


Explications

L'enfant qui fait les activités de ce document :

- peut réaliser la plupart des exercices sans imprimer
- peut réaliser les activités dans l'ordre ou le désordre
- peut faire (mais aussi refaire) une ou deux activités chaque jour tous les jours, c'est la régularité qui est importante
- peut « être bloqué » par une activité. Ce n'est pas grave, encouragez-le. Il peut recommencer plus tard, vous pouvez aussi lui donner des indices mais pas la réponse directement.
- a besoin d'un peu de matériel pour réaliser les activités : une feuille ou un cahier, un crayon, des feutres ou des crayons de couleur.
- peut écrire les réponses ou les dire à haute voix
- peut avoir besoin d'un petit coup de pouce, repérable grâce au 

SOMMAIRE

TYPE D'ACTIVITE	A DIRE A L'ENFANT AVANT DE COMMENCER
Problèmes pour apprendre à chercher	<p>Deux problèmes pour toute la semaine, à faire et à refaire si besoin.</p> <p>Ces problèmes vont te demander de chercher, d'essayer et de recommencer car tu ne trouveras sans doute pas la solution du premier coup !</p> <p>Pas de panique, tu te tromperas mais, avec ou sans les coups de pouce, tu finiras par trouver la solution.</p>
Problèmes du quotidien	<p>Tu peux en faire un par jour.</p> <p>Chaque problème pourra être résolu grâce à ce que tu connais, aux problèmes que tu as sans doute déjà rencontrés.</p>
Jeux	<p>Un jeu et toute la semaine pour y jouer.</p> <p>Faire des mathématiques c'est amusant ! Ce jeu est fait pour ça ! Tu peux les faire et les refaire, avec tes parents mais aussi tes frère(s) et sœur(s).</p>

PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER

LES COSTUMES DU CLOWN



Raconter l'histoire : « Pour fêter ton anniversaire, on a invité un clown pour amuser les copains. » Ce clown dispose de :

- ✚ 2 chapeaux (un rouge, un bleu)
- ✚ 2 vestes (une violette, une jaune)
- ✚ 3 pantalons (un marron, un gris, un vert)

Dire : Trouve **le maximum de costumes différents** que le clown pourra porter. Attention, un costume c'est un chapeau et une veste et un pantalon. Chaque costume doit être différent.



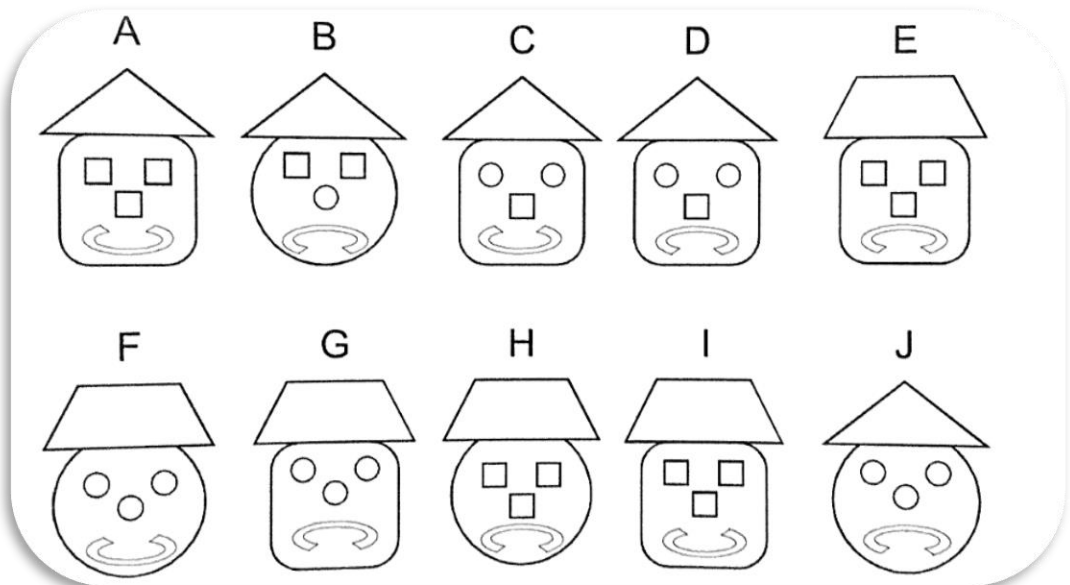
COUP DE POUCE

Comme pour l'activité « Les tours » dans le Pack 3, proposez d'abord à votre enfant de manipuler : avec des crayons de couleurs par exemple, il pourra les utiliser pour construire les différentes tenues. Puis, proposez lui de colorier les carreaux du cahier pour garder une trace des différentes tenues qu'il aura trouvées.

TRISTE MINE ET GAI LURON

Raconter l'histoire : « Observe bien les clowns. Ils se ressemblent beaucoup et pourtant ils sont tous différents. Sers toi des indications qui sont dans le cadre pour retrouver à quel personnage elles correspondent. Une fois que tu as trouvé le clown, dessine-le et colorie-le comme il te plaît ! »

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
non	
<input type="checkbox"/>	
oui	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
non	
oui	
non	

**COUP DE POUCE**

Demandez à votre enfant de décrire chaque clown.

Il va verbaliser les éléments qui sont différents d'un clown à l'autre.

Vous pouvez lui proposer d'organiser la recherche par « élimination ».

Par exemple : « Le clown n'a pas les yeux ronds (il est écrit « non » à côté des deux petits cercles), donc lesquels peux-tu éliminer » ?

Procédez de la même façon pour les autres éléments.

Précisez que « non » correspond à ce que le clown n'a pas et « oui » à ce que le clown a.

PROBLEMES DU QUOTIDIEN

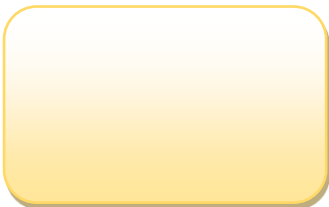
LES BOITES DE BILLES :



Dire : Pour gagner la boîte de billes il faut qu'il y ait moins de billes dans la boîte que de points sur le dé. Pour chaque proposition, dis « oui » si tu peux gagner la boîte ou « non » si tu ne peux pas la gagner. Si tu ne peux pas gagner la boîte, dis combien il y a de billes en trop dans la boîte.



Dire : Maintenant à toi de dessiner les billes pour pouvoir gagner la boîte. Il y a plusieurs solutions possibles. Souviens-toi, pour gagner, il faut qu'il y ait moins de billes dans la boîte que de points sur le dé



COUP DE POUCE : Jouez les situations avec votre enfant

Donnez à l'enfant une boîte dans laquelle il mettra des billes, des jetons, des cailloux ou autre.

Demandez-lui de mettre dans la boîte ce qu'il faut pour gagner.

Demandez-lui de DIRE pourquoi il gagne ou pourquoi il ne gagne pas.

S'il n'y arrive pas, ce n'est pas grave, il pourra rejouer plus tard.

GRELI GRELO :



Dire : « Pour jouer à Greli Grelo je mets des billes dans chacune de mes mains, puis je les ferme et tu dois trouver combien il y a de billes en tout. Pour chaque proposition, dis combien j'ai de billes dans mes mains fermées. »

Jouer la situation avec des billes, des jetons, des cailloux ou autres petits objets. Refermer les mains avant que l'enfant ait le temps de compter toutes les billes une par une.

Exemple :



- Recommencer avec 1 bille dans une main et 3 billes dans l'autre.
- Recommencer avec 3 billes dans chaque main.
- Recommencer avec 4 billes dans chaque main.
- Recommencer avec 5 billes dans une main et 2 billes dans l'autre.



COUP DE POUCE

Jouez les situations avec votre enfant
(avec des billes, des jetons, des cailloux).

Demandez-lui de dire combien il y a de billes en tout,
puis ouvrez les mains pour valider sa réponse.

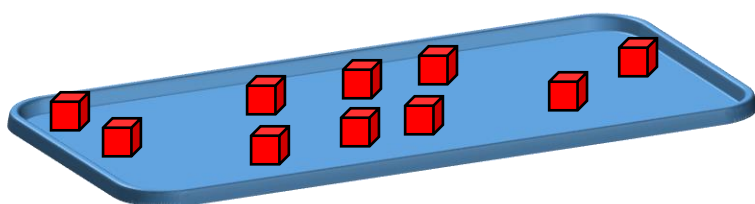
S'il n'y arrive pas, ce n'est pas grave, il pourra rejouer plus tard.

Vous pouvez diminuer le nombre de billes
mais il ne doit pas les compter quand vous avez les mains ouvertes..

LE REPAS

1/ Dire : « Observe l'image. Ce sont des Minimates. Ils ont faim. Leur repas préféré ce sont les cubes. Tu dois leur distribuer tous les cubes qui sont sur le plateau, il y en a 10, mais attention, il ne faut pas qu'un Minimate mange plus ou moins de cubes que les autres. Ils doivent tous en manger autant. Trouve et dis-moi combien de cubes va pouvoir manger chaque Minimate. »

Pas besoin d'imprimer ! Sur une feuille, dessinez 5 cercles pour les 5 « bols » des personnages. Votre enfant pourra dessiner dans les cercles.

**COUP DE POUCE**

Jouez les situations avec votre enfant
(avec des billes, des jetons, des cailloux, mais aussi des figurines ou des peluches pour représenter les personnages).
S'il n'y arrive pas, ce n'est pas grave, il pourra rejouer plus tard.

LA BOÎTE :

Activité proche de celles proposée dans les packs 2 et 3

Préparer une boîte et des petits objets identiques (jetons, petits cailloux, allumettes...). Pour l'exemple, on choisira des jetons mais remplacer le mot « jeton » par l'objet choisi dans la consigne.



Dire : « Ma boîte est vide. J'ajoute 5 jetons dans la boîte. Puis j'enlève 2 jetons. Combien de jetons y a-t-il maintenant dans ma boîte ? »



Dire : « J'enlève 4 jetons dans ma boîte. Maintenant j'en ai 9. Combien y avait-il de jetons dans ma boîte au début ? »



Dire : « Il y avait 12 jetons dans ma boîte. J'en enlève et j'en ai maintenant 4. Combien de jetons ai-je enlevés ? »



COUP DE POUCE

Jouez les situations avec du matériel (voir pack 2 page 5)

JEU**BON DEBARRAS**







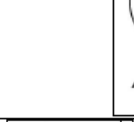



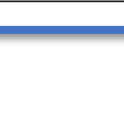

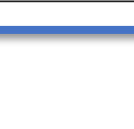
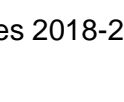

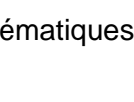

But	SE DEBARRASSER DE TOUTES SES CARTES
Matériel	cartes de 1 à 8 parmi un jeu de cartes ordinaire (soit 32 cartes)
Nombre de joueurs	2
Règles	Utiliser les cartes marquées de 1 à 8. Distribuer 10 cartes à chaque joueur. Le reste compose le talon. Un joueur tire une carte du talon et la pose à côté face visible. Il regarde s'il peut faire le complément à 9 de cette carte. S'il a la carte il la pose par-dessus la première face visible. S'il ne peut pas, le second joueur regarde s'il a la carte du complément à 9. S'il peut, il pose sa carte par-dessus la première puis c'est à lui de tirer une carte et ainsi de suite.
Déroulement	Si le talon est épuisé : on arrête le jeu et on compte les cartes ou bien la valeur des cartes. On peut aussi retourner le talon. Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Si le jeu est bloqué, le vainqueur est celui qui a le moins de cartes. Possibilité d'utiliser un jeton qui servira de témoin pour savoir à qui c'est le tour de jouer. Variante (niveau « expert ») : les joueurs peuvent poser plusieurs cartes pour faire le complément à 6 ou à 9

JEU

LE COCHON QUI RIT

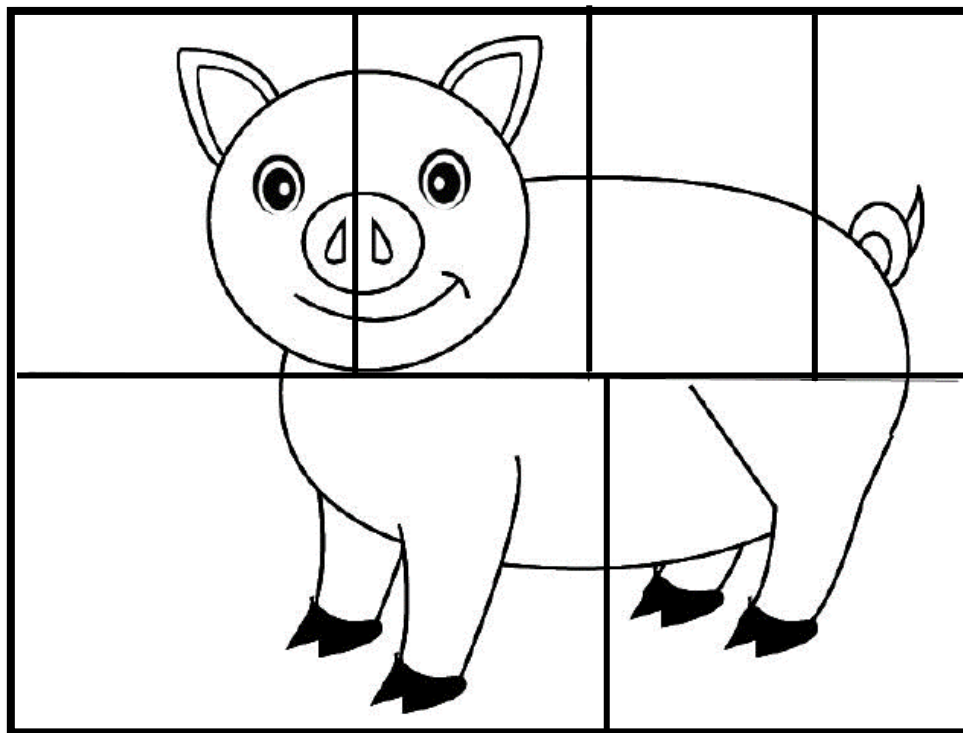
But	RECONSTITUER SON COCHON LE PLUS VITE POSSIBLE
Matériel	Dé Les parties des cochons qui peuvent être imprimées, mais il est possible de dessiner un cochon et de le découper en 6 parties. Chaque joueur doit avoir les 6 parties du cochon.
Nombre de joueurs	2 à 4 joueurs
Règles	Le 1 ^{er} joueur lance le dé. En fonction de la constellation du dé, il prend la partie du cochon qui correspond. Ensuite, c'est au deuxième joueur et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur a déjà obtenu une constellation, il passe son tour. Le 1 ^{er} à avoir reconstitué un cochon a gagné.
Déroulement	

CORRESPONDANCE ENTRE LES PARTIES DU COCHON ET LES CONSTELLATIONS

LE COCHON A IMPRIMER OU DESSINER ET A DECOUPER EN 6 PARTIES

(un exemplaire par joueur)



CORRECTION**PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER****LES COSTUMES DU CLOWN :**

On peut composer 12 tenues différentes :

1	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
2	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
3	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
4	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
5	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
6	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
7	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
8	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
9	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
10	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
11	CHAPEAU	PANTALON	VESTE
12	CHAPEAU	PANTALON	VESTE

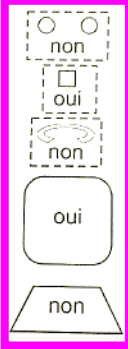
TRISTE MINE ET GAI LURON

La réponse est le clown A.

Il est possible de procéder par élimination en prenant chaque élément du clown :

- Il n'a pas les yeux ronds (car c'est écrit « non ») → barrer tous les clowns qui ont les yeux ronds
- Il a le nez carré (c'est écrit oui) → barrer tous les clowns qui n'ont pas le nez carré
- Il n'a pas la bouche triste (c'est écrit « non ») → barrer tous les clowns qui ont la bouche triste
- Il a le visage plutôt carré (c'est écrit « oui ») → barrer tous les clowns qui n'ont pas le visage carré
- Il n'a pas le chapeau en trapèze (c'est écrit « non ») → barrer tous les clowns qui ont le chapeau en trapèze

Il est également possible de faire un tableau avec tous les éléments et de procéder par déduction :

		Yeux ronds	Nez carré	Bouche triste	Visage carré	Chapeau trapèze
	A	non	oui	non	oui	non
	B	non	non	oui	non	non
	C	oui	oui	non	oui	non
	D	oui	oui	oui	oui	non
	E	non	oui	oui	oui	oui
	F	oui	non	non	non	oui
	G	oui	non	oui	oui	oui
	H	non	oui	oui	non	oui
	I	non	oui	non	oui	oui
	J	oui	non	oui	non	non

PROBLEMES DU QUOTIDIEN

LES BOITES DE BILLES :

Pour gagner la boîte de billes il faut qu'il y ait moins de billes dans la boîte que de points sur le dé. Pour chaque proposition, dis « oui » si tu peux gagner la boîte ou « non » si tu ne peux pas la gagner. Si tu ne peux pas gagner la boîte, dis combien il y a de billes en trop dans la boîte.

3 billes / dé 5 : oui car il y a moins de billes que de points sur le dé

4 billes / dé 4 non car il y a 1 bille de trop (il y a autant de billes que de points sur le dé)

5 billes / dé 3 non car il y a 3 billes de trop (il y a plus de billes que de points sur le dé)

4 billes / dé 5 oui car il y a moins de billes que de points sur le dé

Maintenant à toi de dessiner les billes pour pouvoir gagner la boîte. Il y a plusieurs solutions possibles. Souviens-toi, pour gagner, il faut qu'il y ait moins de billes dans la boîte que de points sur le dé

Dessiner 1, 2 ou 3 billes. Le nombre de billes doit être plus petit que 4 puisqu'il y a 4 points sur le dé.

GRELI GRELO :

Pour jouer à Greli Grelo je mets des billes dans chacune de mes mains, puis je les ferme et tu dois trouver combien il y a de billes en tout. Pour chaque proposition, dis combien j'ai de billes dans mes mains fermées. »

Jouer la situation avec des billes, des jetons, des cailloux ou autres petits objets. Refermer les mains avant que l'enfant ait le temps de compter toutes les billes une par une.

Exemple : 5 billes dans une main et 4 billes dans l'autre → j'ai 9 billes

➤ Recommencer avec 1 bille dans une main et 3 billes dans l'autre → j'ai 4 billes

➤ Recommencer avec 3 billes dans chaque main → j'ai 6 billes

➤ Recommencer avec 4 billes dans chaque main → j'ai 8 billes.

➤ Recommencer avec 5 billes dans une main et 2 billes dans l'autre → j'ai 7 billes

LE REPAS

Observe l'image. Ce sont des Minimates. Ils ont faim. Leur repas préféré ce sont les cubes. Tu dois leur distribuer tous les cubes qui sont sur le plateau, il y en a 10, mais attention, il ne faut pas qu'un Minimate mange plus ou moins de cubes que les autres. Ils doivent tous en manger autant. Trouve et dis-moi combien de cubes va pouvoir manger chaque Minimate. »

Il y a 10 cubes à partager équitablement entre 5 Minimates, chaque Minimate aura 2 cubes.

LA BOITE :

Ma boîte est vide. J'ajoute 5 jetons dans la boîte. Puis j'enlève 2 jetons. Combien de jetons y a-t-il maintenant dans ma boîte ? J'ajoute 5 jetons donc j'en ai 5 et j'enlève ensuite 2 jetons donc j'en ai 3 maintenant.

J'enlève 4 jetons dans ma boîte. Maintenant j'en ai 9. Combien y avait-il de jetons dans ma boîte au début ? Maintenant j'ai 9 jetons, j'ajoute les 4 jetons que j'avais enlevés et j'ai 13 jetons. Il y avait 13 jetons dans ma boîte au début.

Il y avait 12 jetons dans ma boîte. J'en enlève et j'en ai maintenant 4. Combien de jetons ai-je enlevés ? J'ai 12 jetons, j'en enlève 8 pour qu'il m'en reste 4.

