

Activités de mathématiques de la semaine 3

MARDI

1 - Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins

Dessine et barre les billes pour en avoir 10 dans chaque sac (*voir fiche 1*)

2 - Résoudre un problème de partage

Colorie la tablette de chocolat puis découpe-la pour la partager entre les enfants. Attention chacun doit avoir la même quantité (*voir fiche 1*)

Rôle du parent : Expliquer les consignes puis laisser l'enfant travailler seul

JEUDI

3- Se repérer dans un quadrillage

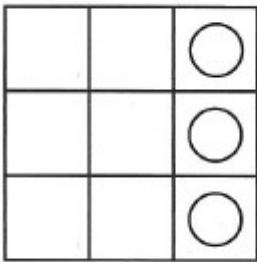
★ Le jeu du morpion

Matériel : Quadrillage de 3x3 (*reproduire sur une feuille*), 2 collections de 5 objets (jetons, bouchons, boutons, cailloux etc)

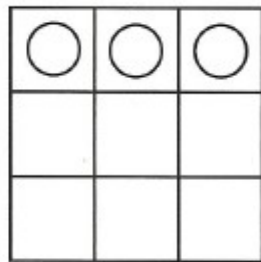


- Présenter le quadrillage et demander à l'enfant dans un premier temps de le remplir avec les objets.
- Placer 3 jetons bleus en ligne : expliquer à l'enfant qu'il s'agit d'un alignement en plaçant par exemple une paille ou une règle pour lui montrer que les jetons sont bien alignés.

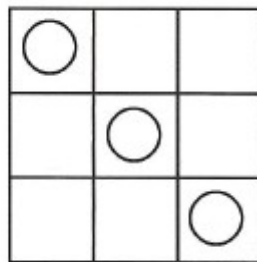
Chercher tous les alignements possibles sur le quadrillage :



en colonne



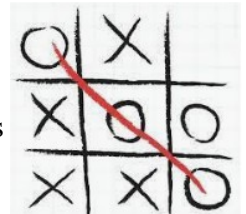
en ligne



en diagonale

- Jouer à 2 au jeu du morpion

Chaque joueur choisit une collection d'objets. Les joueurs placent à tour de rôle un de leurs objets sur une case du quadrillage. Le gagnant est celui qui arrive à aligner 3 objets identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale.



★ Exercice d'entraînement pour se repérer sur un quadrillage

Observe et reproduis le modèle (*voir fiche 2*)

VENDREDI

4 - Anticiper le résultat d'un ajout (le jeu de la machine)

★ Jouer au jeu de la machine avec des jetons :

"Nous allons jouer au jeu de la machine (c'est l'adulte qui joue le rôle de la machine). La machine transforme les nombres, elle ajoute 2."

- Demander à l'enfant de prendre un nombre de jetons (par ex: 4). La machine prend les 4 jetons, ajoute 2 jetons et les redonne à l'enfant qui les compte un à un et trouve normalement 6.
- Demander à l'enfant de dire ce qu'il s'est passé : "au début, il y avait 4 jetons, la machine en a mis 2 de plus, maintenant il y en a 6"
- Recommencer le jeu plusieurs fois (avec des quantités entre 1 et 9) et demander à l'enfant d'anticiper le résultat final : "D'après toi, combien de jetons va te donner la machine ?"
- Quand l'enfant a compris le fonctionnement, augmenter le nombre de jetons de la machine : "Maintenant, la machine ajoutera 3", etc.

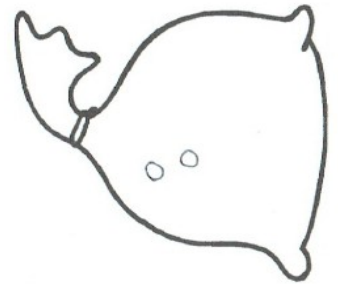
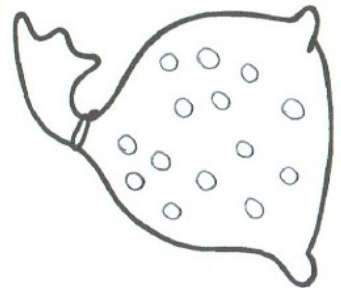
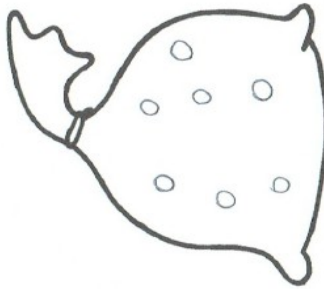
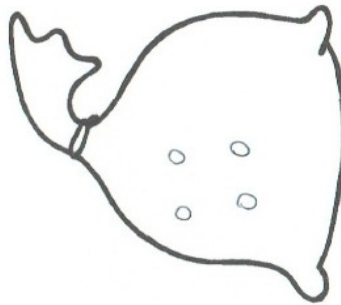
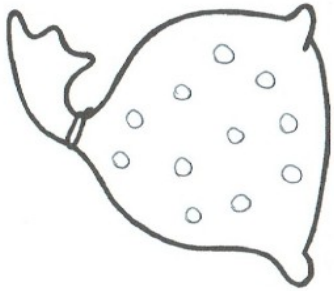
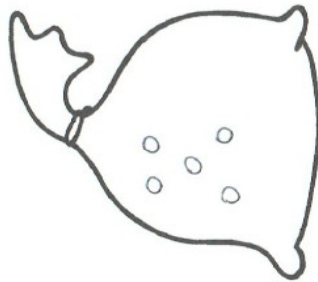
★ Dessiner les jetons donnés par les machines (*voir fiches 3 et 4*)

Prénom : _____

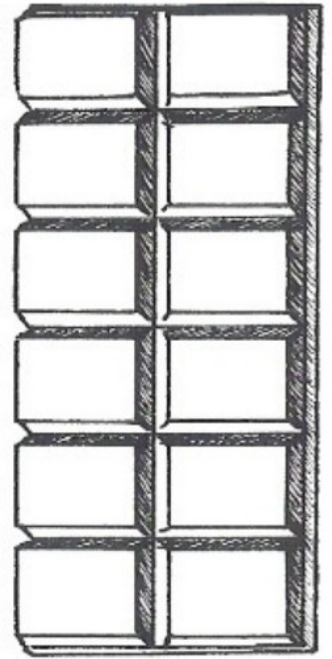
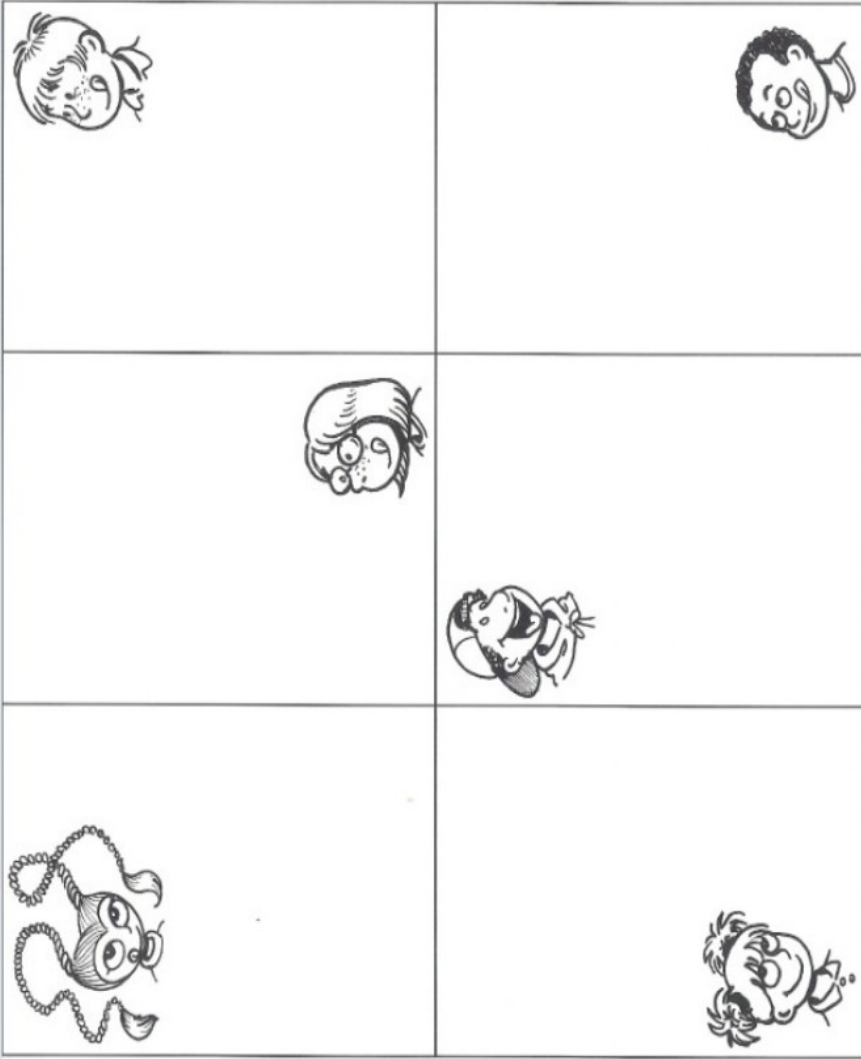
Date : _____

Consigne 1 : Dessine et barre les billes pour en avoir 10 dans chaque sac.

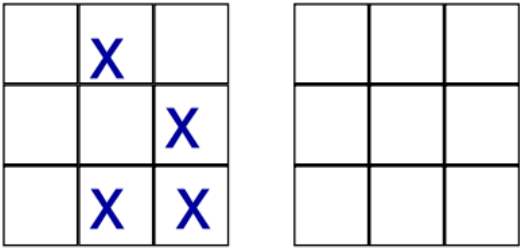
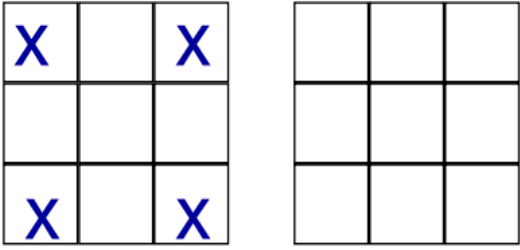
10



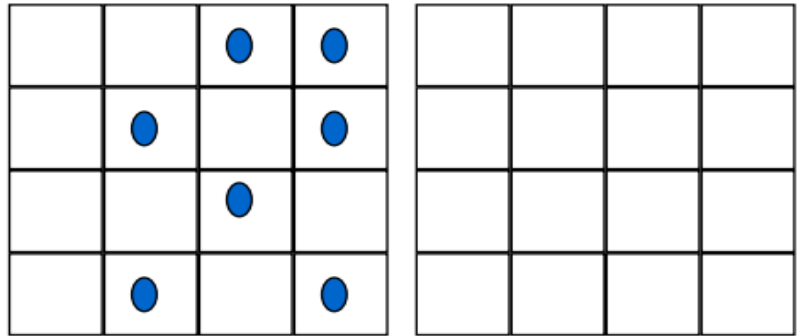
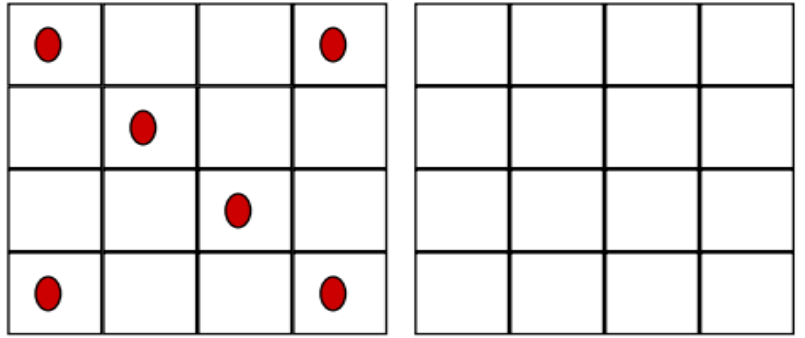
Consigne 2 : Colorie la tablette de chocolat ci-dessous puis découpe-la pour la partager entre les enfants. Attention, chacun doit avoir la même quantité.



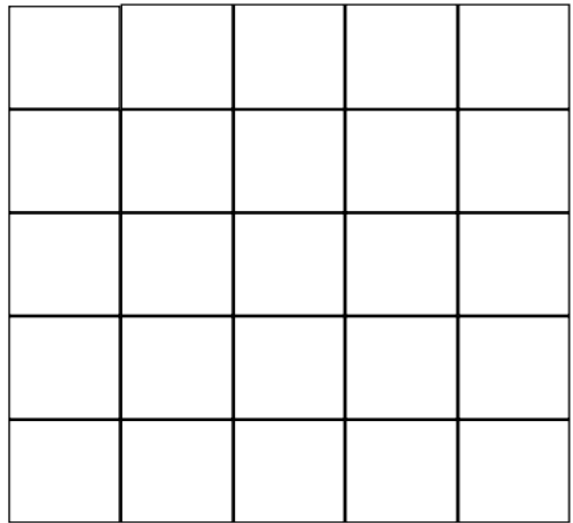
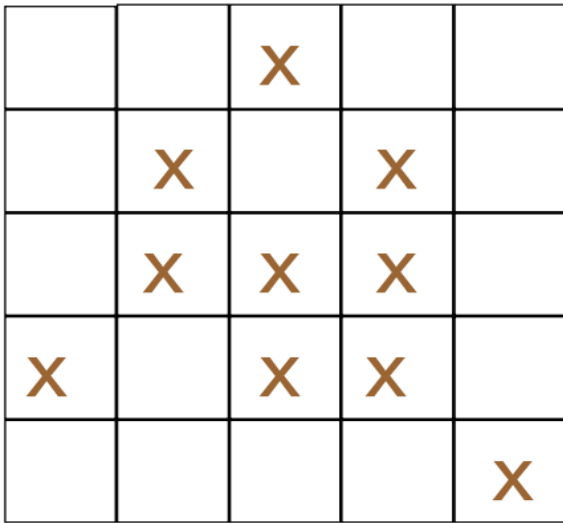
1



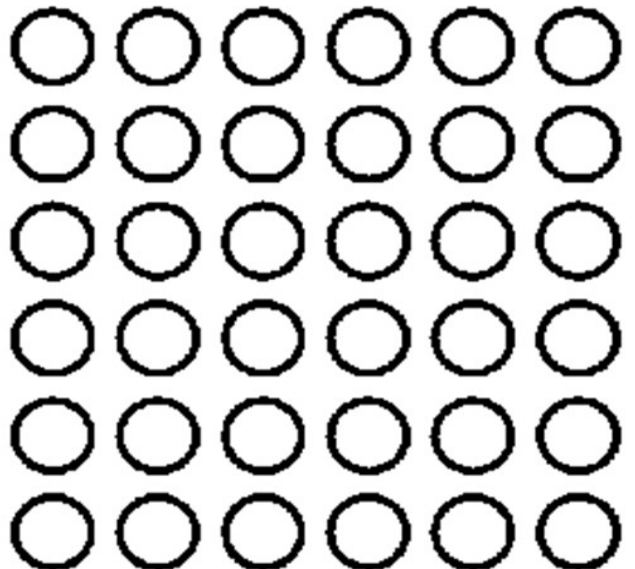
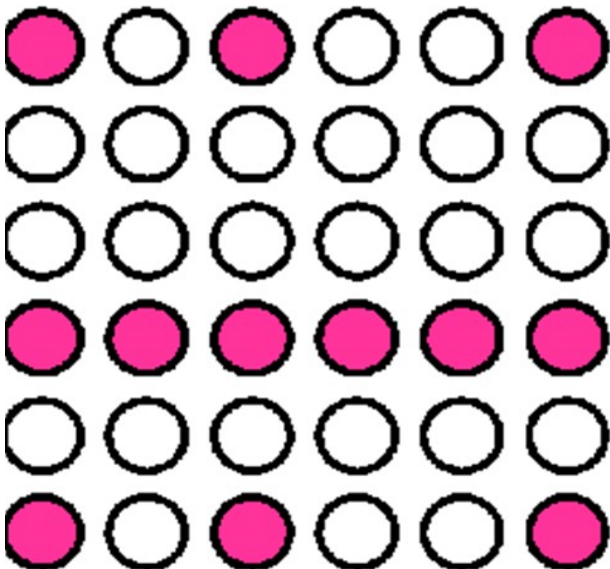
2

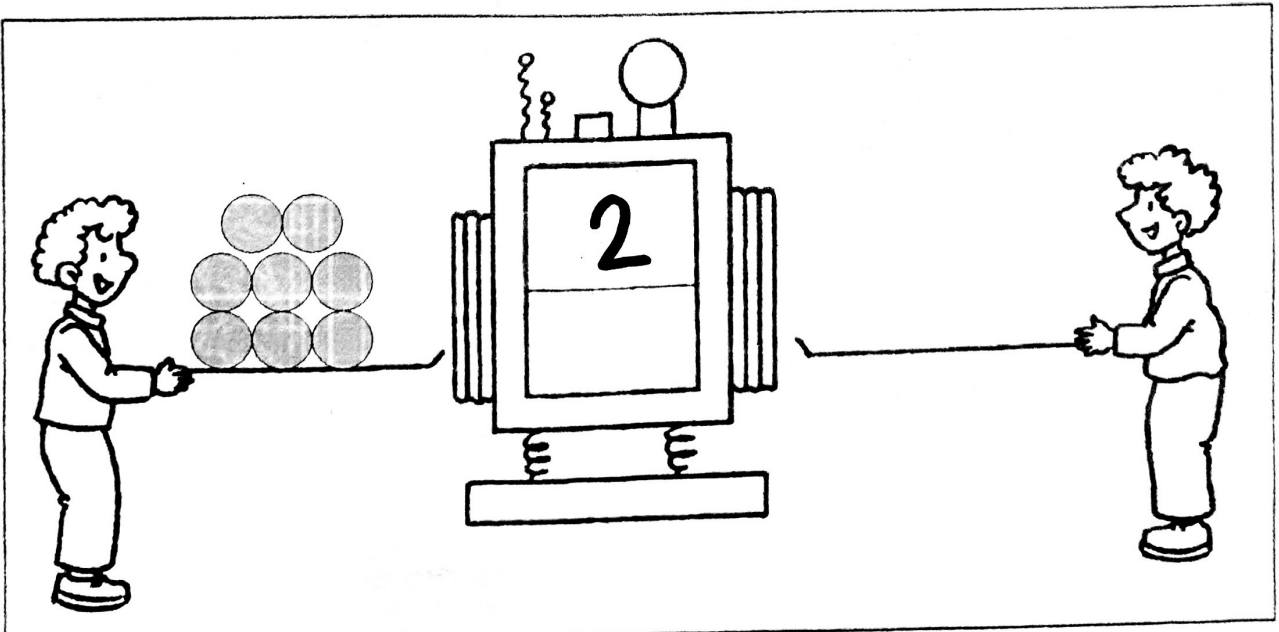
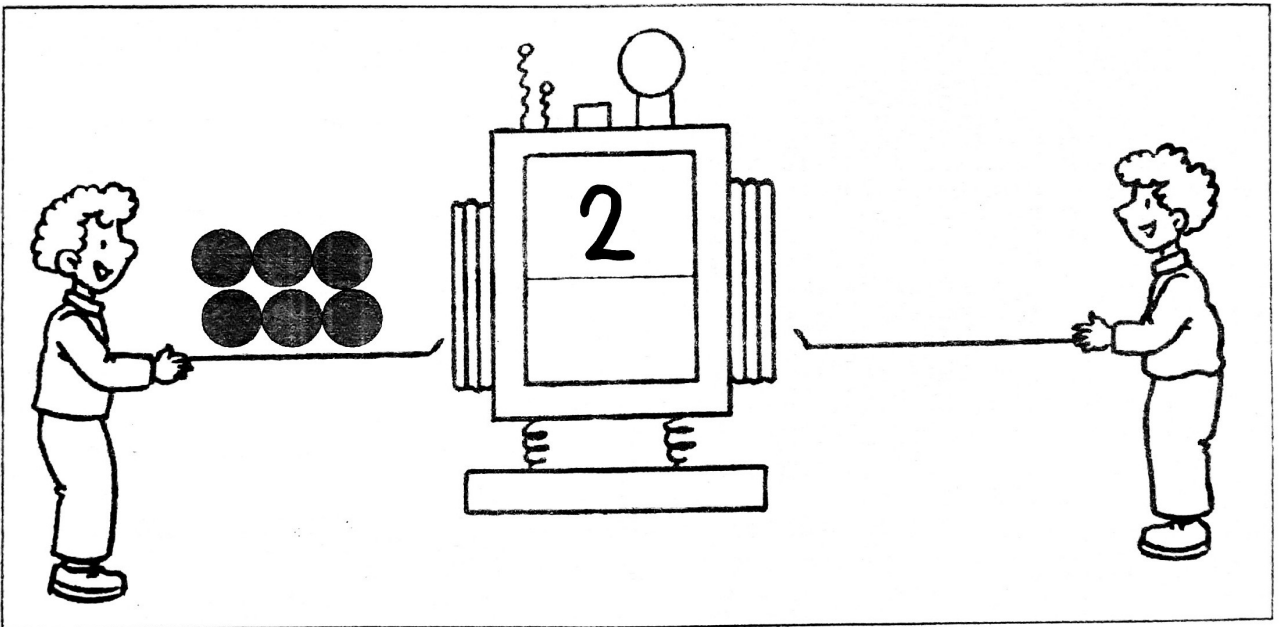
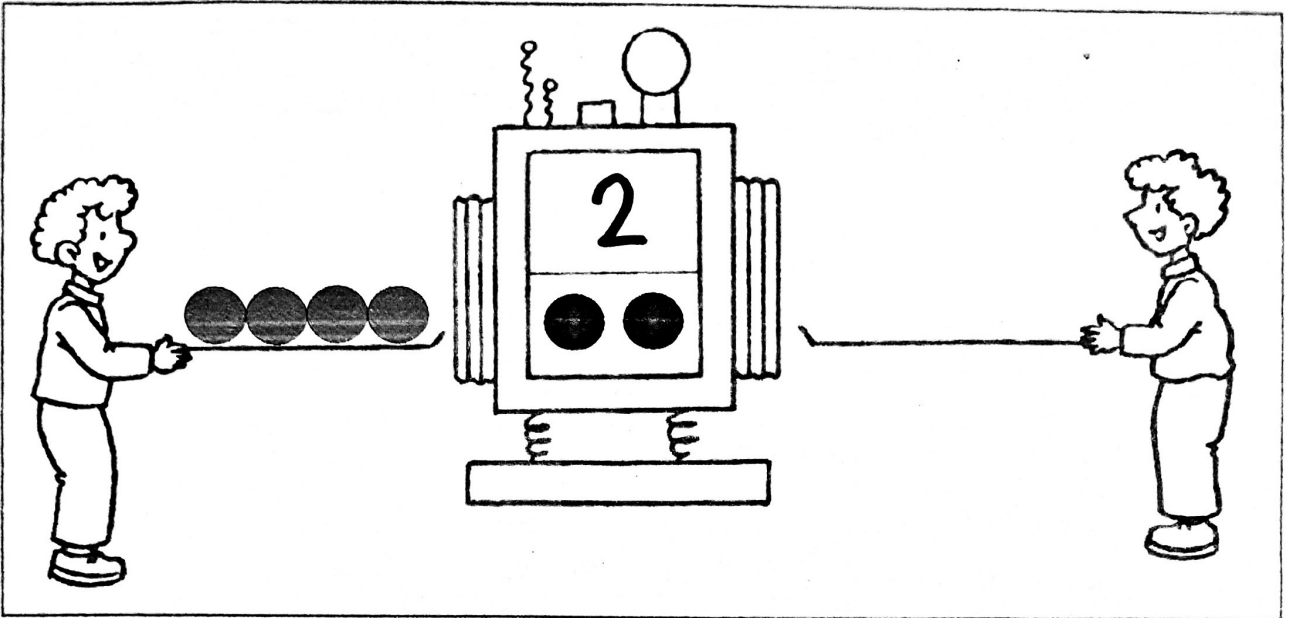


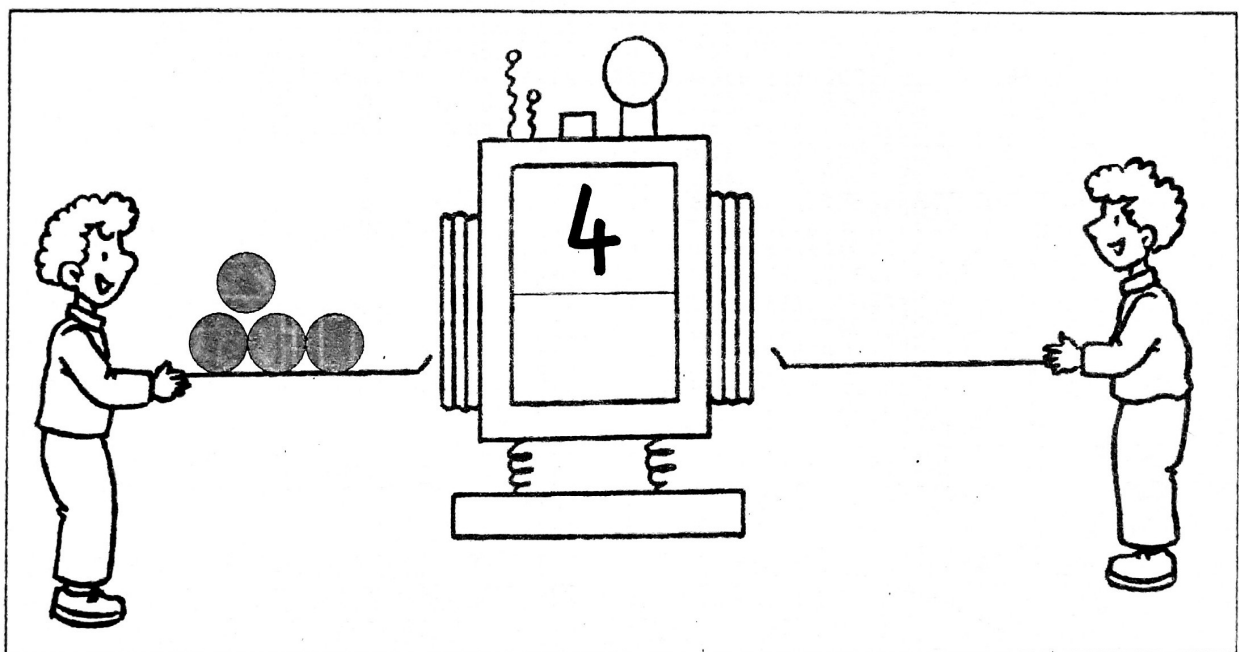
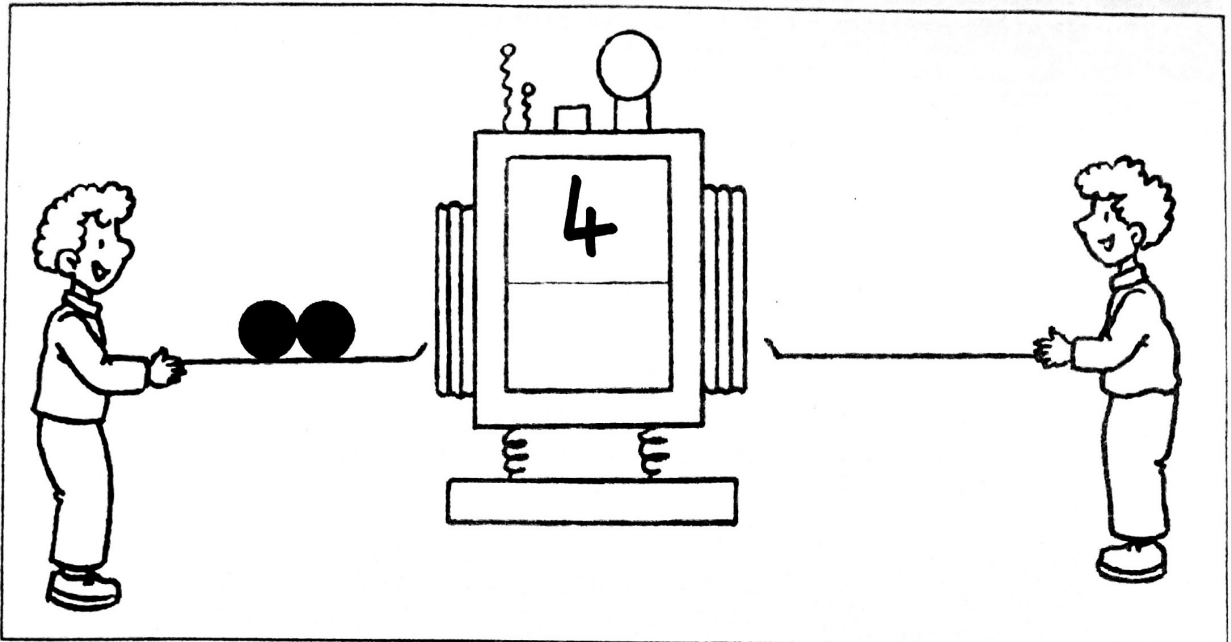
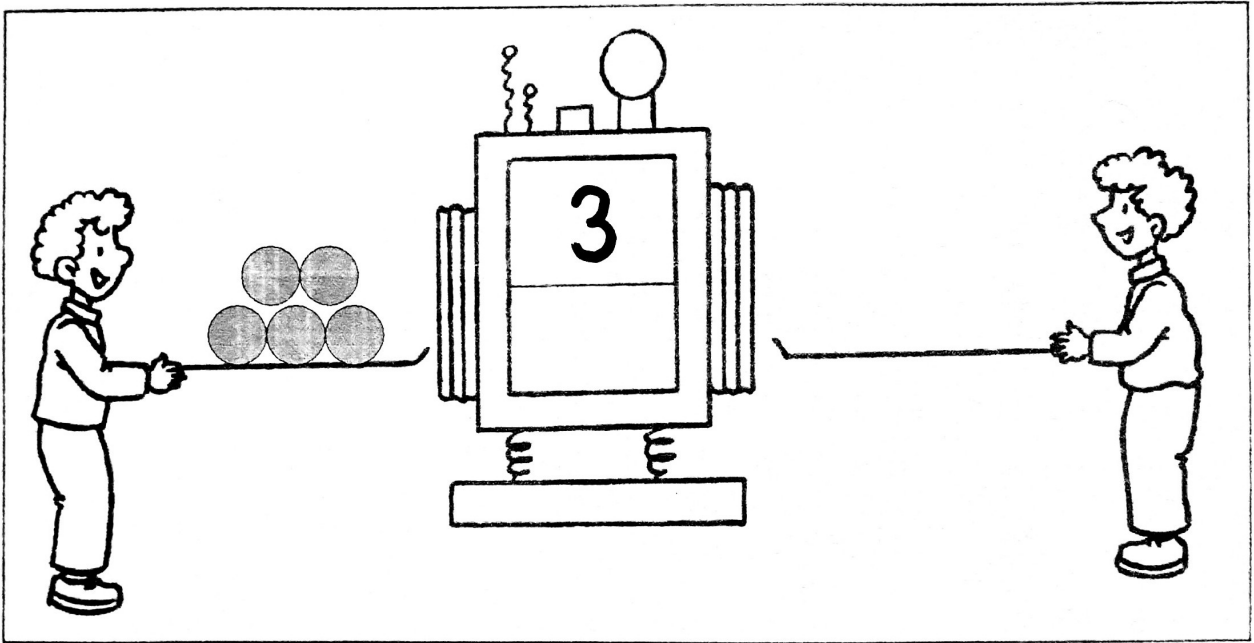
3



4







Fiche 4