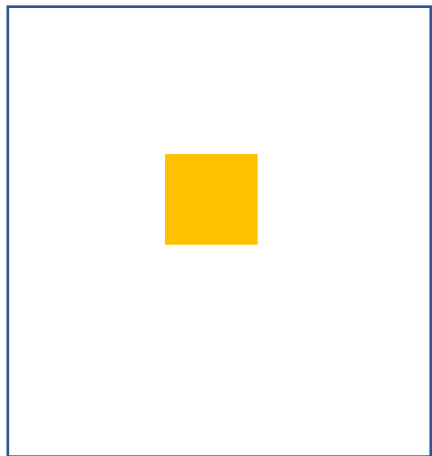


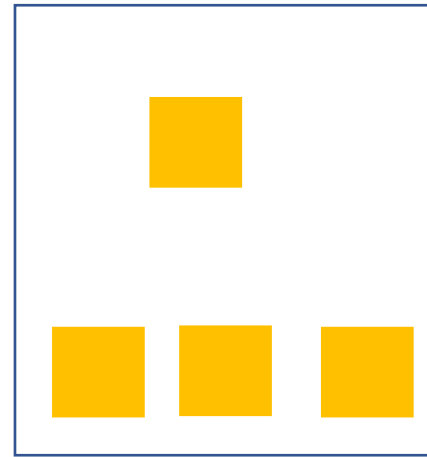
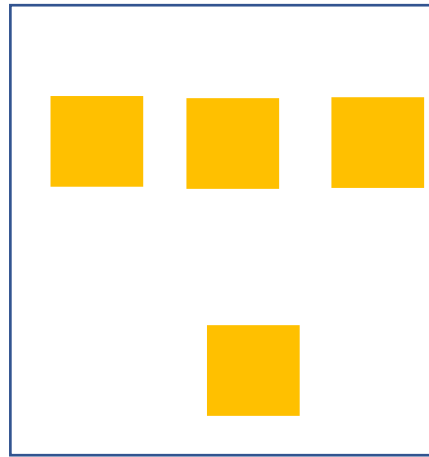
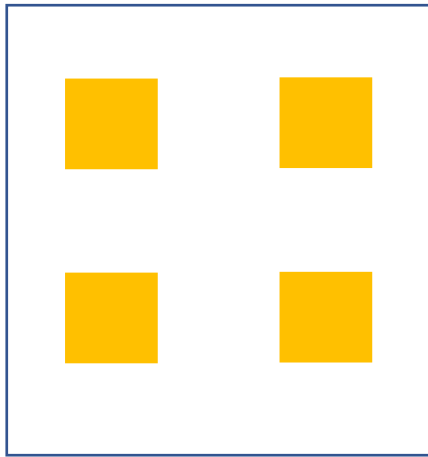
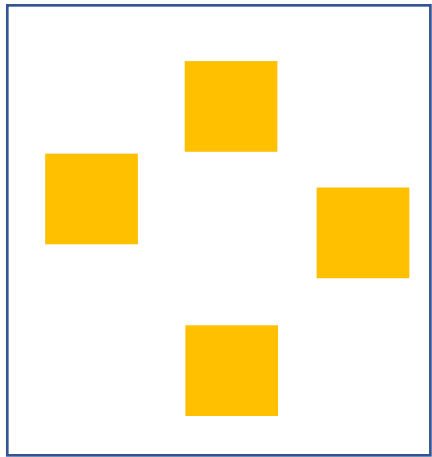
A imprimer en 2 exemplaires



A imprimer en 2 exemplaires







Cartes **mémoire** du 5 si besoin

