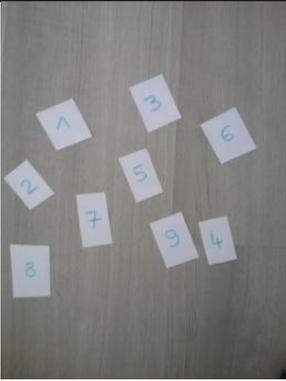
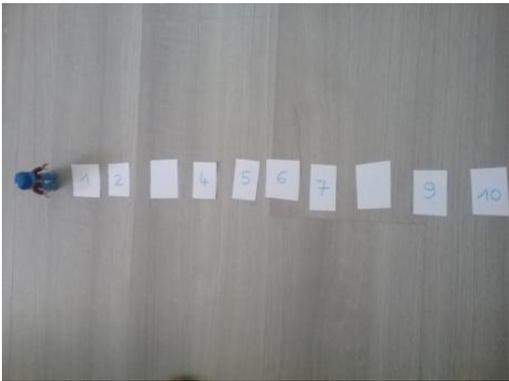
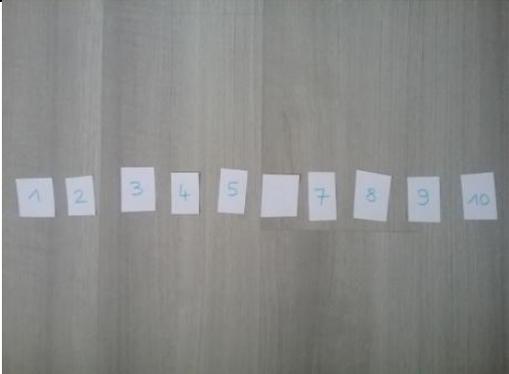
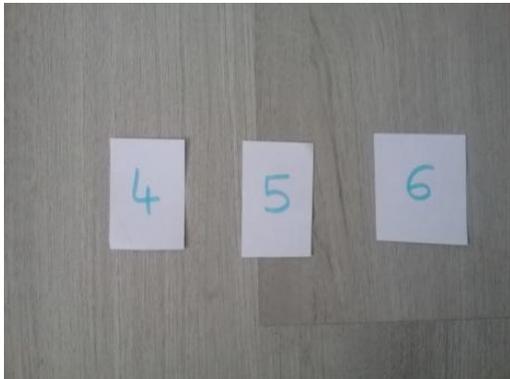
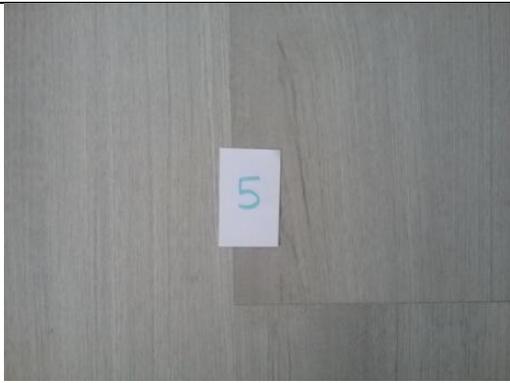


# Mathématiques

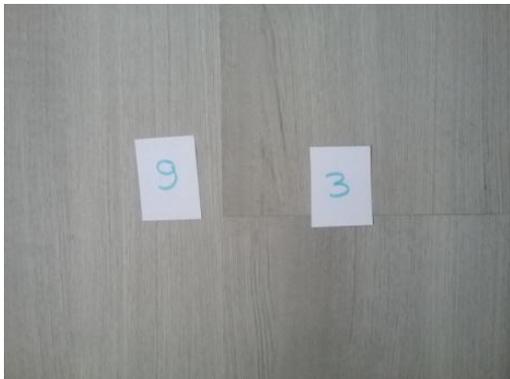
Voici plusieurs petits jeux que nous avons déjà fait pour la plupart. Ils se font avec le même matériel, à ranger simplement dans une enveloppe. C'est à faire, et à refaire ! Si votre enfant est à l'aise, vous rajoutez un chiffre, puis deux...

	<p><u>Dictée :</u> Découpez des petits carrés dans une feuille ou du carton (emballage de céréales par exemple) pour réaliser des étiquettes. Dicter les nombres dans le désordre : votre enfant en écrit un sur chaque étiquette. Pour les MS : de 1 à 10 Pour les GS : de 1 à 20</p>
	<p><u>Bande numérique :</u> Mélangez toutes les étiquettes, votre enfant doit les remettre dans l'ordre, le 1 se situant à gauche</p>
	<p><u>Plouf dans l'eau :</u> On imagine que les étiquettes sont des nénuphars sur lesquels saute une grenouille pour traverser la mare ! Soit vous prenez un pion, une figurine, soit c'est le doigt de l'enfant qui représente la grenouille. Moi, j'ai pris un Lego ! <u>1<sup>er</sup> passage :</u> la grenouille avance de nénuphar en nénuphar, l'enfant nomme chaque nombre sur lequel il se pose. <u>2<sup>ème</sup> passage :</u> vous retournez 2 nénuphars. Lorsque l'enfant arrive sur une étiquette retournée, il ne doit rien dire ! Il dit le nombre dans sa tête ! Si jamais il dit le nombre, ou s'il se trompe, on dit « P LOUF DANS L'EAU ! » La grenouille est tombée dans la mare. Si votre enfant est à l'aise, vous pouvez augmenter le nombre d'étiquettes retournées.</p>
	<p><u>Le ou les nombre(s) caché(s) :</u> Votre enfant ferme les yeux, vous retournez une étiquette, il ouvre les yeux et doit vous dire le chiffre manquant (et pourquoi pas vous l'écrire sur l'ardoise). S'il est à l'aise, vous pouvez en cacher 2, puis 3 ! On valide la réponse en retournant les étiquettes</p>



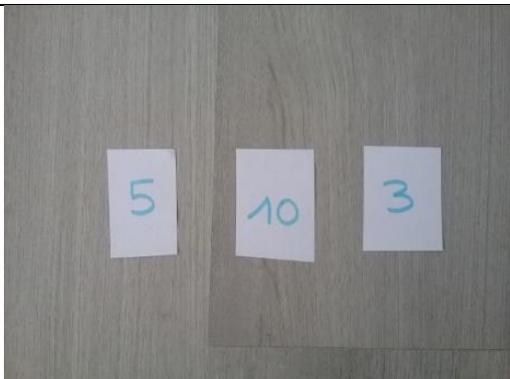
Juste avant/juste après :

Vous prenez une étiquette, et votre enfant doit vous dire le nombre qui est juste avant, ou juste après. Il peut aussi retrouver parmi toutes les étiquettes, celles avant et après.



Plus grand/plus petit :

Vous prenez 2 étiquettes, votre enfant doit vous dire le plus grand nombre, ou le plus petit



Ordre croissant :

Vous prenez 3 étiquettes, vous les mélangez, votre enfant doit les remettre dans l'ordre croissant (du plus petit à gauche, au plus grand). S'il est à l'aise, vous pouvez passer à 4 puis 5 étiquettes.



#### Jeu de bataille :

Avec les étiquettes ou un jeu de cartes classique (en enlevant les rois/reines/valets). Vous séparez le paquet de cartes en 2. Chacun a son tas face cachée. On retourne en même temps. Celui qui a la plus grande carte gagne. Celui qui gagne est celui qui récupère toutes les cartes. En cas d'égalité, on dit bataille. On pose une carte face cachée, puis une autre carte face retournée. Celui qui a la plus grande carte, gagne toutes les cartes.



#### Jeu du mistigri :

Avec un jeu de cartes classique. Vous enlevez les tous les rois et les reines, et 3 valets : vous en gardez un qui sera le Mistigri. Pour les autres cartes de 1 à 10, vous en gardez 2 de chaque.

Vous mélangez les cartes (donc 2 cartes « 1 », 2 cartes « 2 ».... 2cartes « 10 » et 1 valet).

Vous distribuez toutes les cartes. Chacun regarde ses cartes, et enlève les paires, les doubles (exemple : si j'ai les 2 cartes « 5 », je les pose devant moi). Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes, et de ne pas avoir le Mistigri. Chacun son tour, on pioche dans le jeu de l'autre. Si on a une paire, un double, on le pose devant soi.

On peut compter aussi à la fin, celui qui a réussi à faire le plus de paires. On peut jouer à 2, ou plus !