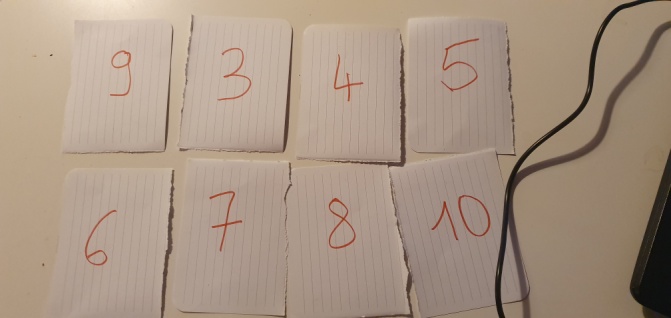
MATHEMATIQUES

En maternelle, nous passons beaucoup par le jeu. Je vous propose une liste d’activités et de jeux que vous pouvez faire avec votre enfant. **Il ne faut pas tout faire en une journée.** En classe, les jeux mathématiques durent 30 minutes environ, et nous ne faisons qu’une ou 2 activités par jour.

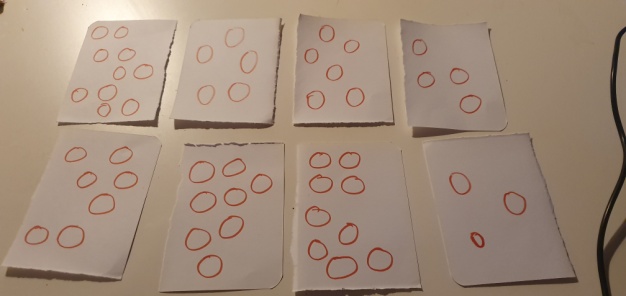
Comme pour les autres matières, cela va être répétitif. **Un jeu n’est pas à faire une seule fois, il sera répété sur plusieurs jours, durant plusieurs semaines.**

Pour les activités suivantes vous aurez besoin : ( gardez le matériel fabriqué pour recommencer les jours suivants).

* d’un dé. Si vous n’en avez pas, découpez des bouts de papiers et dessinez les points jusqu’à 6 comme sur les dés. Faites en 2 ou 3. Cela servira de pioche, les enfants tirent un chiffre au hasard, au lieu de lancer le dé.
* De jetons. Si vous n’en avez pas. Vous pouvez utiliser des graines, des pièces, des bouchons,.
* Des cartes nombres chiffres : vous pouvez utiliser un jeu de carte jusqu’à 10, ou bien découper des bouts de papiers et écrire les nombres de 1 à 10 dessus. (ou plus)



* Des cartes nombres avec des ronds : découper des bouts de papiers et dessiner des ronds dessus sans écrire le nombre. (1 à 10 pour les MS ; 1 à 15 pour les GS).



* Un gobelet ou bol non transparent ou une petite boite : il va servir à cacher des objets dedans.
* Des boites à œufs.
* **Activité : Réciter la suite numérique**
* MS : réciter jusqu’à 20
* GS : réciter jusqu’à 30
* **Activité : Ecrire les nombres**
* MS : écrire jusqu’à 6
* GS : écrire jusqu’à 10

**Activité 1 : Jeu de la marchande : pour travailler le dénombrement.**

|  |  |
| --- | --- |
| MS | GS |
| Matériel :   * Des jetons * Des cartes avec les nombres écrits en chiffre dessus. **De 1 à 6** * Des cartes avec les ronds. De 1 à 10. | Matériel :   * Des jetons * Des cartes avec les nombres écrits en chiffre dessus. **De 1 à 10** * Des cartes avec les ronds. De 1 à 15. |
| Adulte : Donnez une carte nombre. « Je voudrais 4 jetons » ou « Je voudrais ce nombre là de jetons, s’il te plait»  Enfant : prendre le bon nombre de jeton  Adulte : vérification | Adulte : Donnez une carte nombre. « je voudrais 4 jetons » ou « je voudrais ce nombre là de jetons »  Enfant : prendre le bon nombre de jeton  Adulte : vérification |
| Adulte : Prendre les cartes nombres avec les ronds. Donnez une carte à votre enfant, puis demandez lui d’aller chercher le bon nombre de jeton.  Enfant : il doit compter les ronds, mémoriser le nombre. Se servir dans les jetons, puis les ramener à l’adulte.  Adulte : vérification, il compte les ronds, puis compte les jetons avec l’enfant pour vérifier. | Adulte : Prendre les cartes nombres avec les ronds. Donnez une carte à votre enfant, puis demandez lui d’aller chercher le bon nombre de jeton.  Enfant : il doit compter les ronds, mémoriser le nombre. Se servir dans les jetons, puis les ramener à l’adulte.  Adulte : vérification, il compte les ronds, puis compte les jetons avec l’enfant pour vérifier. |

**Activité 2 : jeu du gobelet : pour travailler la décomposition.**

|  |  |
| --- | --- |
| MS | GS |
| Matériel :  -1 gobelet ou boite opaque.  -des jetons. Entre 3 et 5 pour le début du jeu.  L’adulte choisit un nombre de jeton entre 3 et 5 mais celui-ci ne devra pas changer pendant le temps de l’activité.  Nous allons jouer au jeu du gobelet. J’ai pris 5 jetons, et je vais en garder toujours 5, pas plus, pas moins. Je vais en cacher dans ma boite (ou sous le gobelet), Il faudra me dire combien j’en ai caché. Ferme les yeux.  L’adulte cache des jetons. Puis l’enfant ouvre les yeux.  Enfant : il doit trouver combien il manque de jeton pour faire 5.  Vérification : on soulève le gobelet, puis on recompte. Puis dire 4 et 1 ca fait 5 par exemple.  L’enfant doit petit à petit mémoriser ce qui fait 5, (3 et 2, 4 et 1, 5 et 0).  un jour = un nombre à décomposer. Si le mardi vous faites cette activité, vous ne le ferez que avec le 4, puis le lendemain que avec le 5, … | Matériel :  -1 gobelet ou boite opaque.  -des jetons. Entre 3 et 6 pour le début du jeu.  L’adulte choisit un nombre de jeton entre 3 et 5 mais celui-ci ne devra pas changer pendant le temps de l’activité.  Nous allons jouer au jeu du gobelet. J’ai pris 5 jetons, et je vais en garder toujours 5, pas plus, pas moins. Je vais en cacher dans ma boite (ou sous le gobelet), Il faudra me dire combien j’en ai caché. Ferme les yeux.  L’adulte cache des jetons. Puis l’enfant ouvre les yeux.  Enfant : il doit trouver combien il manque de jeton pour faire 5.  Vérification : on soulève le gobelet, puis on recompte. Puis dire 4 et 1 ca fait 5 par exemple.  L’enfant doit petit à petit mémoriser ce qui fait 5, (3 et 2, 4 et 1, 5 et 0).  un jour = un nombre à décomposer. Si le mardi vous faites cette activité, vous ne le ferez que avec le 4, puis le lendemain que avec le 5, … |

**Activité 3 : où sont mes cheveux ? : pour travailler le dénombrement et la décomposition.**

|  |  |
| --- | --- |
| MS | GS |
| Adulte : Dessiner des têtes de bonhomme chauve au feutre ou au stylo.  Enfant : lancer le dé entre 1 et 6 puis faire le bon nombre de cheveux (au crayon à papier pour pouvoir gommer et recommencer). | Adulte : Dessiner des têtes de bonhomme chauve au feutre ou au stylo.  Enfant : lancer 2 dé entre 1 et 6 puis faire le bon nombre de cheveux (au crayon à papier pour pouvoir gommer et recommencer). |
| Adulte : dessiner des têtes de bonhomme avec déjà des cheveux sur la tête. Entre 1 et 6.  Enfant : lancer le dé entre 1 et 6, puis compléter sur la tête qui a déjà des cheveux pour avoir le nombre donné par le dé. | Adulte : dessiner des têtes de bonhomme avec déjà des cheveux sur la tête. Entre 1 et 10.  Enfant : lancer les 2 dés entre 1 et 6, puis compléter sur la tête qui a déjà des cheveux pour avoir le nombre donné par le dé. |

**Activité 4 : La boite à œufs : pour travailler le dénombrement.**

|  |  |
| --- | --- |
| MS | GS |
| Matériel : une boite à œuf (la plus grande possible ou 2 petites). Un dé. Des jetons.  Lancer le dé, puis prendre le bon nombre de jeton et les placer dans la boite à œuf. Le but est de remplir la boite. S’il ne reste que 2 places, il faut faire le nombre juste ou 1 pour mettre les jetons. | Matériel : une boite à œuf (la plus grande possible ou 2 petites). Un dé. Des jetons.  Lancer le dé, puis prendre le bon nombre de jeton et les placer dans la boite à œuf. Le but est de remplir la boite. S’il ne reste que 2 places, il faut faire le nombre juste ou 1 pour mettre les jetons. |

**Activité 5 : Dans ma boite : pour travailler les différentes représentations du dé.**

|  |  |
| --- | --- |
| MS | GS |
| Matériel : - carte nombre avec les chiffres de 1 à 6.  -Un dé.  Enfant : Placer les cartes nombres dans l’ordre devant soit. Lancer le dé et retourner la carte correspondant au nombre du dé. Quand toutes les cartes sont retournées, c’est gagné. | Matériel : - carte nombre avec les chiffres de 1 à 12  -2 dés.  Enfant : Placer les cartes nombres dans l’ordre devant soit. Lancer les dés et retourner la carte correspondant au nombre des 2 dés. Quand toutes les cartes sont retournées, c’est gagné. |

**Activité 6 : la bataille : pour travailler la comparaison plus grand, plus petit.**

|  |  |
| --- | --- |
| MS | GS |
| Matériel : jeu de cartes classique ou carte nombres avec les chiffres écrits mais en 2 ou 3 exemplaires. Ne prendre les nombres que jusqu’à 6.  Jeu de bataille classique. On retourne chacun une carte, celui avec le plus grand nombre gagne les 2 cartes. | Matériel : jeu de cartes classique ou carte nombres avec les chiffres écrits mais en 2 ou 3 exemplaires. Ne prendre les nombres que jusqu’à 10.  Jeu de bataille classique. On retourne chacun une carte, celui avec le plus grand nombre gagne les 2 cartes. |

**Activité 7 : la tirelire : pour travailler la suite numérique, savoir que le nombre d’après s’obtient en ajoutant 1.**

|  |
| --- |
| MS - GS |
| Matériel : - Une boite ou un gobelet opaque.   * Des jetons. (1 à 6 pour le MS, 1 à 10 pour les GS)   Adulte : Je mets des jetons dans ma boite : 4 (par exemple). Maintenant j’en ajoute 1 . Combien ai-je de jetons maintenant ?  Vérification en ouvrant la boite et en recomptant tout.  Adulte : je mets des jetons dans ma boite : 5 (par exemple) . Maintenant j’en ajoute 1, puis encore 1. Combien ai-je de jetons maintenant ?  Vérification en recomptant : 5 puis 1 ca fait 6, et encore 1 ca fait 7.  L’enfant peut compter tout haut  au moment où l’adulte ajoute les nouveaux jetons.  « j’ai 5 jetons, j’en remets 1 »  « 6 »  « et encore 1 »  « 7 »  « combien maintenant ? »  « 7 »  L’enfant peut aussi compter dans sa tête. Et donner le résultat final. |