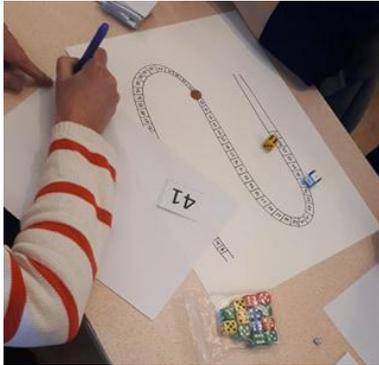


Proposer des activités mathématiques qui permettent une activité cognitive de recherche et d'anticipation sans recours aux écrans, à internet et sans matériel scolaire spécifique ou facile à construire

Des jeux de société mathématiques :

<p align="center">Cycle 2</p> <p>- Intérêt : utilisation de savoirs mathématiques et mise en oeuvre de stratégies si on laisse l'enfant chercher et dire les différentes stratégies pour atteindre le but</p> <p>- Dominante : numérique</p> <p>- Notions : calcul mental, stratégie, logique</p> <p>- Compétences : chercher, raisonner, calculer, communiquer</p>	<p><u>Jeux de cartes :</u></p> <p>La bataille un jeu de 32 ou 52 cartes, se joue à 2 joueurs. Compétence : comparer des nombres Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes</p>	
	<p><u>Les jeux de dominos :</u></p> <p>Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs. Le but du jeu du domino est d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.</p>	
	<p><u>Les jeux de dés :</u></p>	<p><i>Fabriquer le patron d'un cube construire les dés.</i></p>

	<p><u>Pour travailler la décomposition des nombres et l'anticipation :</u> Le parent lance 2 dés, l'enfant lance 1 dé et doit dire combien il doit faire pour avoir pareil. Ex : P : 6 et encore 2 E : 4 et il faudra avoir encore 4 pour faire 8</p>	
	<p><u>Les jeux de plateaux :</u></p> <p><u>Le jeu de l'oie :</u> Calcul de sommes et de différences Dépasser la stratégie de comptage pour dire les quantités</p>	

Règles du jeu :

Jeu de carte la bataille :

Un paquet de 32 cartes (ou plus mais fixons-nous 32) est mélangé puis réparti équitablement entre 2 joueurs.

Chaque joueur tient son paquet de 16 cartes faces cachées devant lui.

Le déroulement d'un tour est le suivant :

- Les 2 joueurs posent sur le tapis la carte au sommet de leur paquet. Le joueur qui a posé la carte de la plus forte valeur (quelle que soit la couleur) gagne.

Il place alors les 2 cartes sous son paquet, faces cachées et la carte de son adversaire en dessous de la sienne.

Si les 2 cartes ont la même valeur, alors, il y a bataille.

L'as est la plus forte carte, puis roi, dame, valet, 10, etc.

Les 2 joueurs posent une carte face cachée puis à nouveau une carte face retournée, dont on compte les valeurs.

Le joueur qui a la carte de plus haute valeur remporte les 6 cartes du tapis et les place sous son jeu, celles de son adversaire en dessous des siennes.

Chaque fois que les cartes ont la même valeur, il y a bataille. La partie se joue jusqu'à qu'un des 2 joueurs se retrouve sans carte.

Variante :

- La bataille à deux cartes: se joue de préférence avec des cartes fabriquées ne comportant que des chiffres de 0 à 9. Avec un jeu de cartes traditionnels on retirera les figures et le 10 remplacera le zéro.

Conserver les cartes de 2 à 10, l'As étant le 1.

Chacun à son tour on abat deux cartes et on les place l'une à côté de l'autre pour faire le plus grand nombre. Par exemple on abat le 1 et le 9, on peut faire 19 ou 91.

Le joueur adverse fait la même chose et le plus grand nombre gagne.

Très pratique pour s'entraîner à jouer avec les dizaines et les unités!

- La bataille d'addition: dans le même ordre d'idée on peut jouer à deux cartes mais il faut additionner les points des deux cartes au lieu de les placer côte à côte. Par exemple on abat le 9 et le 1, cela donne 10 - Si on abat le 5 et le 5, cela donne 10 aussi, il y a bataille.

- Jouer avec une limite de temps par exemple 5 minutes pour éviter les parties interminables.

Un jeu de l'oie variante à construire

Matériel : Une ardoise ou une feuille chacun, un plateau collectif, 2 dés avec constellations et un dé avec + et -

Modalité de travail : 2 à 4 joueurs

Règles :

1 élève pioche une carte nombre.

Il lance 1 ou 2 dés constellations à points, Il lance le dé avec les signes + ou -

Chacun écrit sur son ardoise l'écriture mathématique.

Un élève vérifie en jouant le pion si tout le monde a trouvé la case sur laquelle le pion doit arriver.

Il faudra s'assurer que l'élève sait dans quel sens déplacer le pion et à quel sens correspondent les signes plus et moins.

Quelles sont les variantes :

- Jouer **un seul dé / Jouer 2 dés**

Dans la consigne, préciser si on peut ou si on doit écrire l'écriture mathématique.

- **E. est sur la case 27. Il a joué le dé. Il est sur la case 31.**

Qu'est-ce qui a été joué sur le dé ? (Intérêt : Trouver ce qu'indique le dé entre 2 déplacements : notion d'écart, calcul d'une soustraction)

- **E. est sur la case 27. Le dé avait joué 4. Sur quelle case était-il ?**

On peut cacher le plateau momentanément avec une feuille pour limiter la simulation visuelle et favoriser l'abstraction, puis vérifier.

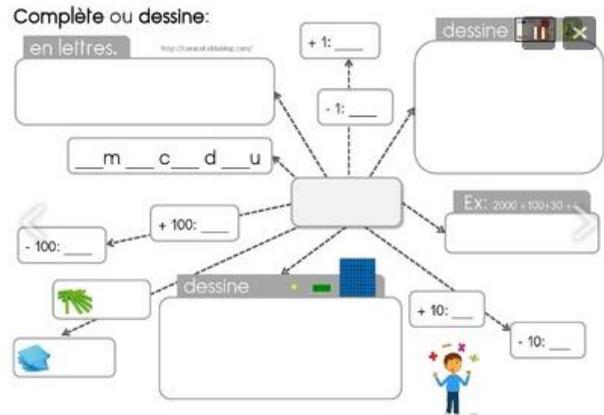
Des jeux à partir de situation de la vie quotidienne :

<p><u>Jouer à la marchande :</u> Cycle 1 Cycle 2</p>	<p>Jouer à acheter, vendre, rendre la monnaie. Apprentissage de règles d'échanges pour rendre la monnaie. (Après avoir construit la dizaine, avec des rituels comme chaque jour compte, apporter des contraintes avec les jeux de banquier ou de marchand qui obligent à pratiquer des échanges). Les élèves vendeurs se fabriquent un étal avec des cartes dessinées de fruits et de légumes. Les élèves acheteurs disposent chacun d'un portemonnaie, soit une enveloppe avec de la monnaie constituée de rectangles de papier blanc avec la somme inscrite pour les billets de 5 ou 10 € et de pièces de 1 ou 2€ constituées de ronds de papier avec la valeur inscrite dessus. On peut varier les prix, demander aux élèves d'écrire leurs achats et de faire le total sur un ticket de caisse. Demander aux élèves de faire plusieurs achats d'un coup et le vendeur écrit sur le ticket de caisse la somme à payer.</p>	
<p>Résolution de problèmes concrets : Cycle 2 cycle 3</p>	<p>Les recettes à adapter pour travailler la proportionnalité Faire créer des problèmes aux enfants. (Les communiquer à l'enseignant pour les partager)</p>	

Des rituels de 10 minutes à instaurer :

C2

<p><u>Chaque jour Compte :</u> Cycle2</p>	<p>Aide à construire la dizaine Chaque jour compte avec des allumette ou des bouchons Proposer de matérialiser le nombre de jour de confinement par un crayon ou une allumette. Grouper par dix, dix crayons sont entourés d'un élastique ou d'un sctoch, Dire et écrire en chiffres et en lettres le nombre chaque jour.</p>	
<p><u>Jeu du furet :</u> Cycle 2 Cycle 3 (nbs décimaux)</p>	<p>La suite orale des nombres : Le jeu du furet est un jeu où on fait dire des nombres à tour de rôle aux élèves en respectant une règle. compter de 1 en 1, Compter de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, de x en x ; De façon croissante ou décroissante, en variant le nombre de départ.</p>	

	<p>Piocher une carte où est écrit un nombre, puis dire et/ou écrire les 5 nombres qui suivent.</p>	
<p>Le nombre du jour Cycle 2 cycle 3</p>	<p>Représenter un nombre :</p> <p><i>Le nombre du jour</i> : permettre aux élèves de diversifier toutes les représentations du nombre (brasser les codes arabe = écriture chiffrée, verbal (écrit ou oral), analogique avec l'importance de l'estimation)</p> <p>un enfant choisit un nombre à piocher, l'autre doit représenter ce nombre de toutes les façons possibles, en chiffres, en lettres, en dessinant les quantités, en le plaçant sur la droite numérique, en le décomposant, en dessinant les dizaines et les unités</p> <p>Faire appel à des situations évolutives de longue durée comme :</p>	
<p>Le jeu de Lucky Luke Cycle 2</p>	<p>Conceptualiser les premiers nombres :</p> <p>Représenter le nombre : Jeu de calcul mental, Montrer un nombre avec ses doigts GS/CP Je dois utiliser mes deux mains le plus rapidement possible, par exemple Imposer une main, puis 2 ce qui permet de travailler</p>	

<p>Cycle 3</p>	<p>la décomposition des nombres.</p> <p>Trouver le plus rapidement possible toutes les façons de réaliser un produit. Par ex : toutes les manières de trouver 56 dans les tables de multiplication.</p>	
<p>Des problèmes d'évocation</p> <p>Cycle 2</p>	<p>Pour avancer d'un pas, il faut avoir un cube dans son panier.</p> <p>Louise est sur une case 12, pour aller sur la case 23 combien de cubes doit-elle mettre dans son panier ?</p>	
<p>Le jeu des crayons</p> <p>Cycle 2</p>	<p>Situation pour anticiper le résultat, puis vérifier avec le matériel :</p> <p>Par exemple, «J'ai 5 crayons derrière mon dos, j'ai 3 crayons dans ma main droite. Combien j'ai de crayons dans ma gauche ?»</p> <p>On écrit sur une ardoise ou une feuille, on le dit oralement, puis on vérifie.</p> <p>L'enfant peut proposer lui aussi les situations à ses parents, frères et soeurs.</p>	

Le calendrier Cycle 1	Se repérer dans le temps, organiser le repérage dans le temps au C1 Notions d'ordre et de succession	
--	---	--

Géométrie :

- **Position d'objets de la vie quotidienne à disposer ou à ranger**
- **Reconnaissance de formes**
- **Construction de plans et/ou de maquette C2C3**

C2

Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions par rapport à soi (CP) puis connaître et utiliser le vocabulaire géométrique approprié (CE1)

Utiliser le vocabulaire : devant, derrière, à droite, à gauche, à droite de, à gauche de , à partir de situations de la vie courantes, comme mettre la table, ranger sa chambre

Réaliser le plan de la maison, de l'appartement, le faire en maquette avec des légo.

C3

Mesures de masse :

- **Avec la balance ménagère, estimer le poids de légumes ou de petits objets de la vie quotidienne et les peser.**

Mesures de longueurs :

- **Estimer les longueurs d'une pièce de l'appartement et les mesurer avec un mètre.**