

MEMORY DES NOMBRES (MS-GS)

ETAPE 1

CONSTRUCTION DU JEU:

Domaine : - Découvrir les nombres et leurs utilisations. Acquérir la suite orale des mots-nombres.

Objectifs : - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à six.



- *Matériel :* carton fin (emballage), règle, feutre, ciseaux.

- *Consignes :*

1- Découpe les carrés tracés par un parent.

Remarque : Il faut 24 carrés pour pouvoir écrire 2 fois les nombres de 1 à 6 et les constellations de 1 à 6.

Une série de cartes sera faite par l'adulte et l'autre par l'enfant.

Les parents font des carrés de 4 à 5 cm de côté et tracent des lignes bien visibles pour faciliter le découpage par les enfants.

Ci-dessous, un modèle de cases de 4,5 cm de côté.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

2- L'adulte dessine les constellations de 1 à 6 comme sur un dé. Une constellation par case.



L'adulte écrit les nombres de 1 à 6. Un nombre par case.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|

3- L'adulte te montre une carte constellations et tu nommes le nombre.

4- Puis, avec l'aide d'un adulte, écris ce nombre en chiffre. Respecte le sens des tracés.

5- Recommence avec tous les nombres. Un nombre par case, comme dans l'exemple ci-dessus :

Remarque : si l'enfant n'arrive pas à tracer les nombres, l'aider en se référant aux modèles de tracés donnés en fin de fichier.

6- L'adulte te montre une carte nombre et tu nommes le nombre. Puis, tu dessines le bon nombre de points sur la carte. Recommence avec tous les nombres.

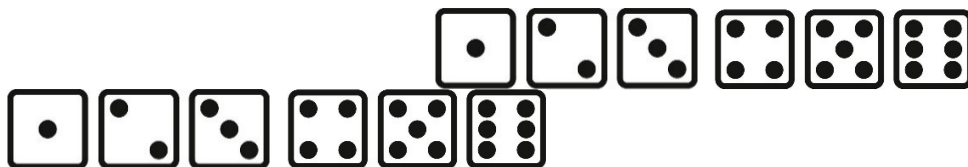
ETAPE 2

JOUER AU MEMORY:

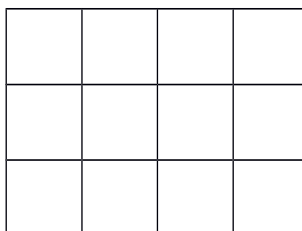
Le but du memory est de trouver des paires en retournant des cartes posées face cachée. Il faut jouer à deux, chacun son tour. Celui qui obtient une paire (deux cartes identiques) prend les cartes. Elles comptent pour 1 point.

- **VARIANTE 1**

1- Prends les 12 cartes constellation.



2- Pose les cartes face cachée.



3- Retourne 2 cartes. Si elles sont identiques (même nombre de points), tu les prends. Sinon, tu les reposes face cachée, à la même place.

4- Demande à celui qui t'accompagne de faire la même chose. Jouez chacun votre tour.

5- Quand toutes les cartes ont été mises en paire, comptez le nombre de point (1 paire=1 point).

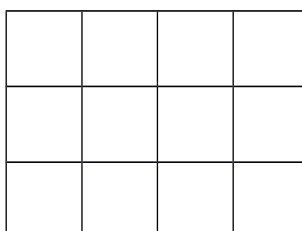
Remarque : l'enfant doit dire le nombre qui apparaît à chaque carte qu'il retourne.

- **VARIANTE 2**

1- Prends les 12 cartes en écriture chiffrée.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

2- Pose les cartes face cachée.

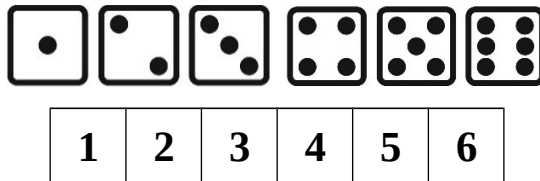


- 3- Retourne 2 cartes. Si elles sont identiques (même nombre), tu les prends. Sinon, tu les reposes face cachée, à la même place.

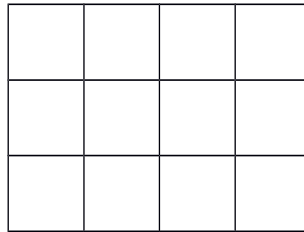
Remarque : l'enfant doit dire le nombre qui apparaît à chaque carte qu'il retourne.

- 4- Demande à celui qui t'accompagne de faire la même chose. Jouez chacun votre tour.
- 5- Quand toutes les cartes ont été mises en paire, comptez le nombre de point (1 paire=1 point).



- **VARIANTE 3 :**
- Prends 6 cartes en écriture chiffrée et 6 cartes constellations.



- Pose les cartes face cachée.



- Retourne 2 cartes. Si elles sont identiques (même nombre), tu les prends. Sinon, tu les reposes face cachée, à la même place.

Exemple de paire gagnante :  

Remarque : l'enfant doit dire le nombre qui apparaît à chaque carte qu'il retourne.

- Demande à celui qui t'accompagne de faire la même chose. Jouez chacun votre tour.
- Quand toutes les cartes ont été mises en paire, comptez le nombre de point (1 paire=1 point).

MEMORY DES NOMBRES(MS-GS)

ETAPE 1

CONSTRUCTION DU JEU :

Domaine : - Découvrir les nombres et leurs utilisations. Acquérir la suite orale des mots-nombres.
Objectifs : - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

- *Matériel :* carton fin (emballage), règle, feutre, ciseaux.
- *Consignes :*
- 1- Découpe les carrés tracés par un parent.




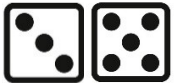
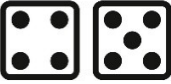
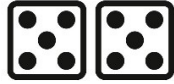








Remarque : Il faut 24 carrés pour pouvoir écrire 2 fois les nombres de 5 à 10 et les constellations de 5 à 10.
Les cartes seront faites en partie par l'adulte et le reste par l'enfant.
Les parents font des carrés de 4 à 5 cm de côté et tracent des lignes bien visibles pour faciliter le découpage par les enfants.
Ci-dessous, un modèle de cases de 4,5 cm de côté.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

2- L'adulte dessine les constellations de 5 à 10. Deux constellations par case, comme sur le modèle ci-dessous.

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

3- L'adulte te montre une carte constellations et tu nommes le nombre.

4- Puis, avec l'aide d'un adulte, écris ce nombre en chiffre. Respecte le sens des tracés.

5- Recommence avec tous les nombres. Un nombre par case, comme dans l'exemple ci-dessous :

Remarque : si l'enfant n'arrive pas à tracer les nombres, l'aider en se référant aux modèles de tracés donnés en fin de fichier.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|----|

6- L'adulte te montre une carte nombre et tu nommes le nombre. Puis, tu dessines le bon nombre de points sur la carte. Recommence avec tous les nombres.

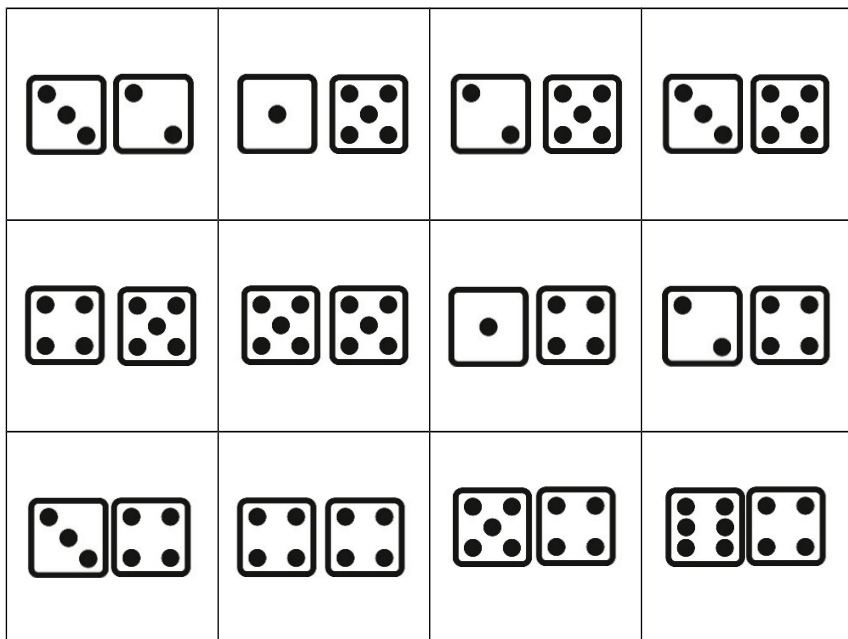
ETAPE 2

LE JEU DE MEMORY (MS-GS) :

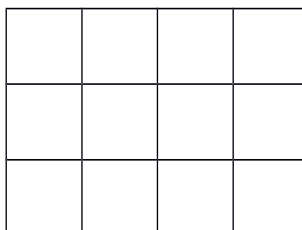
Le but du memory est de trouver des paires en retournant des cartes posées face cachée. Il faut jouer à deux, chacun son tour. Celui qui obtient une paire (deux cartes identiques) prend les cartes. Elles comptent pour 1 point.

- **VARIANTE 1**

1- Prends les 12 cartes constellations.



2- Pose les cartes face cachée.



- 3- Retourne 2 cartes. Si elles sont identiques (même nombre de points), tu les prends. Sinon, tu les reposes face cachée, à la même place.
- 4- Demande à celui qui t'accompagne de faire la même chose. Jouez chacun votre tour.
- 5- Quand toutes les cartes ont été mises en paire, comptez le nombre de point (1 paire=1 point).

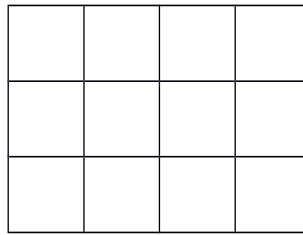
Remarque : l'enfant doit dire le nombre qui apparaît à chaque carte qu'il retourne.

- **VARIANTE 2**

1- Prends les 12 cartes en écriture chiffrée.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

2- Pose les cartes face cachée.



3- Retourne 2 cartes. Si elles sont identiques (même nombre), tu les prends. Sinon, tu les reposes face cachée, à la même place.


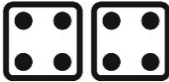




Remarque : l'enfant doit dire le nombre qui apparaît à chaque carte qu'il retourne.

4- Demande à celui qui t'accompagne de faire la même chose. Jouez chacun votre tour.

5- Quand toutes les cartes ont été mises en paire, comptez le nombre de point (1 paire=1 point).

• **VARIANTE 3 :**

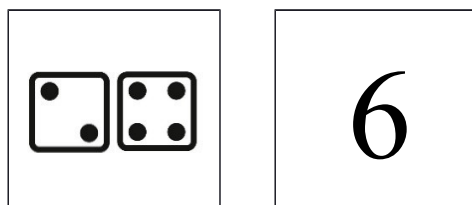
1- Prends 6 cartes en écriture chiffrée et 6 cartes constellations.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

2- Pose les cartes face cachée.

3- Retourne 2 cartes. Si elles sont identiques (même nombre), tu les prends. Sinon, tu les reposes face cachée, à la même place.

Exemple de paire gagnante :



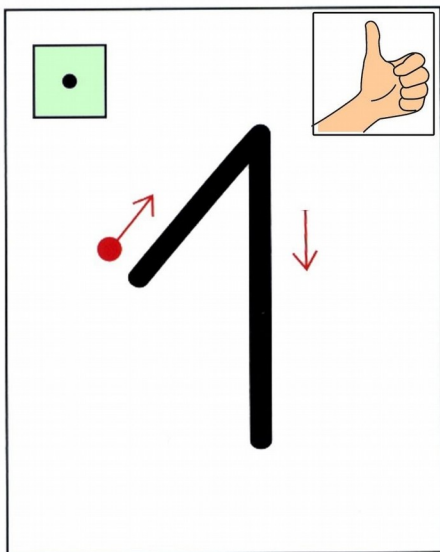
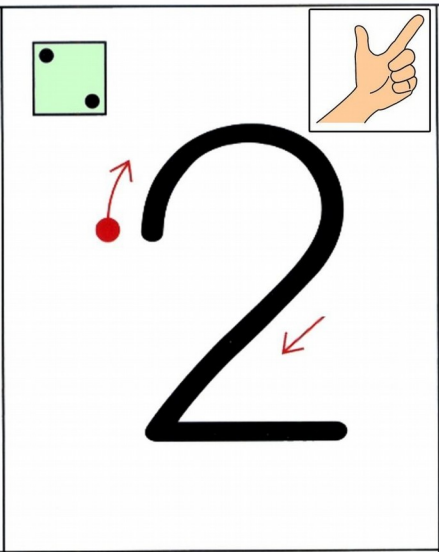
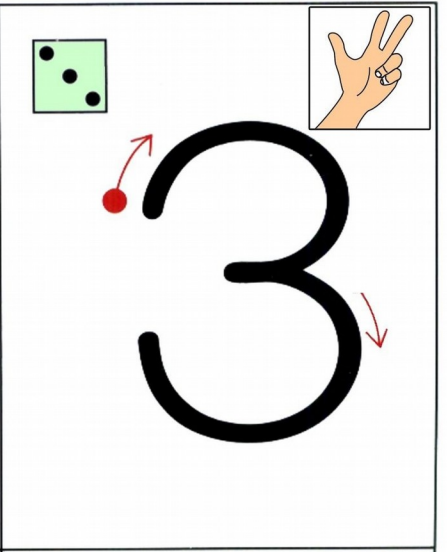
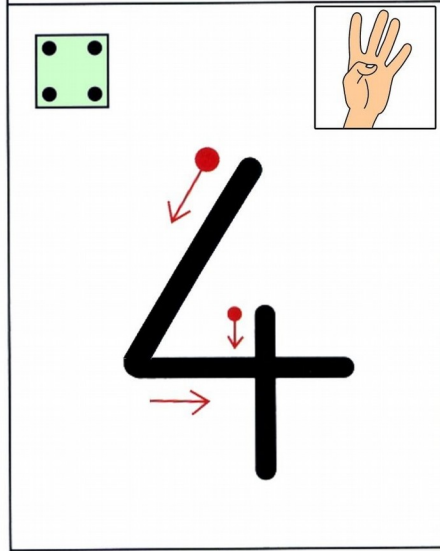
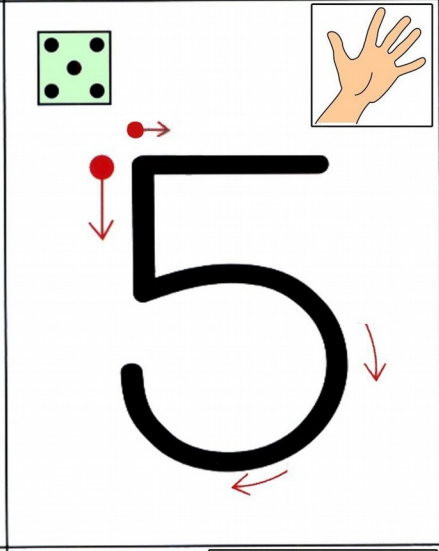
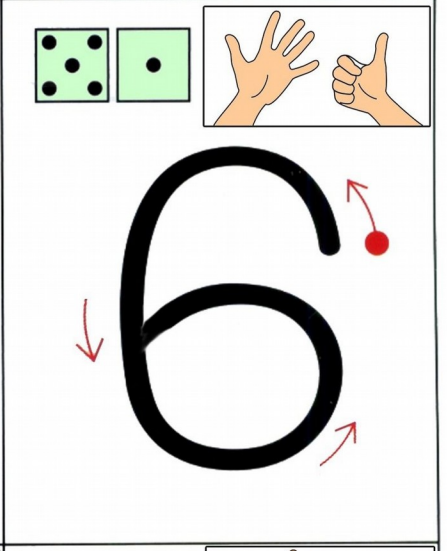
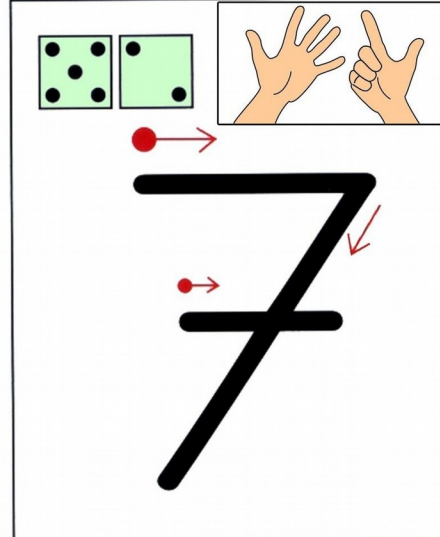
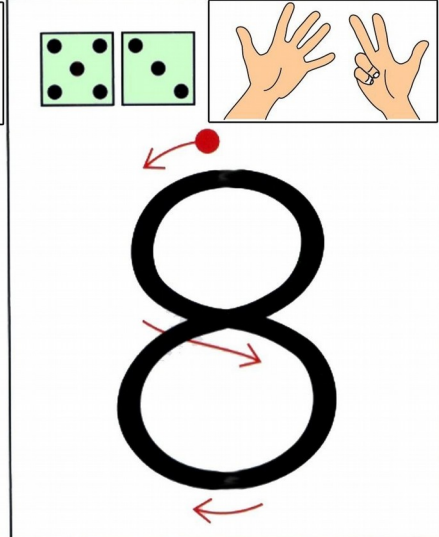
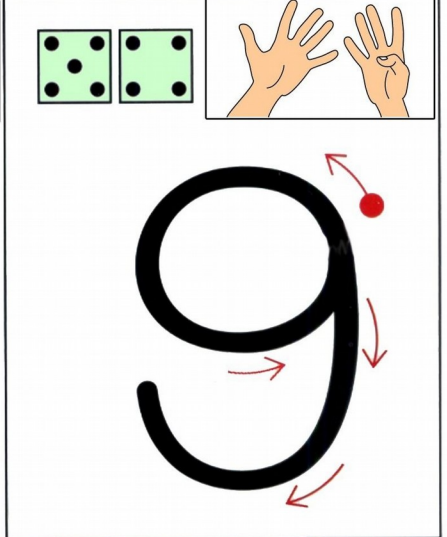
Remarque : l'enfant doit dire le nombre qui apparaît à chaque carte qu'il retourne.

4- Demande à celui qui t'accompagne de faire la même chose. Jouez chacun votre tour.

5- Quand toutes les cartes ont été mises en paire, comptez le nombre de point (1 paire=1 point).

JE M'ENTRAINE

En utilisant mon index, je repasse sur le chiffre en respectant le sens du tracé.
Je repasse le chiffre choisi 5 fois les yeux ouverts, 5 fois les yeux fermés.

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |