

# Sommaire

<b><i>Progression</i></b> .....	<b>5</b>
<b>Par objectif pédagogique</b> .....	<b>5</b>
<b>Exemple de progression chronologique</b> .....	<b>6</b>
<b><i>Raison d'être des jeux Aritma</i></b> .....	<b>7</b>
L'appropriation des nombres : un enjeu important .....	7
Une réponse aux besoins des enseignants .....	7
Une réponse aux besoins des élèves.....	8
Jeu de cartes « Numération » .....	8
<b><i>Comment utiliser les jeux Aritma</i></b> .....	<b>9</b>
<b>Organisation des jeux</b> .....	<b>9</b>
Introduction d'un jeu en classe .....	9
Pratique du jeu .....	9
Fin de la séance de jeu .....	10
Jeu en demi-classe, en classe entière, en atelier ? .....	10
Identification d'erreurs faites au cours du jeu .....	10
<b>Organisation des activités</b> .....	<b>10</b>
<b><i>Reconnaître des nombres</i></b> .....	<b>11</b>
Nomme les cartes .....	11
Pose les cartes .....	12
Mistigri nombres.....	13
Cocou .....	17
<b><i>Comparer des nombres</i></b> .....	<b>21</b>
Plus petit plus grand.....	21
Pharaon .....	22
<b><i>Intercaler des nombres</i></b> .....	<b>26</b>
Rangement .....	26
Intercalor .....	27
<b><i>Ordonner des nombres, faire des suites</i></b> .....	<b>30</b>
Carte blanche suites .....	30
Suites.....	31
Bataille de suites .....	32
Rami de suites.....	35
<b><i>Unités et dizaines</i></b> .....	<b>39</b>
Mistigri unités .....	39
Memory unités .....	42
Rami de dizaines .....	46

<b><i>Parité</i></b> .....	<b>49</b>
Bataille de pairs .....	49
Rami de pairs .....	52
Sans pairs .....	55
<b><i>Annexes photocopiables</i></b> .....	<b>58</b>
Modèle de règle de jeu .....	59
Feuille de score .....	60
Tables de suites .....	61
Nombres non reconnus.....	62
Comparaisons avec erreurs .....	63