

JEUX MATHÉMATIQUES

PERIODE 4

Objectif: Connaître les écritures chiffrées

Le uno.



Organisation: On distribue 7 cartes à chaque élève, le reste constitue la pioche.

But: Etre le premier à avoir déposer toutes ses cartes.

Déroulement. On retourne la première carte de la pioche. A son tour de jeu l'élève peut déposer une carte si elle représente le même chiffre ou si la carte est de la même couleur. Si il ne peut pas déposer de cartes il pioche et soit pose la carte si elle convient soit il la garde dans son jeu.

Cartes pièges: changement de sens, passe ton tour, change de couleur.

Matériel: jeu de uno classique

Différenciation: enlever certaines cartes pièges

Objectif: Connaître la décomposition des nombres

Le poulailler.



Découverte du matériel, le faire décrire: il y a des poules, qui peuvent soit aller dormir dans un poulailler soit aller picorer dans le pré. Aujourd'hui nous allons faire 2 jeux dans le premier on devra trouver combien de poules sont dans le pré, et dans le second combien de poules sont dans le poulailler.

But: Découvrir combien de poules se sont cachées.

Déroulement: Au départ toutes les poules sont dans la zone, les élèves se cachent les yeux et on enlève certaines poules. Quand les élèves ouvrent les yeux ils doivent choisir le jeton indiquant combien de poules ont été cachées. On retourne le jetons tous ensemble, on compare et on explicite comment on a trouvé la solution. (j'ai regardé combien il restait de lit dans le poulailler, je me suis servi de mes doigts...)

Matériel: matériel poulailler boîte des problèmes+ cache œil+ jetons quantités de 1 à 10

Différenciation: MS: décomposer le 5 et 6
GS: décomposer le 10

Objectif: Dénombrer de petites collections

Le domino des compléments



Organisation: Les dominos sont retournés sur la table chaque élève en pioche 5.

But: Etre le premier à avoir déposer tous ses dominos.

Déroulement: Pour poser son domino il faut que la somme fasse la quantité demandée. Si on ne peut pas poser de domino, on pioche et soit on peut le poser soit on le garde dans sa main et c'est au joueur suivant.

Faire plusieurs parties en variant la somme devant être obtenue. Penser à laisser une carte visible pour rappeler cette consigne..

Matériel: Carte quantité pour rappel de la consigne, jeu de dominos mini maths/récréatise

Différenciation: MS: travailler le 5 ou 6
GS: travailler entre 8 et 10

Objectif: Travailler la reconnaissance chiffrée des quantités

Le message (math à grand pas p67).

Organisation: Les élèves jouent par deux séparés par un cache.

But: Réussir à récupérer la bonne quantité de jetons. Gagner 8 étoiles

Déroulement: Le premier joueur pioche une carte à points, il écrit sur un papier la quantité en chiffre, il le fait passer sous le cache. De l'autre côté l'autre joueur va lire le message et poser la quantité de jetons dans une petite boîte qu'il rend au premier joueur. LE premier joueur, vérifie si la quantité est correcte en les posant sur sa carte. Si tout est bon les joueurs gagne une étoile. On change de rôle à 4 étoiles,)

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

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

Objectif: Connaître la suite des écritures chiffrées

Le nain jaune.



Organisation: Distribuer à chaque élève 7 cartes.

But: Etre le premier à avoir déposer toutes ses cartes.

Organisation: On retourne la première carte de la pioche. A son tour de jeu l'élève dépose autant de cartes possible pour poursuivre la suite numérique. Quand il ne peut plus il dit « . Sans 7 ».. Puis c'est au joueur suivant. Si à son tour de jeu le joueur ne peut pas jouer il pioche.

Matériel: jeu de cartes classiques+ bande numérique

Différenciation: MS faire la suite des nombres jusqu'à 7, pour les GS jusqu'à 10

Objectif: Décomposer une quantité

La course olympique.

Organisation: Chaque joueur dispose d'un chemin.

But: être le premier à avoir reformer son chemin pour traverser.

Déroulement: A tour de rôle chaque joueur lance le dé et demande au meneur de jeu responsable des jetons autant de jetons que de points sur le dé, en précisant leur couleur. Le joueur les place ensuite sur son chemin en respectant les 3 contraintes suivantes: il y a un jeton par case, les cases sont remplies de gauche à droite, le jeton est de la même couleur que la case où il est posé.

Matériel: piste de jeu, jetons, dés

Différenciation: Pour les MS, le meneur de jeu est l'adulte, pour les GS les élèves sont meneur à tour de rôle.

Objectif: Dénombrer de petites collections

Les animaux de la jungle (pipo)

Organisation: Chaque élève dispose d'un planche animal avec des points.

But: Etre le premier à avoir recouvert son animal de jetons

Déroulement: A tour de rôle les élèves lancent les deux dés. Ils prennent la quantité de jetons correspondante et la place sur leur support. Le premier qui a rempli son support à gagné. Faire plusieurs parties en associant des dés différents (constellation x2, constellation + chiffre, chiffre x2).

Matériel: Carte animal, jetons, dés constellations, chiffres

Différenciation: MS: commencer avec les dés constellations de 1 à 4, puis utiliser de la même manière des dés chiffrés que jusqu'à 5.