

Jeux mathématiques ritualisés pour tous Maternelle Chantemerle (2 jeux par jour à refaire régulièrement)

RAPPEL DU MINIMUM:

- TPS : Ces jeux ne sont pas pour les TPS.
- PS : dénombrer seulement jusqu'à 3 / dire la comptine jusqu'à 5.
- MS : dénombrer seulement jusqu'à 5 / dire la comptine jusqu'à 10.
- GS : dénombrer jusqu'à 10 / dire la comptine jusqu'à 30.

La comptine numérique (PS – MS – GS)

Obj : mémoriser la comptine numérique.

Vous pouvez énumérer la comptine, la faire répéter, la pointer sur la bande numérique, compter de 2 en 2 (2, 4, 6, 8.... ou 1, 3, 5, 7....), etc.

Maîtriser la comptine numérique, c'est :

- être capable de la réciter le plus loin possible (viser 5 en PS, 10 en MS au moins 30 en GS).
- être capable de la réciter à partir d'un nombre donné (ex : « Commence à partir de 3 » => 3, 4, 5, 6...)
- être capable de la réciter en s'arrêtant à un nombre donné à l'avance (donc de s'arrêter). Ex : « Compte jusqu'à 12 ».
- être capable d'aller de x à y : « tu vas réciter la comptine de 5 à 30 ».
- être capable de réciter la comptine à rebours (à partir de 10 en MS, à partir de 15 ou 20 en GS). Ex : « 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. »

La boîte (PS – MS – GS)

Obj : mémoriser les collections témoins de doigts de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Sortez des objets d'une boîte et demander à votre enfant de compter en même temps.

- Montrer avec ses doigts la quantité d'objets sortis.

Configurations de doigts (PS – MS – GS)

Obj : mémoriser les collections-témoins de doigts de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Montrer 1,2 ou x doigts :

- constater qu'il existe plusieurs façons de procéder (2 doigts de la même main ou les deux pouces).
- reproduire avec ses doigts les configurations représentées sur la bande numérique (ci-jointe).

Les cartes flash en partant de la bande numérique (PS – MS – GS)

Obj : reconnaître les différentes représentations des nombres de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Montrer une image (bande numérique) avec constellations ou doigts ou écriture chiffrée pendant 3 secondes et demander à votre enfant de montrer le nombre de doigts équivalents ou de donner le mot nombre correspondant.

Greli grelo (PS – MS – GS)

Obj : résoudre des problèmes portant sur des quantités (réunion) de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Montrer les jetons dans une main puis ceux dans l'autre puis réunir ses deux mains en chantant : greli grelo combien j'ai de sous dans mon chapeau ?

Votre enfant doit expliquer comment il a procédé pour trouver.

Le nombre caché (GS)

obj : utiliser la bande numérique.

Cacher un nombre sur la bande et demander aux élèves de le retrouver

Les boîtes numériques (PS – MS – GS)

Obj : dénombrer une quantité de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Vous pouvez préparer des boîtes numérotées de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Ranger les boîtes dans l'ordre croissant.

Faire des sachets d'objets (jouets, chaussettes, crayons, cuillères...) de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS). Votre enfant va ranger dans les bonnes boîtes ces sachets d'objets.

Ex : « Dans mon sachet j'ai 3 chaussettes, je le mets dans la boîte du 3. »

La fusée (GS)

Obj : réciter la comptine numérique par ordre décroissant à partir d'un nombre donné à partir de 10 : 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 !

On imagine faire décoller une fusée et pour cela on compte à rebours en partant d'un nombre fixé par le meneur de jeu.

Les cartons éclairs : « cartes flash » (PS – MS – GS)

Obj : reconnaître rapidement de petites quantités de 1 à 3 (PS), 1 à 5 (MS) et 1 à 10 (GS).

Ex : Dessiner 3 fleurs, 2 soleils... puis montrer et votre enfant doit dire le nombre correspondant.

Juste avant / juste après / entre (GS)

Obj : connaître la comptine numérique jusqu'à 30 (GS).

Annoncer un nombre et votre enfant doit trouver celui qui est avant ou après.

Annoncer en deux et il doit trouver celui qui est entre.

La bande numérique pourra permettre de vérifier.