

Jeux pour lire l'heure : l'heure entière et les demi-heures

Matériel : cartes horloges jaunes * cartes heures du matin roses * cartes heures du soir bleues

Règle du jeu :

- **Mémory matin** : Jouer avec les horloges et les cartes-heures du matin : on retourne les cartes et sur le principe du memory, on cherche à faire les bonnes associations. Si on retourne deux cartes qui vont ensemble, on garde la paire. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.
- **Mémory après-midi** : Idem avec les horloges et les cartes heures de l'après-midi.
- **Mémory-Trio** : on utilise les 3 lots de cartes. Le but est d'associer l'heure indiquée sur l'horloge avec les cartes heures du matin et heures de l'après-midi.
- **Variante « lecture orale »** : choisir une horloge au hasard et demander de lire l'heure. Pour les heures entières, on peut insister sur le fait qu'il est (par exemple) : 2h pile / 2 h 00min. Pour les demi-heures, faire lire et faire dire à la fois : « et demie » et « 30 ».

Conseils:

- Bien relire la leçon sur la lecture de l'heure dans le PVR partie mathématiques.
- Pour ne pas embrouiller les mémoires, on peut limiter le nombre d'horloges et de cartes au départ. Il faudra donc faire un petit tri.
- De la même façon, on ne mélangera pas les couleurs de cartes. On garde bien séparé chaque couleur de cartes sur le plan de jeu.

Jeux pour lire l'heure : l'heure entière et les demi-heures

Matériel : cartes horloges jaunes * cartes heures du matin roses * cartes heures du soir bleues

Règle du jeu :

- **Mémory matin** : Jouer avec les horloges et les cartes-heures du matin : on retourne les cartes et sur le principe du memory, on cherche à faire les bonnes associations. Si on retourne deux cartes qui vont ensemble, on garde la paire. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.
- **Mémory après-midi** : Idem avec les horloges et les cartes heures de l'après-midi.
- **Mémory-Trio** : on utilise les 3 lots de cartes. Le but est d'associer l'heure indiquée sur l'horloge avec les cartes heures du matin et heures de l'après-midi.
- **Variante « lecture orale »** : choisir une horloge au hasard et demander de lire l'heure. Pour les heures entières, on peut insister sur le fait qu'il est (par exemple) : 2h pile / 2 h 00min. Pour les demi-heures, faire lire et faire dire à la fois : « et demie » et « 30 ».
-

Conseils:

- Bien relire la leçon sur la lecture de l'heure dans le PVR partie mathématiques.
- Pour ne pas embrouiller les mémoires, on peut limiter le nombre d'horloges et de cartes au départ. Il faudra donc faire un petit tri.
- De la même façon, on ne mélangera pas les couleurs de cartes. On garde bien séparé chaque couleur de cartes sur le plan de jeu.

Mistigri Féminin / Masculin

Matériel : 72 cartes à bord bleu (noms) dont 4 mistigris et 36 cartes à bord vert (adjectifs) dont 2 mistigris.

Explications : Le but est de constituer des paires (féminin/ masculin). Les mistigris sont des cartes seules qui ne peuvent aller avec aucune autre.

Règle du jeu :

- Choisir avec quel jeu on veut jouer : les noms ou les adjectifs
- Répartir si possible toutes les cartes parmi tous les joueurs. Sinon partager le jeu en 2 (tout du moins pour les cartes noms plus nombreuses).
- Classer les cartes dans son jeu et sortir toutes les paires. Quand chaque joueur est prêt, on pioche une carte dans le jeu du voisin.
- Le but étant de constituer le plus de paires possibles et de ne pas garder le ou les mistigris.

Mistigri Féminin / Masculin

Matériel : 72 cartes à bord bleu (noms) dont 4 mistigris et 36 cartes à bord vert (adjectifs) dont 2 mistigris.

Explications : Le but est de constituer des paires (féminin/ masculin). Les mistigris sont des cartes seules qui ne peuvent aller avec aucune autre.

Règle du jeu :

- Choisir avec quel jeu on veut jouer : les noms ou les adjectifs
- Répartir si possible toutes les cartes parmi tous les joueurs. Sinon partager le jeu en 2 (tout du moins pour les cartes noms plus nombreuses).
- Classer les cartes dans son jeu et sortir toutes les paires. Quand chaque joueur est prêt, on pioche une carte dans le jeu du voisin.
- Le but étant de constituer le plus de paires possibles et de ne pas garder le ou les mistigris.

Mistigri Féminin / Masculin

Matériel : 72 cartes à bord bleu (noms) dont 4 mistigris et 36 cartes à bord vert (adjectifs) dont 2 mistigris.

Explications : Le but est de constituer des paires (féminin/ masculin). Les mistigris sont des cartes seules qui ne peuvent aller avec aucune autre.

Règle du jeu :

- Choisir avec quel jeu on veut jouer : les noms ou les adjectifs
- Répartir si possible toutes les cartes parmi tous les joueurs. Sinon partager le jeu en 2 (tout du moins pour les cartes noms plus nombreuses).
- Classer les cartes dans son jeu et sortir toutes les paires. Quand chaque joueur est prêt, on pioche une carte dans le jeu du voisin.
- Le but étant de constituer le plus de paires possibles et de ne pas garder le ou les mistigris.