

Activité mathématiques MS

Jeu 1 : Remplir son dessin

Matériel :

- Une feuille A4
- 15 graines (pois, haricots, maïs...)
- Un dé de constellations de 1 à 6 points (ou fabriquer 6 cartes avec des points de 1 à 6)

But du jeu : Être le premier à remplir son dessin avec les graines.

Demandez à votre enfant de dessiner une poule, ou un bonhomme sur une feuille A4.

Ensuite vous allez dessiner à l'intérieur de son dessin 15 ronds.

Pour ce jeu votre enfant doit jouer avec vous ou un grand de la famille.

Il faut prévoir 2 dessins et 2 fois 15 graines.

Déroulement :

1. Le joueur lance le dé (ou retourne une carte) et il pose les graines sur son dessin en fonction de la quantité de points obtenus, chacun son tour.
2. Le premier qui réussit à « habiller », remplir complètement son dessin, gagne.

Jeu 2 : Remplir le même dessin à deux et finir 1^{er}.

Matériel :

- 1 dessin avec 15 ronds
- 15 graines « rouges », 15 graines « blanches » : 2 lots de graines différentes
- Dé ou carte de 1 à 6 points

But du jeu : Poser plus de graines que son adversaire sur un seul dessin en commun.

Déroulement :

1. Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et prend autant de graines qu'indiqué sur le dé. Chaque joueur garde sa couleur.
2. Lorsque le dessin est recouvert, on cherche « qui a posé le plus de graines ». C'est le gagnant.

Discussion avec votre enfant

- ❖ Soit il regarde et constate de manière visuelle qui gagne.
- ❖ Soit il compare en associant deux graines différentes.
- ❖ Soit il les regroupe par petit paquet, et enfin il dénombre les graines. Il pourra vous dire qui a gagné.

