

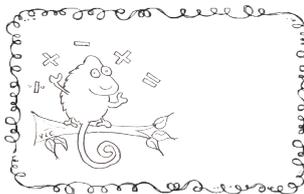
Des sacs de math



A l'instar de sacs de bibliothèque, de sacs à histoire, allant dans les familles, par prêt, une fois pas semaine, voici **des sacs de math**.

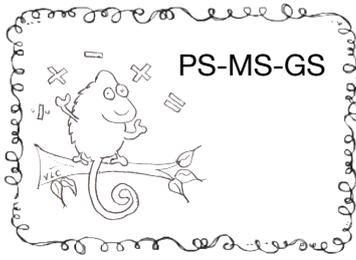
Faire rentrer dans les chaumières (bretonnes ou autres !) les maths, sur des jeux simples, c'est proposer des temps de **partages positifs**, de math, mais aussi de langage.

Mot aux familles dans le cahier de liaison.



Sacs de math

Un petit sac de math partira pour la maison tous les mardis soir (sauf les semaines avant des vacances). Merci de le **rendre le LUNDI** suivant. Il pourra ainsi être prêté à un autre enfant. C'est à chaque fois un jeu simple, prêté pour un temps de partage **positif**, d'échange entre votre enfant et vous : valoriser et aimer faire des maths, quelque soit votre propre vécu d'enfance face à cette matière, c'est autoriser votre enfant non seulement à réussir, mais aussi à les aimer.



PS-MS-GS

Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

- 10 mains en mousse



La règle du jeu :

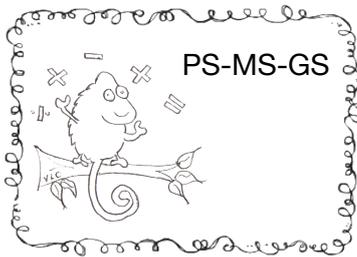
Jeu à 2

Imiter des postures de doigts

1- Prendre une main dans le sac. Imiter la posture.
Recommencer pour toutes les mains.

2- Trier et mettre ensemble toutes les mains qui montrent le même nombre de doigts levés.

(jeu pour reconnaître
les configurations des doigts)



PS-MS-GS

Mon sac de math

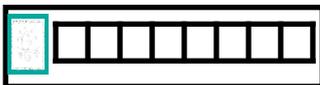
Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

- 10 mains en mousse



- Deux grilles en papier



- Deux jetons/pions



La règle du jeu :

Jeu à 2

Bataille de doigts !

Chacun pioche sans regarder 1 main dans le sac.

Gagne celui qui a le plus de doigts sur sa main.

Celui qui gagne avance de 1 son pion sur la grille.

But : arriver le premier au bout de sa grille.

(jeu pour reconnaître
les configurations des doigts)



JOUEUR 1

								
--	--	--	--	--	--	--	--	---

A chaque partie gagnée, le pion avance. Le premier des joueurs arrivant au bout de la grille gagne.



JOUEUR 2

								
--	--	--	--	--	--	--	--	---

A chaque partie gagnée, le pion avance. Le premier des joueurs arrivant au bout de la grille gagne.



JOUEUR 1

								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

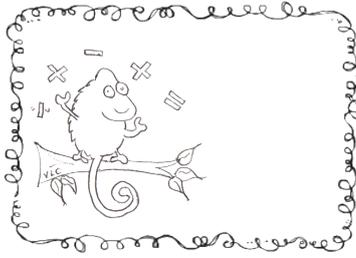
A chaque partie gagnée, le pion avance. Le premier des joueurs arrivant au bout de la grille gagne.



JOUEUR 2

								
--	--	--	--	--	--	--	--	---

A chaque partie gagnée, le pion avance. Le premier des joueurs arrivant au bout de la grille gagne.



Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

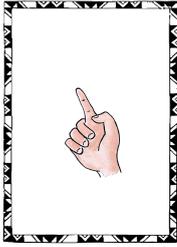
La règle du jeu :

Jeu à 2

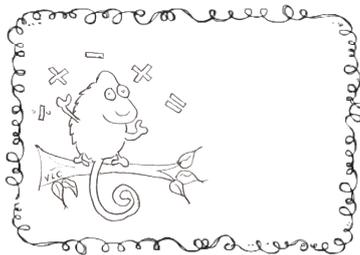
Bataille de doigts !

- 22 cartes avec des mains

On joue classiquement à un jeu de bataille: on répartit les cartes entre les deux joueurs. On découvre une carte chacun, celui qui a la plus « grande quantité » gagne les cartes. En cas d'égalité, on retourne à l'aveugle chacun une carte et on confronte les deux suivantes. Etc ...



(jeu pour reconnaître
les configurations des doigts)



Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

La règle du jeu :

12 cartes dominos

Jeu à 2 coopératif :
(personne ne perd,
on construit ensemble)



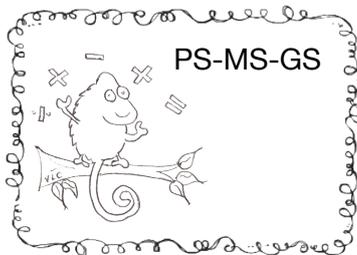
Mettre la carte de départ visible sur
la table.

Prendre deux cartes chacun.

On place une carte
chacun son tour.

Si on ne peut pas jouer,
on pioche.

(jeu pour reconnaître
les configurations des doigts)



PS-MS-GS

Mon sac de math

Contenu :

- 28 dominos dans un sac.



Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

La règle du jeu :

Jeu à 2 coopératif :
(personne ne perd,
on construit ensemble)

Mettre un domino visible sur la table.
En prendre trois chacun.
On place un domino
chacun son tour.
Si on ne peut pas jouer,
on pioche.

(jeu pour reconnaître
les configurations des points)



MS-GS

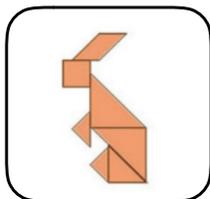
Mon sac de math

Contenu :

Un tangram (7 pièces)



4 cartes modèles

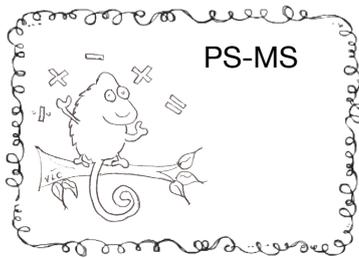


Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

La règle du jeu :

Reproduire les cartes modèles
à l'aide des 7 pièces.

(jeu d'orientation dans l'espace)



Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

La règle du jeu :

- 1 cylindre en 4 parties.

Faire pivoter les cylindres pour
obtenir sur une même face toutes les
façons de faire une quantité.

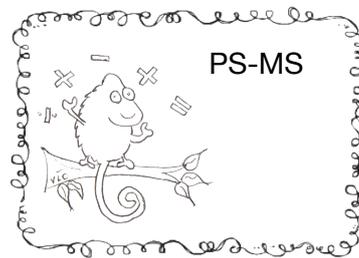


Faire 1,
Puis 2 ...

Jusqu'à 5.

(jeu pour reconnaître
des représentations de quantités)

Cylindres « Totenmingo » avec support à personnaliser (ici, représentations diverses de quantités)



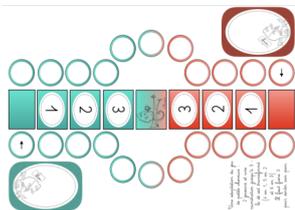
Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

La règle du jeu :

Une feuille plateau de jeu



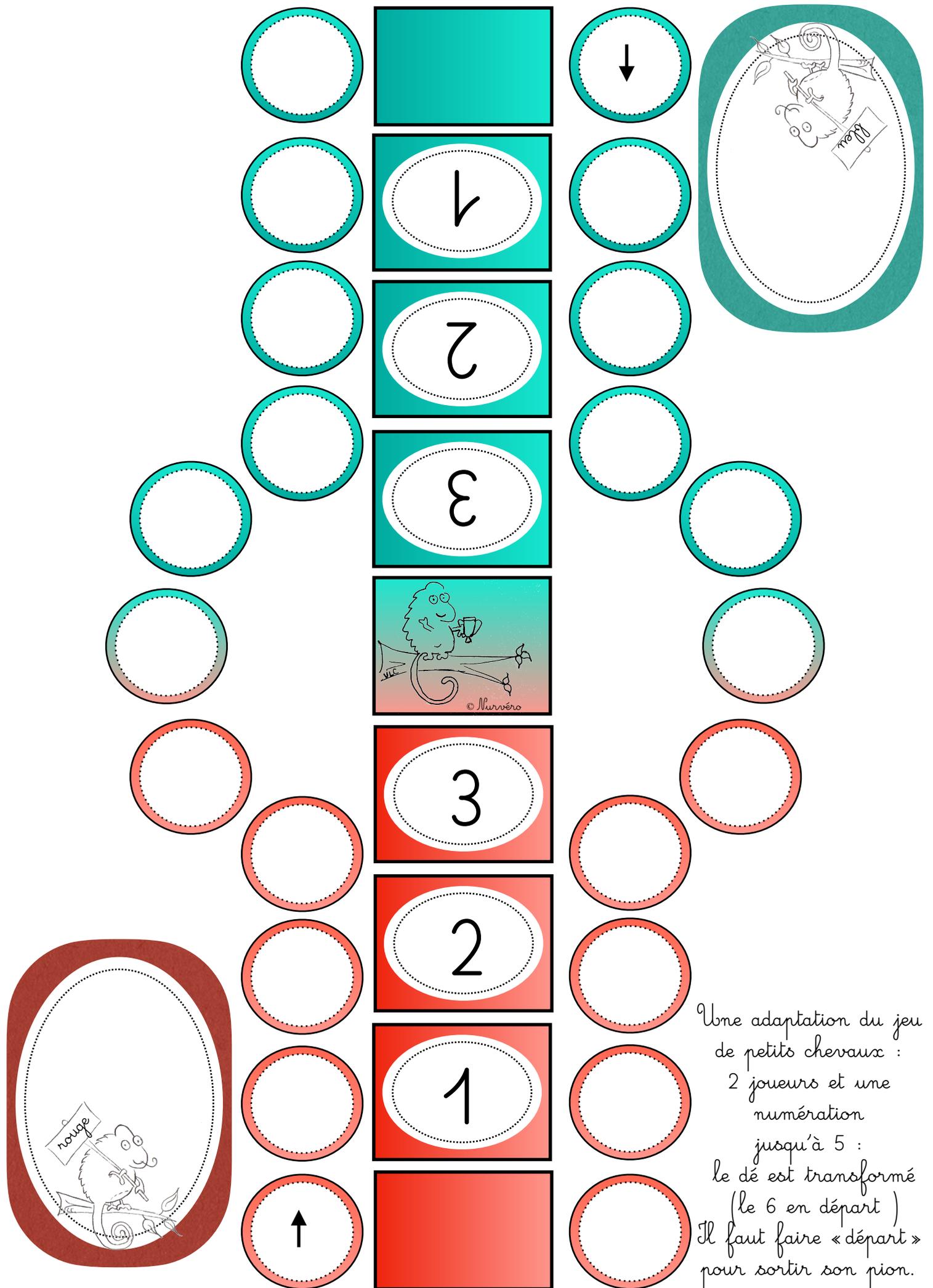
2 dés et deux pions

Jeu simplifié
de petits chevaux pour 2 :
(le choix du dé est laissé pour que
l'enfant soit à l'aise)
Pour commencer et sortir de sa
maison il faut faire un 3. On avance
ensuite au rythme du dé.

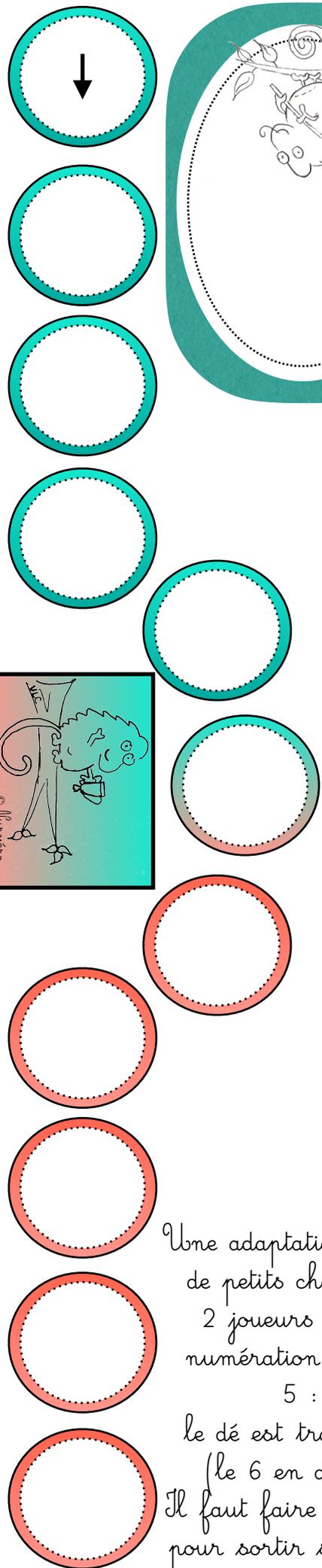
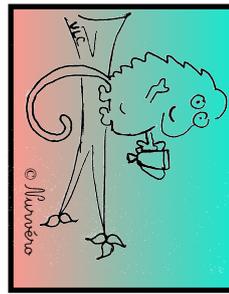
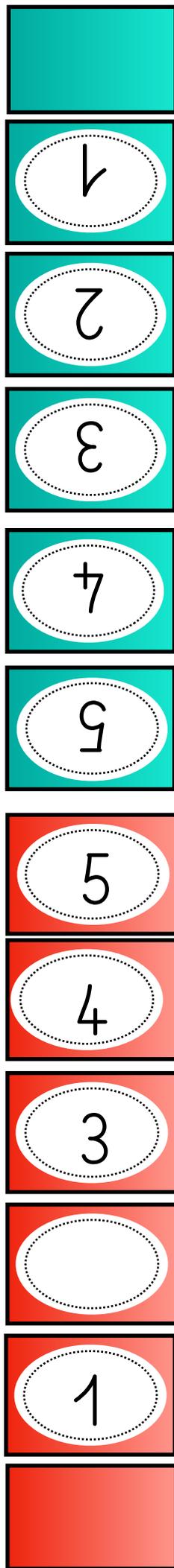
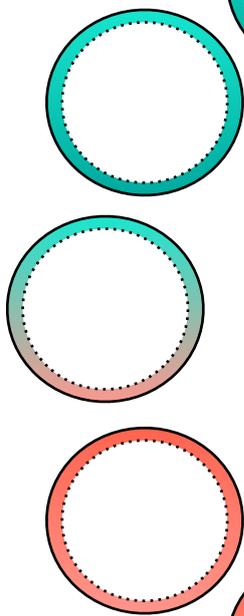
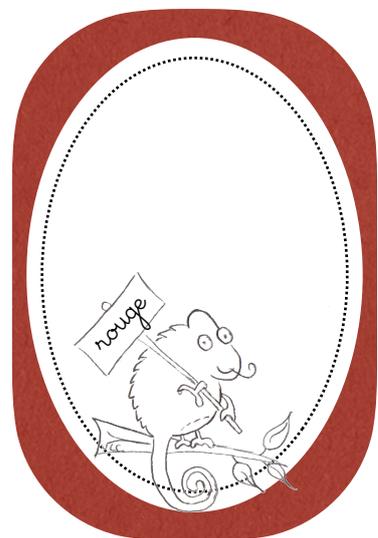


(jeu pour reconnaître des représentations de
quantités sur dé et dénombrer)

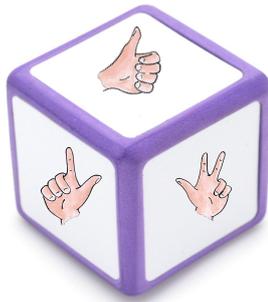
Jeu sur feuilles suivantes en deux versions : jusqu'à 3 en PS, 5 en MS



Une adaptation du jeu
 de petits chevaux :
 2 joueurs et une
 numération
 jusqu'à 5 :
 le dé est transformé
 (le 6 en départ)
 Il faut faire « départ »
 pour sortir son pion.



Une adaptation du jeu
de petits chevaux :
2 joueurs et une
numération jusqu'à
5 :
le dé est transformé
(le 6 en départ)
Il faut faire « départ »
pour sortir son pion.



A plastifier pour faces de dé
(gros dés vierges Nathan
ou à mettre sur un patron de cube)

					Départ ou rejoue
1	2	3	1	2	3
1	2	3	4	5	Départ ou rejoue