

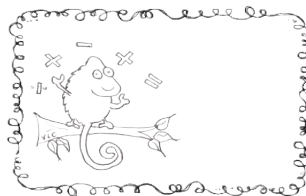
Des sacs de math - GS



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.



MS-GS

Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

- une petite ardoise
- un feutre effaçable



La règle du jeu :

Jeu à 2

C'est plus ou c'est moins ?

- 1- L'enfant choisit un nombre entre 0 et 10.
- 2- Vous devez le deviner en faisant une proposition. Il vous dit si c'est plus ou si c'est moins.
Etc ... jusqu'à trouver le nombre.

3 - Inverser les rôles !

(maîtriser la suite des nombres)



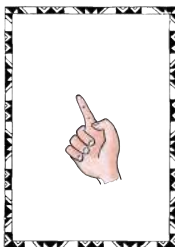
MS-GS

Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

- Cartes avec des représentations de mains



La règle du jeu :

Jeu à 2

Faire 10 !

- Chacun pioche sans regarder 1 main dans le sac, puis on continue jusqu'à ce que l'un atteigne 10.
Si on dépasse, on remet la main dans le sac !

Gagne celui qui arrive juste à 10 le premier.

(jeu pour reconnaître composer avec les configurations des doigts)



MS-GS

Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

- 21 dominos dans un sac.

(dominos non conventionnels : ils vont de 4 à 9)



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 dénombrer des points)

Dominos sur feuilles suivantes



MS- GS- CP

Mon sac de math

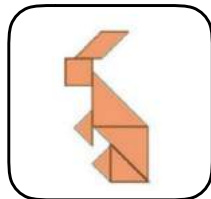
Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

Un tangram (7 pièces)



4 cartes modèles



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 :

- 4 dés



- 2 grilles



- 2 pions



La règle du jeu :

Jeu à 2

Bataille de dés !

Choisir les bons dés suivant les connaissances de l'enfant : les dés bleus vont jusqu'à 10 (MS-GS), les violets jusqu'à 20 (GS-CP)

Lancer chacun un dé et comparer : celui qui a la plus grande quantité gagne et avance son pion d'une case sur la grille.

But : finir sa grille le premier !

(jeu pour visualiser des quantités et les comparer)

Dés « ten frames » Learning ressources : représentation en « boîte à 10 »
Grilles page suivante.



Mon sac de math

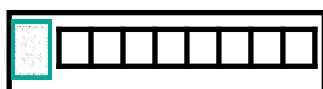
Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

- 2 dés et deux pions



- 2 grilles



La règle du jeu :

Jeu à 2

Bataille de dés !


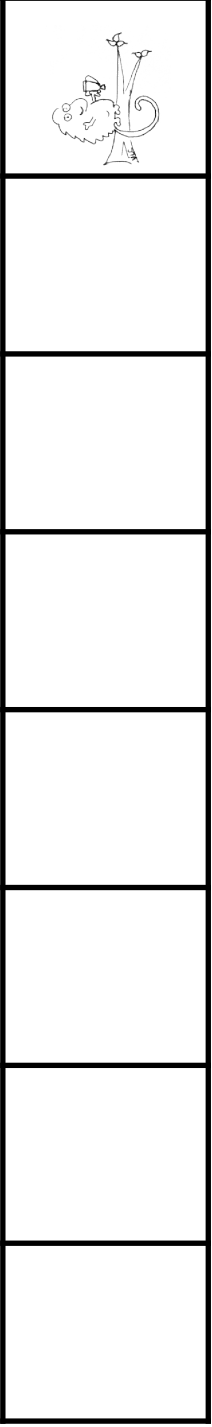

Choisir les bons dés suivant les connaissances de l'enfant : les dés bleus vont jusqu'à 10 (MS-GS), les violets jusqu'à 20 (GS-CP)

Lancer chacun un dé et comparer : celui qui a la plus grande quantité gagne et avance son pion d'une case sur la grille.


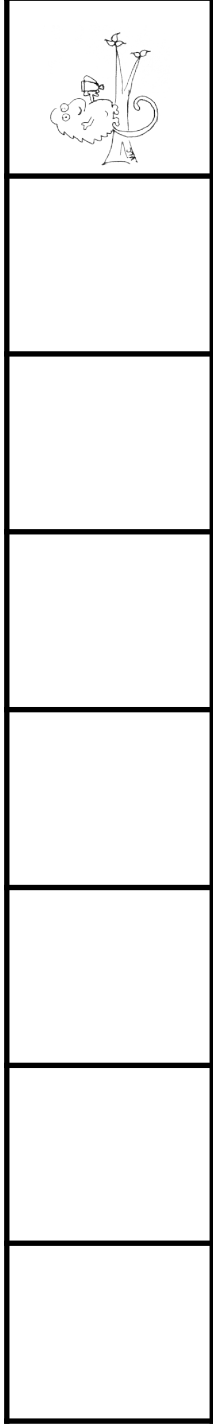

But : finir sa grille le premier !

(jeu pour visualiser des quantités et les comparer)


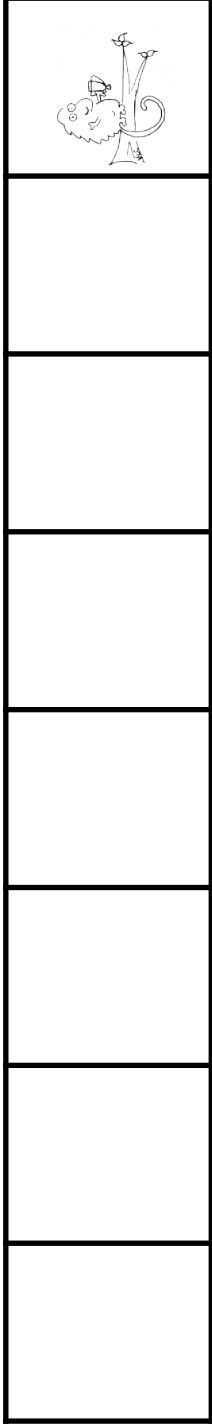

Grilles sur feuilles suivantes
Configurations pour dés en ligne

		
---	--	---


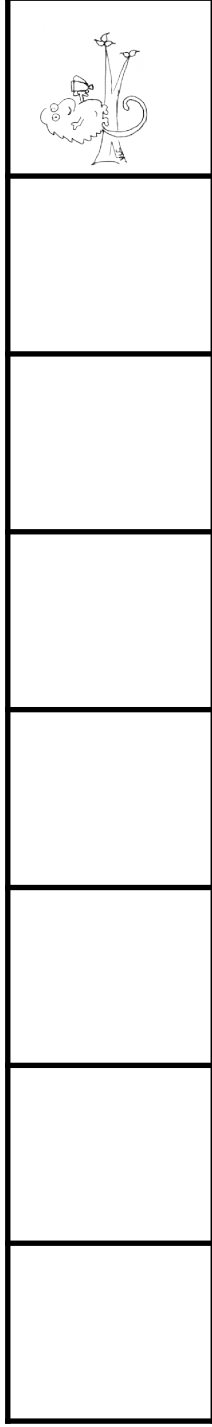

JOUEUR 1
A chaque partie gagnée, le pion avance. Le premier des joueurs arrivant au bout de la grille gagne.

		
---	--	---

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.



GS- CP

Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

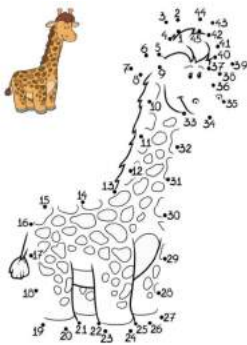
Contenu :

La règle du jeu :

Relie les points !

- 3 feuilles : des points à relier

Récréer le dessin en joignant les
points du plus petit au plus grand.



(connaître la suite des nombres)

Points à relier à trouver chez « Dessine-Moi une histoire »



GS- CP

Mon sac de math

Un sac pour partager
un temps positif autour des maths.

Contenu :

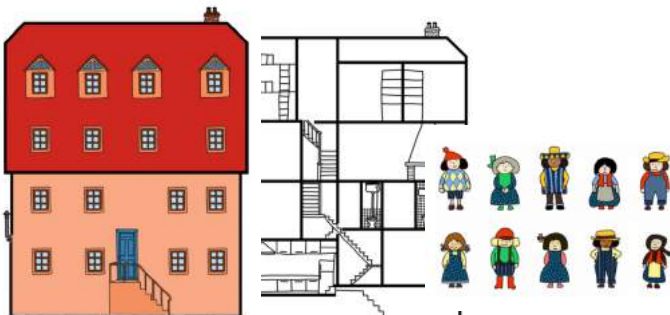
La règle du jeu :

- 1 livre
- une maison
- 10 personnages



Lire et jouer à deviner le nombre de
personnages cachés dans la maison
En récréant la scène des pages du
livre dans la maison proposée.

(décomposer jusqu'à 10)



Maison et personnages à retrouver chez « maternelle-bambou.fr »



MS-GS

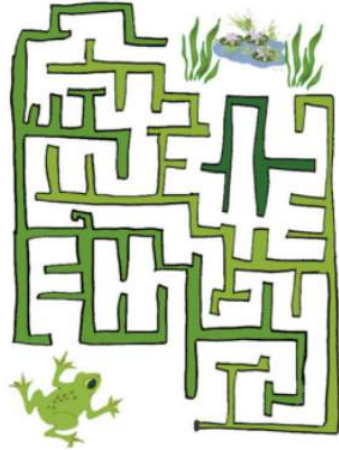
Mon sac de math

Un sac pour partager un temps positif autour des maths.

Contenu :

La règle du jeu :

- 3 labyrinthes



Labyrinthe !

Tracer le chemin pour parcourir le labyrinthe !

(s'orienter dans l'espace)

Labyrinthe à trouver chez « Tête à modeler »



MS-GS

Mon sac de math

Un sac pour partager un temps positif autour des maths.

Contenu :

La règle du jeu :

- 2 cherche et trouve avec des recherche de quantités



Cherche et trouve !

Trouver les nombres d'éléments demandés.

(dénombrer en catégorisant)