**Mathématiques GS**

**La bataille**

* **Avec le jeu classique**

Déroulement :

-les 2 joueurs retournent une carte en même temps, celui qui a le plus grand nombre gagne les 2 cartes.

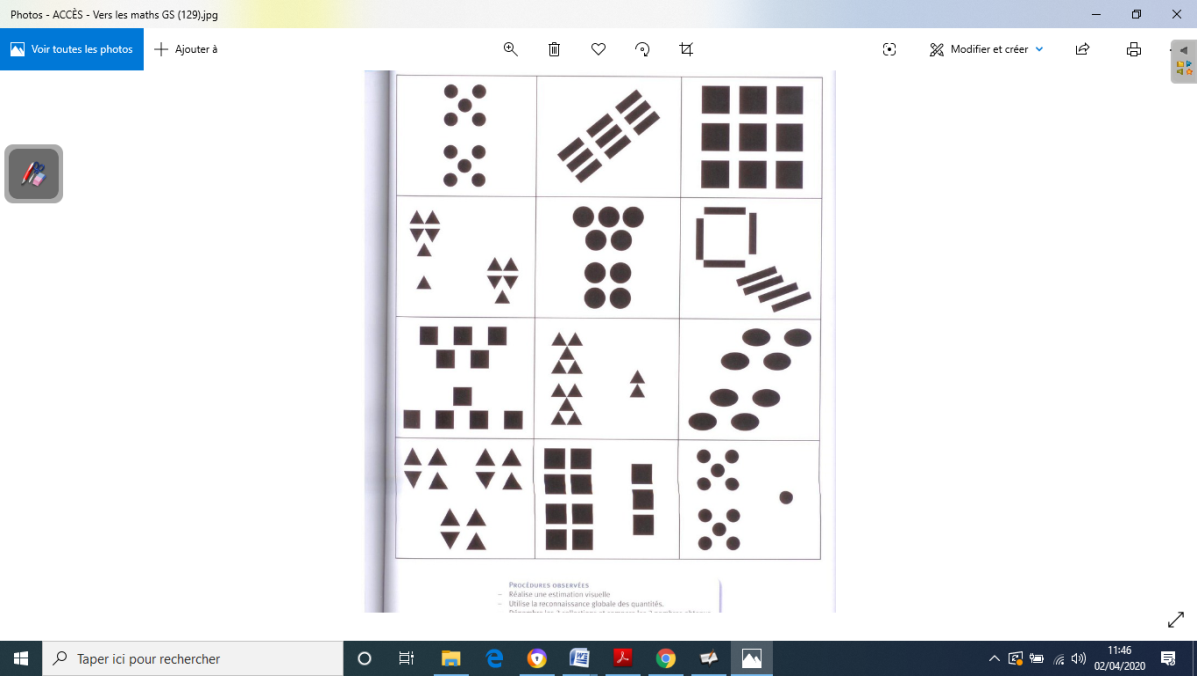
- en cas d’égalité, on pose chacun une carte face cachée sur sa carte, puis de nouveau une carte visible par-dessus. Celui qui a le plus grand nombre gagne les 6 cartes.

* **Avec jeu de carte non traditionnel**

(Même consigne qu’avec le jeu de carte classique)

-Pour ceux qui ont une imprimante : imprimer le jeu de carte en dernière page, puis découper.

-pour ceux qui n’ont pas d’imprimante : fabriquer le jeu de carte comme le modèle suivant. En essayant de respecter les tailles des formes et les emplacements dans la carte.

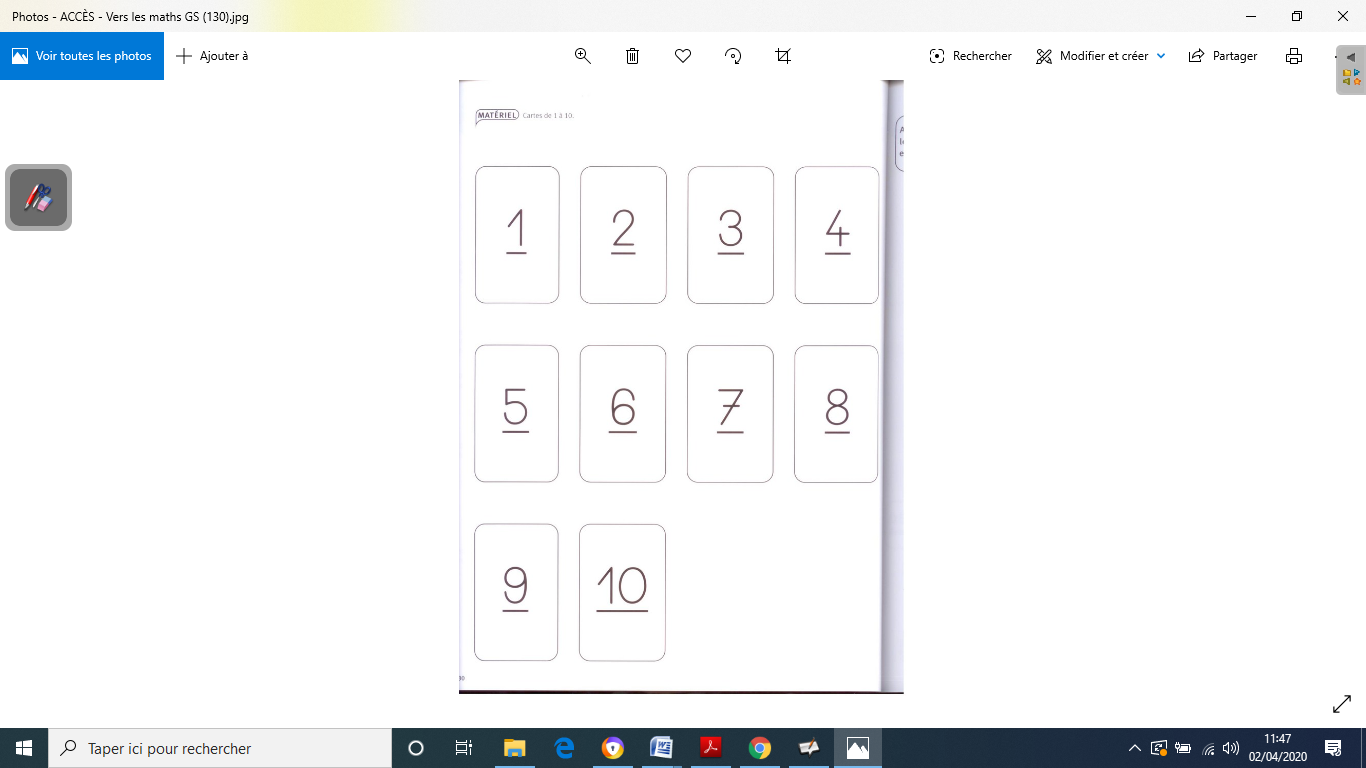


* **Avec les cartes nombres**

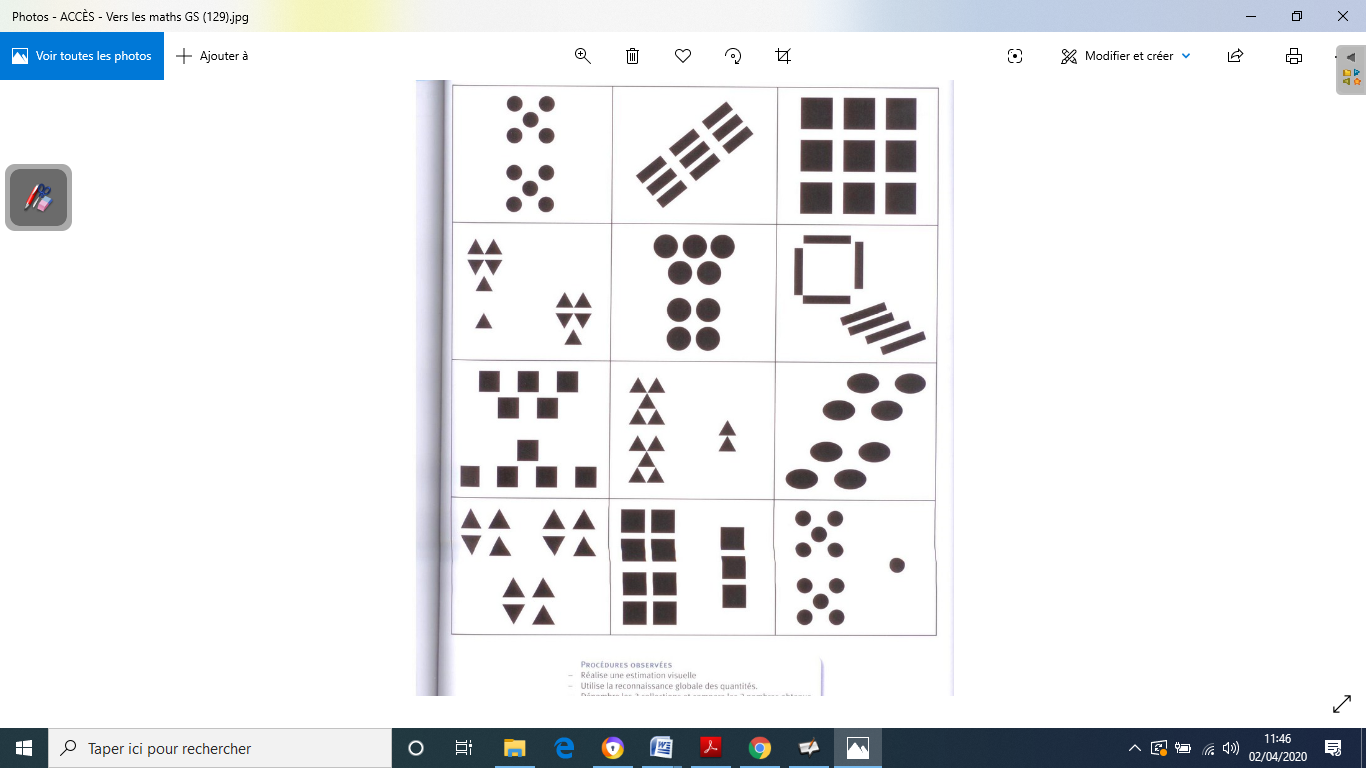
(Même consigne qu’avec le jeu de carte classique)

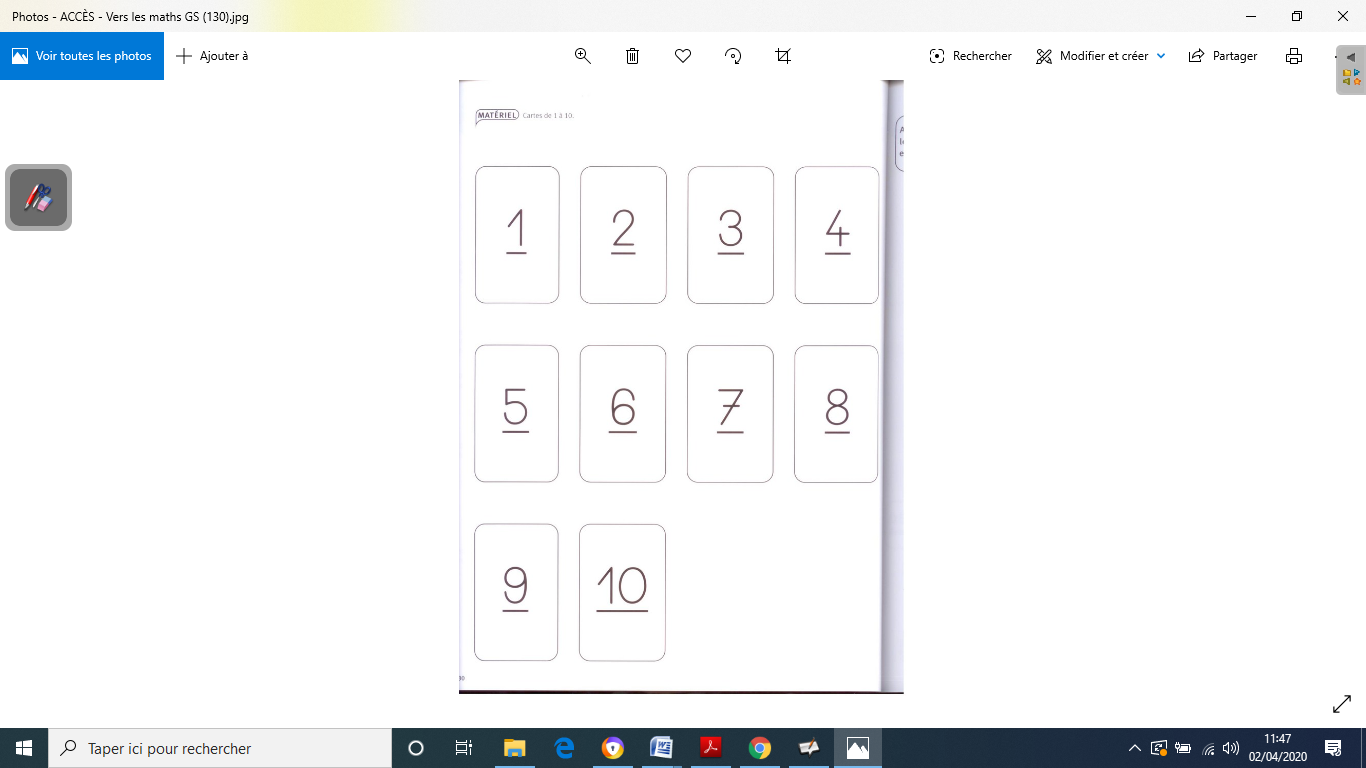
-Pour ceux qui ont une imprimante : imprimer le jeu de carte en dernière page, puis découper.

-pour ceux qui n’ont pas d’imprimante : fabriquer le jeu de carte comme le modèle suivant. En essayant de respecter les tailles des formes et les emplacements dans la carte.



Jeux non traditionnels à imprimer ou à reproduire sur des feuilles.





**Le jeu du banquier**

Matériel :

-des cartes jouets (à faire : sur une feuille dessiner ou coller un jouet pris dans un magazine, puis dessiner des ronds à coté : entre 5 et 15 comme les modèles)

-des jetons.

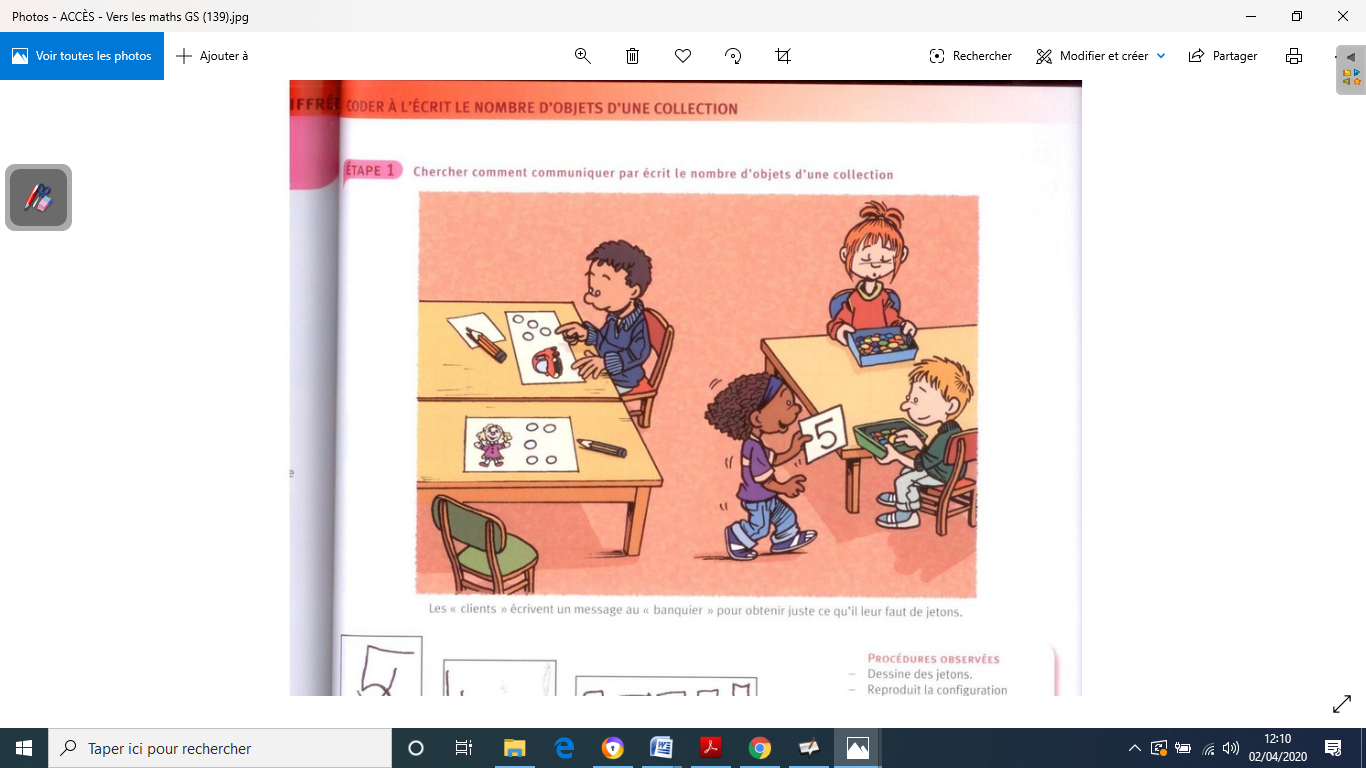
Déroulement :

-le « client » choisit une carte jouet, il compte le nombre de jeton dont il a besoin puis se rend chez son « banquier ». Il lui demande oralement le nombre de jetons nécessaires.

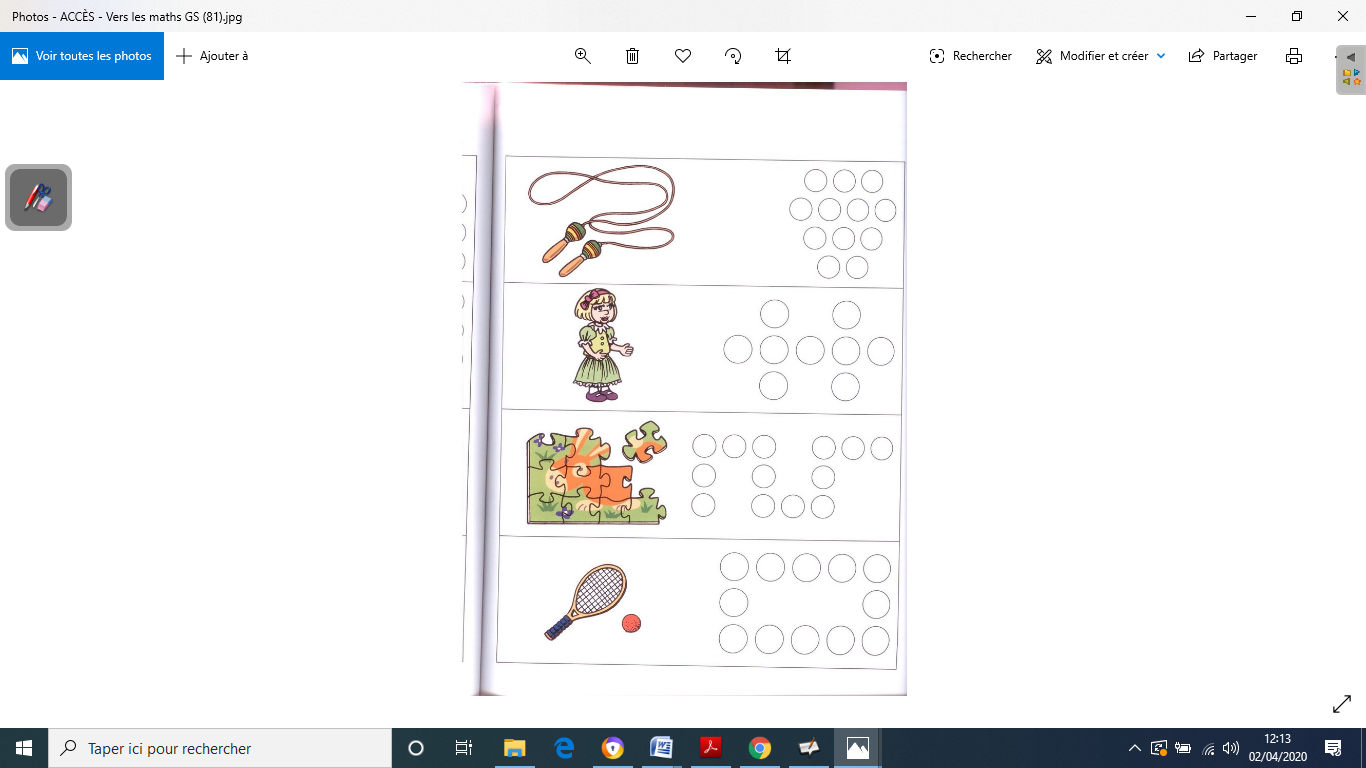
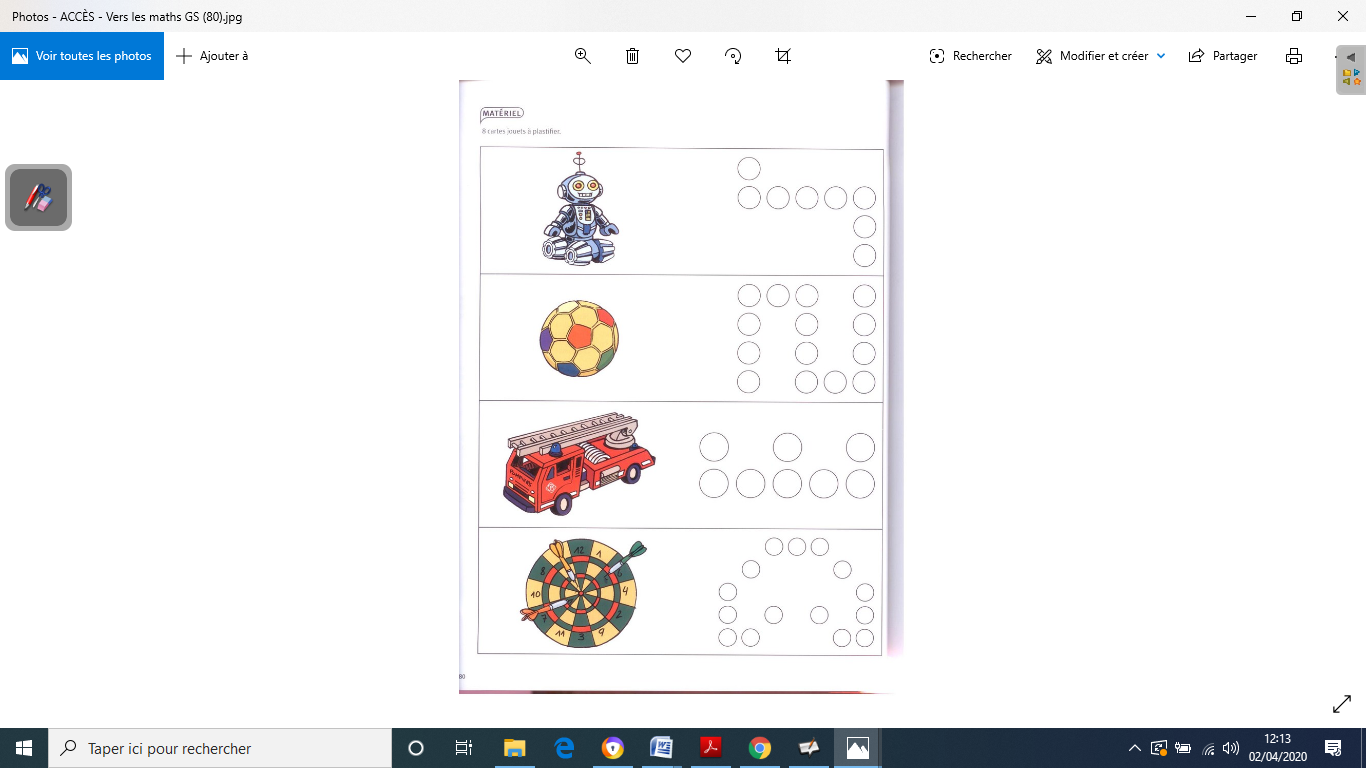
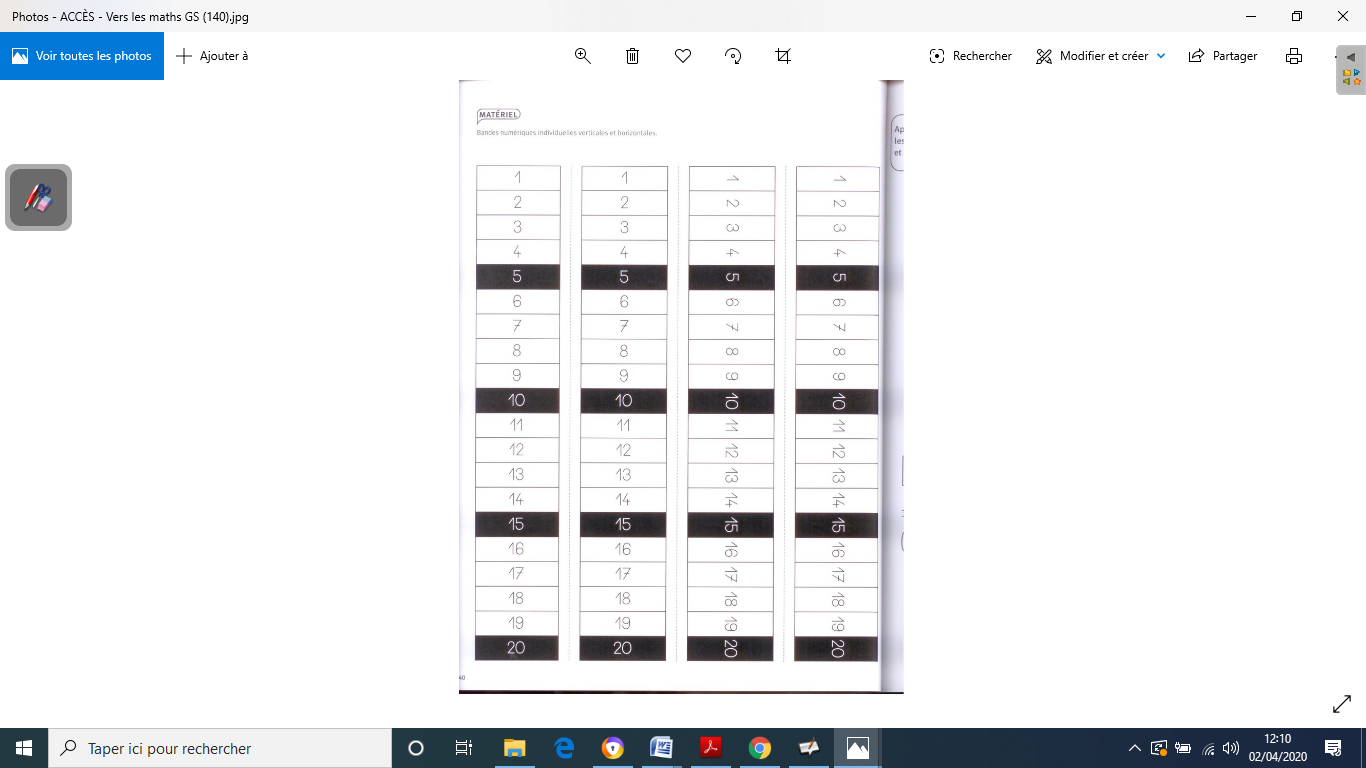
-lorsque la règle est bien comprise, relancer l’activité : « tu n’as plus le droit de dire le nombre avec la bouche, ni de montrer avec les doigts ». Mettre à disposition une ardoise ou un crayon et un papier.

-> Possibilités : écrire le nombre en chiffre OU dessiner des ronds correspondants au nombre de jetons souhaités.

Pour l’écriture des nombres entre 10 et 15, votre enfant peut utiliser la bande des nombres, il compte du début et s’arrête sur le nombre souhaité, c’est le modèle qu’il devra écrire sur l’ardoise.



Modèle à reproduire



**PLOUF dans l’eau**

Matériel :

-le plateau Plouf dans l’eau !

-20 jetons découpés numérotés de 1 à 20.

Déroulement :

-placer les jetons dans l’ordre sur le plateau. Et en enlever 5 au choix.

-le joueur avance son doigt sur les jetons avec les nombres en récitant la comptine numérique- Quadn le joueur passe par une case sans jeton, il faut dire le nombre « dans sa tete », ou « en chuchotant » au début si c’est trop difficile.

-Si le joueur se trompe, on dit « plouf dans l’eau »

-Si le joueur gagne, il gagne un point.

-On recommence mais en changeant les 5 jetons enlevés. Il est possible d’en enlever plus.

Le but est d’aller le plus vite possible et de reconnaitre les nombres sans avoir à dire dans sa tête ceux enlevés

**Modèle à reproduire :**

***Attention il ne faut pas écrire les nombres dans les ronds !!! Les nombres seront écrits seulement sur les jetons.***

