

Jouons ensemble aux mathématiques

Voici une proposition de jeux à vivre en famille. Jouer ensemble à faire des mathématiques est un moyen efficace pour aider votre enfant à progresser.

Maternelle

JEUX DE CARTES



Jouez en fonction des capacités des enfants qui sont différentes pour chacun.

- 1 à 3 / 5 : niveau de PS
- 1 à 7 / 10 : niveau de MS
- 1 à 15 / 20 : niveau de GS

Pour vérifier que l'enfant connaît les cartes

➤ **Premier jeu « LUCKY LUKE »**

Mettre les cartes de façon aléatoire devant l'enfant. L'adulte énonce un nombre, l'enfant doit très vite lever la carte correspondante.

➤ **Comparer les cartes**

Mettre de façon aléatoire 3 cartes. Demander de prendre (de montrer) la plus grande (la plus grande quantité), la plus petite.

➤ **Faire mettre les cartes (sans figure) dans l'ordre, les ordonner par couleur (sans les têtes puis avec les têtes en GS)**

JEUX

➤ **Jeu de la bataille**

Commencer avec peu de cartes puis compléter au fur et à mesure des progrès

➤ **Jeu de la « bataille ouverte » (MS/GS) deux joueurs**

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il pose devant lui sur la table, face visible. Le premier joueur pose une carte devant lui (une « grosse »). L'adversaire essaie de la lui prendre en choisissant une carte plus grosse encore.

S'il ne peut pas, ce joueur doit obligatoirement mettre une carte (Il a intérêt à se défausser d'une toute petite mais c'est à l'enfant de le découvrir). Le joueur qui remporte le pli pose les cartes gagnées à côté de lui et entame le pli suivant... A la fin, celui qui a fait le plus de plis gagne la manche.

➤ **Jeu des dominos**

Le premier joueur pose une carte. Le suivant pose celle d'avant ou d'après de la même couleur ou commence une suite d'une autre couleur. S'il ne peut rien faire, il passe son tour. Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il a gagné (on peut n'utiliser qu'une partie du jeu)

➤ **Jeu des « les trois cartes qui se suivent » GS**

Prendre les cartes nombres (3 ou 4 couleurs)

But du jeu : former le plus de familles de trois cartes qui se suivent , les couleurs peuvent être mélangées

Déroulement :

- Donner six cartes à chaque joueur
- Le premier pose 3 cartes et prend des cartes dans la pioche pour avoir toujours 6 cartes jusqu'à épuisement de la pioche.
Ou le premier ne peut pas jouer et il pose au centre une carte de son choix et tire une carte de la pioche.
- Le second pose trois cartes avec son jeu ou forme un trio avec la carte centrale ou pose une carte au milieu. Il tire dans la pioche le nombre de cartes qu'il a jouées pour avoir une main de six cartes.

➤ **Retrouver les cartes** (source : COPIRELEM)

Chaque joueur a les cartes « nombres » d'une seule couleur.

Il les mélange et les met faces cachées sur la table.

Chaque joueur pioche deux cartes à l'autre joueur sans les lui montrer.

Chaque joueur reprend alors ses propres cartes et doit demander les cartes prises par son adversaire sans se tromper. Compter les réussites.

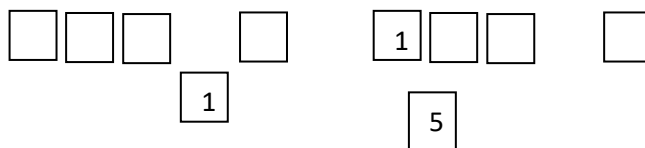
Plusieurs stratégies sont possibles. Laisser les enfants découvrir.

➤ **Réussite** GS (source : ERMEL)

Jouer avec 5 à 10 cartes

Mettre les 5 cartes à l'envers

Tourner une carte au hasard et la mettre à sa place dans l'ordre du plus petit au plus grand.



Le joueur gagne à ce jeu de réussite s'il aligne 1 2 3 4 5

Faire à tour de rôle.