

JEUX MATHÉMATIQUES : deuxième semaine des vacances

Aucune imprimante est nécessaire pour ces jeux

GRELI-GRELO

But : résoudre des problèmes portant sur les quantités par la réunion

L'adulte place 5 jetons dans sa main droite. Il montre à l'enfant qu'il place cette quantité dans la main droite. Ensuite, il prend une quantité de jetons de 1 à 5 dans sa main gauche. L'enfant regarde toujours l'adulte mettre les jetons dans la main gauche. Enfin, l'adulte réunit les deux mains et dit :

« Grelé-Grelot combien j'ai de jetons dans mes mains ? »

L'adulte laisse réfléchir l'enfant quelques instants. L'enfant pourra compter sur ses doigts tous les jetons ou pourra avoir retenu dans sa tête le résultat ou bien il pourra partir du 5 et rajouter un par un les autres jetons (=surcompter).

CARTONS ECLAIRS :

But : reconnaître rapidement les chiffres de 1 à 10

L'adulte prépare dix cartes avec une feuille et il écrit un chiffre sur chaque carte. Il montre pendant 3 secondes une carte avec un chiffre. L'enfant doit dire le nombre le plus vite possible.

AJOUTER 1

But : résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation

matériel nécessaire : boîte à chaussures vide ; 9 objets de la maison

L'adulte s'éloigne un peu de l'enfant dans la pièce afin qu'il ne puisse pas voir les objets à l'intérieur de la boîte à chaussures.

Pendant que l'adulte place des objets (0 à 9 objets) dans une boîte à chaussures, l'enfant compte ces objets mis dans la boîte.

L'adulte informe l'enfant qu'il va ajouter **un objet** dans la boîte à chaussures.

L'enfant doit dire combien d'objets sont dans la boîte à chaussures.

Recommencer plusieurs fois avec des quantités différentes d'objets.

RETIRER 1

But : résoudre des problèmes portant sur les quantités : diminution

matériel nécessaire : boîte à chaussures vide ; 9 objets de la maison

L'adulte s'éloigne un peu de l'enfant dans la pièce afin qu'il ne puisse pas voir les objets à l'intérieur de la boîte à chaussures.

Pendant que l'adulte place des objets (0 à 9 objets) dans une boîte à chaussures, l'enfant compte ces objets mis dans la boîte.

L'adulte informe l'enfant qu'il va retirer **un objet** dans la boîte à chaussures.
L'enfant doit dire combien d'objets sont dans la boîte à chaussures.

Recommencer plusieurs fois avec des quantités différentes d'objets.

Compter de 2 en 2

But : connaître la suite des nombres en progressant de 2 en 2

matériel : bande sur laquelle figurent les chiffres de 1 à 20.

En partant de 2, demander à l'enfant de compter de deux en deux (2,4,6...) jusqu'à 20.

Jeu de la fusée

But : réciter la comptine numérique par ordre décroissant

Il faut faire décoller la fusée en effectuant le compte à rebours. L'adulte fixe le nombre du départ (exemple : 15 ce qui fait 14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0 DECOLLAGE!)
Vous pouvez choisir des nombre de 10 à 20.

Compter jusqu'à 30

But : réciter la comptine numérique jusqu'à 30

L'adulte fait compter l'enfant jusqu'à 30. Il peut s'aider d'une bande sur laquelle sont écrits les chiffres de 1 à 30.