

Rituels et jeux mathématiques (1)

rituels mathématiques

1) Dictée de nombres

Compétence : associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (jusqu'à 10, jusqu'à 15 si réussi).

Ecrire les nombres dictés par l'adulte dans des cercles de couleurs (en s'aidant de la bande numérique si besoin).



2) La ronde des nombres

Compétence : réciter la suite d'un nombre à partir d'un nombre quelconque.

Réciter la comptine des nombres à partir d'un autre nombre que 1. L'enfant dit un nombre, l'adulte dit le suivant, etc. Aller au moins jusqu'à 20.

3) Mes deux mains

Compétence : décomposer des nombres inférieurs à 10

L'adulte dit un nombre entre 2 et 10. L'enfant montre le nombre indiqué avec ses deux doigts en utilisant ses deux mains.

Exemple : 7



ou 4 et 3 !

jeux mathématiques

1) Jeu de l'âne

Matériel : jeu de 54 cartes traditionnel (seulement les cartes de 1 à 10)

But du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Règles du jeu : les cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs. Les joueurs qui ont les as les placent sur la table, face visible. La partie commence : il faut ranger les cartes dans l'ordre et dans la bonne famille. Les cartes sont mises les unes sur les autres.

2) Dominos

Matériel : jeu de dominos traditionnel (ou dominos chiffres/constellations à imprimer : [dominos](#))

But du jeu : le vainqueur est celui qui a placé le premier de tous ses dominos.

Règles du jeu : étaler les dominos sur la table, points cachés. Distribuer le même nombre de dominos à chaque joueur, en laissant une pioche de quelques pièces.

Le premier joueur pose son plus fort domino. Son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même nombre de points. Chaque joueur joue à son tour et l'on constitue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même nombre de points. Lorsqu'un joueur n'a plus de domino qui convienne, il pioche en prenant une pièce de la pioche et passe son tour.



3) La bataille

Matériel : jeu de 54 cartes traditionnel (cartes de 1 à 10)

But du jeu : remporter toutes les cartes.

Règles du jeu :

Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table.

Celui qui a la carte la plus forte ramasse les autres cartes.

Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs.



Dans cette règle du jeu, nous considérons que l'as est la plus petite carte (1 étant le plus petit nombre).

