

JEUX MATHÉMATIQUES

PERIODE 3

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

La réussite.



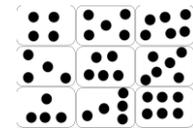
Les cartes sont mélangées puis mises en pile avec les nombres non visibles. L'élève prend les cartes de la pile sans les retourner, puis les place sous la bande numérique. L'élève retourne une des cartes placées sur la bande vierge. Pour la poser au bon endroit, il enlève la carte qui s'y trouve. Il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

Matériel: jeu de carte classique + bande numérique

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

Objectif: Reconnaître et créer de petites quantités

La carte retournée.



Chaque élève reçoit son tas de cartes et ses jetons dans une barquette. L'élève retourne la première carte de la pioche et sort de sa barquette pour les étaler sur la table autant de jetons que la quantité indiquée sur la carte. Il retourne la carte et pose les jetons sur les empreintes pour vérifier son travail. Si il ne s'est pas trompé il accroche la carte à sa pince à linge, sinon il la pose à côté de son tapis de jeu. A la fin on complète la fiche de suivi. .

Matériel: cartes quantité sous diverses formes, jetons, pince à linge

Différenciation: Travailler sur les quantités de 1 à 9 sous diverses formes pour les GS de 1 à 6 pour les GS, proposer 4 à 5 formes de représentation

Objectif: Travailler la reconnaissance globale des petites quantités, comparer de grandes collections

Le jeu du collectionneur.



JEU DU
COLLECTIONNEUR

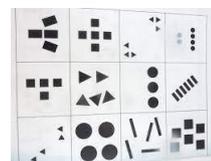
A son tour de jeu l'élève pioche une carte et place dans son trousseau autant de pièces qu'il y a de point sur la carte. La carte est posée sur sa carte de collection. A la fin des tours on compare qui a récolté le plus de pièces.

Matériel: Cartes à points, sac de pièce, jetons, planche collection

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

Objectif: Comparer des collections non déplaçables

La 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 avec des collections désorganisées non classique

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

Objectif: Modifier par ajout ou retrait de petites collections et anticiper le résultat

Jeu trésor des pirates.



Chaque élève lance le dé pour savoir de combien de pierres précieuses il va disposer au début du jeu dans son coffre. Puis à son tour de jeu il pioche une carte. Suivant la carte il gagne ou perd une ou plusieurs pierres précieuses. Avant de faire la modification il doit dire combien il aura de pierres dans son coffre à la fin du jeu. Il le vérifie concrètement. Si il a juste il gagne une carte bateau. Si il a faux c'est au joueur suivant de jouer. Quand un élève a fini de reconstruire son bateau on finit le tour puis on compare le contenu de nos coffres. Le gagnant est celui qui a fini de construire son bateau en ayant récolté le plus de pièces.

Matériel: cartes ou dés ou roue, un dé classique, support bateau

Différenciation: Pour les MS utiliser un dé à points maximum au départ, pour les GS un dé classique

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

Halli Galli



Chaque élève à son tour retourne une carte. Si sur la surface de jeu on voit apparaître fois le même fruit alors il faut être le premier à buzzer. Si l'élève se trompe on continue de jouer, si un élève a raison il récolte les cartes fruits concernées. Quand les élèves n'ont plus de cartes on regarde qui a récolté le plus de carte dans la partie

Matériel: jeu Halli Galli

Différenciation: MS: faire gagner un jeton pour chaque bonne réponse plutôt que de retirer des cartes.