

JEUX MATHÉMATIQUES

PERIODE 2

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

La réussite.



Les cartes sont mélangées puis mises en pile avec les nombres non visibles. L'élève prend les cartes de la pile dans les retourner, puis les place sur la bande vierge nombres non visibles. L'élève retourne une des cartes placées sur la bande vierge. Pour la poser au bon endroit, il enlève la carte qui s'y trouve. Il retourne cette carte et réitère le processus.

Matériel: jeu de la réussite (maternelle de bambou) + bande numérique

Différenciation: MS: cartes de 1 à 6/7
GS: cartes de 1 à 8/9

Objectif: Dénombrer de petites collections

La poubelle.



Les 30 cartes points sont mélangées et forment la pioche, collections non visibles. Chacun reçoit ses jetons dans une barquette.
A tour de rôle, chaque joueur retourne la première carte de la pioche et sort de sa barquette pour les étaler sur la table autant de jetons que de points sur la carte. Après contrôle et réajustement le joueur met ses jetons dans la poubelle.
Le premier joueur qui n'a plus de jetons dans sa barquette a gagné. .

Matériel: cartes points , jetons, boîte poubelle

Différenciation: MS: 25 jetons et cartes à points organisées de 1 à 7; GS 30 jetons et cartes à points non organisés de 1 à 10

Objectif: Travailler la reconnaissance globale des petites quantités

Le tri rapide.



Les élèves sont groupés par 2. Ils disposent d'enveloppe sur lequel est écrit un chiffre. Un élève va faire le jeu à savoir trier toutes les cartes en les posant sur la bonne enveloppe pendant le temps du sablier. L'autre élève surveille le sablier puis corrige le travail à la fin. Le but est de faire vite mais bien. On fait plusieurs parties jusqu'à réussir le travail.

Matériel: jeu de la réussite (maternelle de bambou) + bande numérique

Différenciation: MS: cartes de 1 à 4
GS: cartes de 1 à 6

Objectif: Comparer des collections non déplaçables

La petite bataille.



Les cartes sont mélangées puis mises en pile avec les collections non visibles. Le premier élève pioche la première carte et la pose devant lui, puis le second joueur fait pareil. On compare ensuite les deux cartes, celui qui a pioché la plus grande carte gagne les deux cartes et les pose dans sa barquette. Si les deux cartes représentent la même quantité on dit « bataille » et on recouvre les cartes avec deux nouvelles cartes jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Celui qui a le plus de cartes lorsque la pioche est vide à gagner la partie..

Matériel: jeu de cartes classique

Différenciation: MS: cartes de 1 à 6/7
GS: cartes de 1 à 10

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

Jeu de piste Afrique.



Le but est d'être arrivé le premier à la maison. Attention en chemin aux cases particulières:

- Les cases +2/-2 obligent à avancer ou reculer
- Les cases animaux vous obligent à vous replacer sur la case comportant la même image, que cette case vous amène à avancer ou reculer.
- La case baobab fait passer son tour, et la case sorcier oblige à recommencer au début de la piste.

Matériel: jeu, pions, dés

Différenciation: longueur de la piste de jeu

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

Des cartes à jouer.



Les cartes sont organisées en tas de 1 à 6 au centre de la table. A son tour de jeu, l'élève lance le dé et récupère la carte représentant la même quantité. S'il ne peut pas prendre cette carte il passe son tour. La partie s'arrête soit lorsqu'il n'y a plus de cartes soit au bon d'un nombre de tour prédéterminé. Le joueur qui a collecté le plus de cartes à gagné

Matériel: jeu de cartes, barquettes, dés

Différenciation: MS: cartes de 1 à 6 avec un seul dé, GS carte de 1 à 8 mais avec deux dés de 4, il choisit à son tour de prendre en compte, 1 seul dé ou les deux.

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

La course aux jouets.



Chaque élève doit faire les courses pour Noël, à la fin de la journée il doit avoir réussi à acheter au moins 3 jouets. L'élève choisit une carte jouet, il détermine combien il lui faut 'argent pour l'acheter et va le demander à la banquière. En revenant il pose ses jetons sur la carte, si il en a la bonne quantité il gagne la carte.

Matériel: jeu de la réussite (maternelle de bambou) + bande numérique

Différenciation: MS: cartes de 1 à 6/7
GS: cartes de 1 à 8/9