

## Rituels et jeux mathématiques (2)

### 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 !

#### 4) Grelé-Grelé

Mettez une quantité d'objets dans votre main droite, montrez ce qu'elle contient puis refermez-la. Faites de même avec votre autre main. Ensuite, réunissez les deux collections en regroupant vos deux mains et demandez combien. L'enfant est amené à calculer (recomposer). On fait vérifier la réponse en ouvrant les mains et en demandant de dénombrer.

#### **Ajout** : 5) La fusée

*Compétence : réciter la comptine des nombres*

Construisez, dessinez ou imaginez une fusée. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé.

Exemple : 5 → 5, 4, 3, 2, 1... 0 !



## 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.

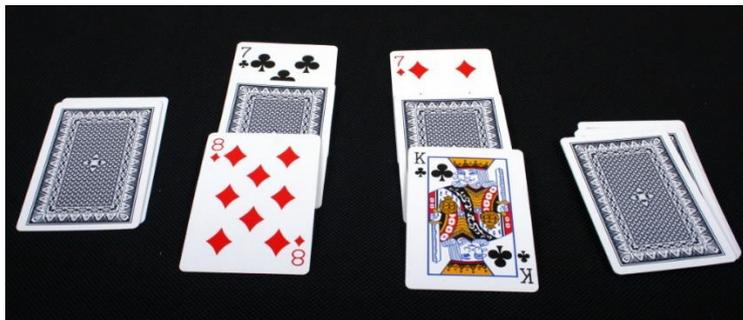
Celui qui a la carte la plus forte ramasse les autres cartes.

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).



#### 4) Le 12 barré

*Matériel* : 1 feuille blanche par joueur, 2 dés, 1 crayon

*But du jeu* : être le premier à barrer tous ses nombres.

*Préparation du jeu* : chaque joueur écrit les nombres de 2 à 12 sur une feuille blanche (dans l'ordre ou de manière aléatoire).

*Règles du jeu* : Chacun leur tour, les joueurs lancent les deux dés et barre le nombre obtenu (addition des deux dés). Si le nombre est déjà barré, le joueur passe son tour.

#### **Ajout** : 5) Le memory des cartes à jouer

*Matériel* : un jeu de 54 cartes traditionnel (uniquement les cartes de 1 à 10 trèfle/pique **ou** cœur/carreau = 20 cartes).

*But du jeu* : gagner le plus de paires

*Règles du jeu* : jeu classique du memory. Mélanger les cartes et les poser sur la table face cachée. Chacun leur tour, les joueurs retournent deux cartes. Si les cartes sont de même valeur, le joueur gagne les cartes. Sinon, il les repose face cachée. Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes.