

Jeux de numération

D'après « J'apprends les maths » Brissiaud, Clerc, Ouzoulias.

Le goûter.

Mettre ensemble les cartes aux quantités égales. (assiette, gâteau, verre).

Jeux de doigts.

1- montrer 2 quantités de doigts (sur les deux mains), dont la somme ne dépasse pas 4. les élèves doivent réaliser cette quantité totale sur une seule main.

2- idem avec des cartons-jeux: deux cartons d'une main sont montrés, il faut retrouver la même quantité de doigts sur un carton deux mains.

Appariements constellation dé/constellation indifférenciée.

Ou alors appairer deux quantités, l'une disposée selon les constellations du dé et l'autre par paquets de 2, 3 ou 4 objets. (dénombrer des collections par un « calcul sur les objets.)

lucky luke.

Montrer le plus vite possible sur sa main (« plus vite que son ombre ») un nombre de doigts demandé.

- Laisser voir la main.
- Mettre la main sous la table, préparer les doigts et ne la sortir qu'au signal.
- Fermer les yeux avant de sortir ses doigts.
- Visuel: montrer une constellation du dé puis un chiffre.

Cartons éclairs.

- Montrer une constellation: l'élève doit écrire le nombre.
- Montrer deux constellations, la première rapidement (sans passer par un comptage) et la deuxième plus longuement: l'élève doit écrire le nombre total.

La galette.

Recouvrir le plus vite possible sa galette avec des parts.

On lance deux dés, dont un de ajout-retrait qui décide que l'on doit ajouter ou retirer le nombre de parts qu'indique l'autre dé. En outre, en cas d'ajout, on doit prendre une part double (pour 2) ou une part triple (pour 3).

parfois, pour effectuer un retrait, il est nécessaire d'échanger une part multiple contre son équivalents en parts simples.

On arrête la partie dès qu'un joueur a recouvert sa galette. Ce jeu favorise la connaissance des relations arithmétiques sur les trois premiers nombres.

Le pouilleux de Picbille.

Appairer les cartes qui ont même quantité et même couleur.