

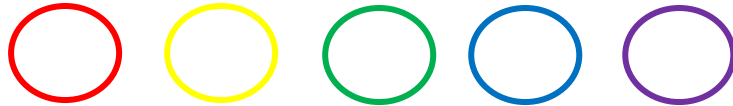
Rituels et jeux mathématiques (4)

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-Grelo

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.

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 !



6) Juste avant, juste après

Matériel : bande numérique de 1 à 20 (donnée avant le début du confinement)

Compétence : ranger les nombres entre 1 et 20

Dire le nombre qui vient juste avant ou juste après le nombre caché ou annoncé par l'adulte.

Trouver le nombre qui est entre les deux nombres annoncés par l'adulte.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

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 :

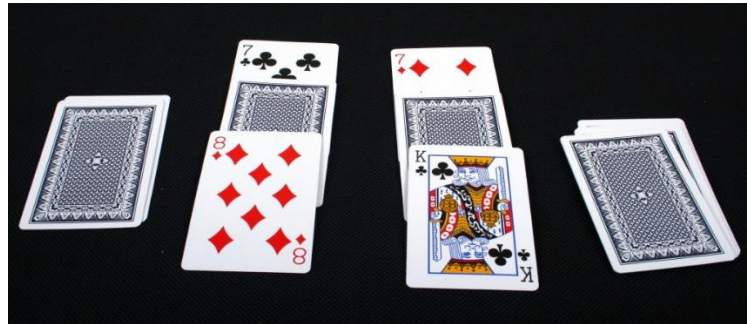
Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table.

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.

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.

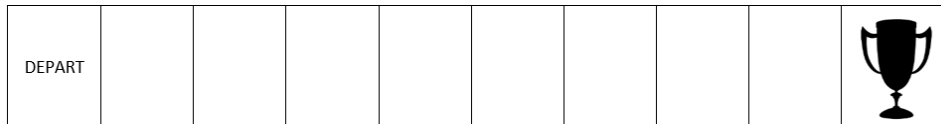
6) Plus que, moins que

Matériel : 2 dés, 1 jeton par joueur, une bande score par joueur à imprimer ou reproduire ([bande score](#))

But du jeu : être le premier à arriver à la case coupe.

Choisir si on joue à « plus que » ou « moins que ».

Exemple avec une partie de « plus que ». Chaque joueur lance son dé en même temps. Les deux joueurs comparent le résultat du dé. C'est le joueur qui a le plus de points qui a gagné. Le gagnant déplace son jeton de 1 en 1 (un point par partie gagnée) sur la bande score.



Ajout : 7) Fermer la boîte (appelé aussi « Trac » ou « Shut the box »)

En classe, nous avons déjà joué à ce jeu (pour un joueur) :



Il est facile d'adapter ce jeu en fabriquant des petits cartons à retourner comme l'explique cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=6gq3A91PCY4>

Matériel : 2 dés, deux séries de petits cartons de 1 à 9

But du jeu : fermer tous les clapets (ou un maximum) /retourner tous les cartons

Règles du jeu : Si les 2 joueurs ne peuvent plus fermer de boîte/retourner de cartons, le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

Le premier joueur lance les deux dés et additionne les points. Le joueur doit alors « fermer » les clapets/retourner des cartons de son choix correspondant à son tirage (de telle sorte que le nombre total corresponde au nombre de points du dé) :

- soit en additionnant les points de chaque dé,
- soit en décomposant les points des deux dés.