

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
Le nombre cible	Tu peux en faire un par jour.
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>
Jeu	<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 le faire et le refaire, avec tes parents mais aussi tes frère(s) et sœur(s).</p>

LE NOMBRE CIBLE



Dire : Comment atteindre 7 avec les cartes proposées ? Chaque carte-nombre peut être utilisée une seule fois.

Théo a trouvé une solution avec trois cartes. Il a déjà entouré deux cartes. Trouve la troisième.

Target: 7

Available cards: 3, 1, 2, 4, 1, 2

The cards 1 and 4 are circled in red.



COUP DE POUCE

Retrouve toutes les façons que tu connais pour faire 7.



Dire : Comment atteindre 10 avec les cartes qui te sont proposées ? Tu ne peux utiliser chaque carte-nombre qu'une seule fois.

Target: 10

Available cards: 3, 2, 2, 4, 1, 2



COUP DE POUCE
Rappelle-toi ! 5 et 5 ça fait 10.



Dire : Comment atteindre 8 avec les cartes qui te sont proposées ? Tu ne peux utiliser chaque carte-nombre qu'une seule fois.



COUP DE POUCE
Rappelle-toi que 5 et 3 c'est 8

PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER

EN ROUE LIBRE !



Dire : « Les disques ci-dessous ont été coloriés suivant une règle que tu dois découvrir. Trouve les coloriages des disques C et D parmi ceux proposés. Dessine toi-même le coloriage du disque F. »

A	B	C	D	E	F
		Proposition	Proposition		

Propositions pour C et D

Proposition 1	Proposition 2	Proposition 3

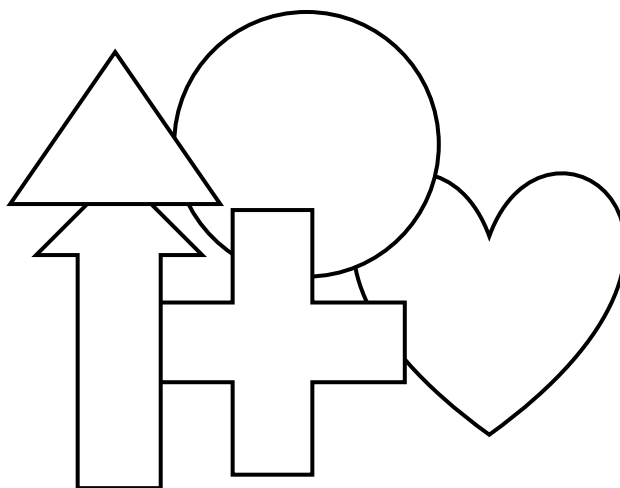


COUP DE POUCE

Pour trouver la règle, il faut trouver selon quelle logique les formes coloriées « se déplacent ! ». Proposez à votre enfant de comparer les disques à des horloges avec les aiguilles qui tournent.

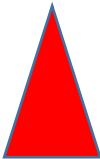


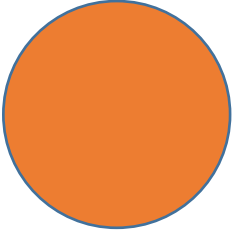
LA PLEINE FORME !

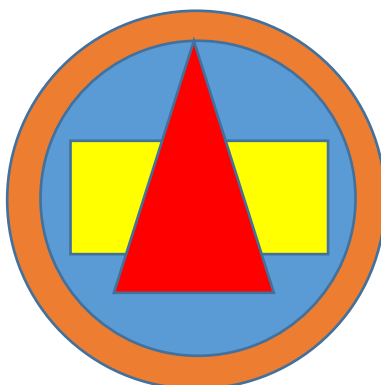
Dire : « J'ai collé des gommettes de formes différentes sur mon cahier. Dans quel ordre est-ce que je les ai collées ? » Tu peux les dessiner dans l'ordre ou bien attribuer un numéro à chaque forme correspondant à l'ordre.

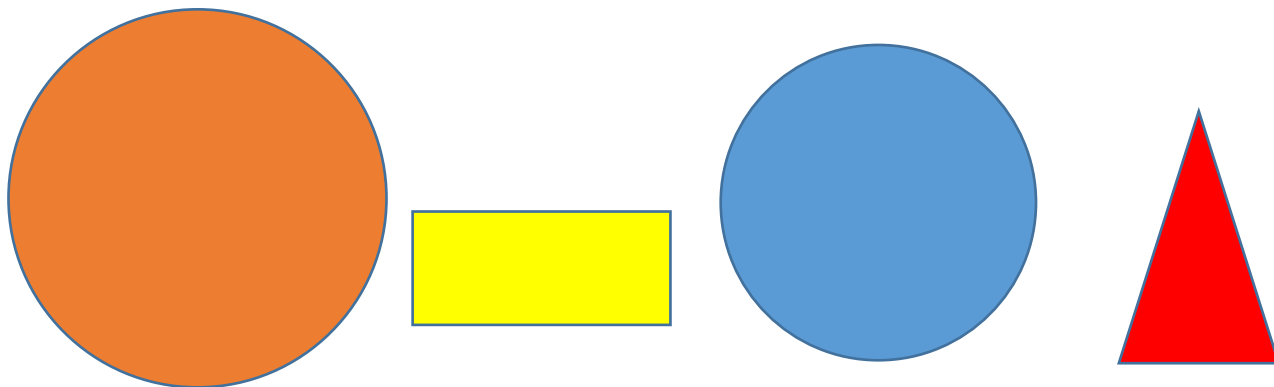


Dire : J'ai de nouveau collé des formes différentes sur mon cahier. Dans quel ordre est-ce que je les ai collées ?

- tu peux écrire l'ordre dans lequel les formes sont collées.
- si tu imprimes les formes tu peux les découper et les coller dans l'ordre.

forme				
Ordre de 1 à 4				



FORMES A DECOUPER SI NECESSAIRE**COUP DE POUCE**

Proposez à votre enfant de redessiner les formes en faisant attention aux « superpositions ».

PROBLEMES DU QUOTIDIEN

EN PISTE !



Dire : Flic, Flac et Floc jouaient au jeu de piste (la piste est en bas de la page). Leur chien a renversé le plateau. Aide les trois amis à replacer leur pion sur la piste de jeu. (On peut reproduire la piste sur une feuille). Pour t'aider, ils se sont souvenus des trois tirages de leur dé.



Flic :



et 1



Flac :



et 1 et 2



Floc : 2 et



et 1



Dire : Flic, Flac et Floc jouaient au jeu de piste. Cette fois-ci c'est un coup de vent qui a renversé le plateau. Aide les trois amis à replacer leur pion sur la piste de jeu. (On peut reproduire la piste sur une feuille). Pour t'aider, ils se sont souvenus des trois tirages de leur dé mais attention, cette fois-ci ils jouaient avec un dé blanc qui leur permettait d'avancer et un dé rouge qui leur permettait de reculer.



Flic :



et



Flac :



et



Floc :



et



Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Arrivée
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	---------

COUP DE POUCE :



Jouez les situations avec votre enfant. Dessinez une piste et prenez 3 pions de couleur différente. Demandez-lui de déplacer les pions.
S'il n'y arrive pas, ce n'est pas grave, il pourra rejouer plus tard.



EN PISTE 2

Pour répondre aux questions suivantes, tu peux utiliser la piste proposée en page 7.



Dire : Voici la feuille de route du jeu de piste. Lors d'une partie tu écris ta case d'arrivée. A toi de la compléter. Attention, le dé blanc fait avancer et le dé rouge fait reculer.

<i>Ton pion est sur la case :</i>	<i>Le dé :</i>	<i>Tu arrives sur la case :</i>
7		
11		
2		
9		
14		
5		

LE MIKADO :

Dire : « Pour jouer Mikado, on étale des baguettes et chaque joueur doit tenter de les récupérer une par une sans faire bouger les autres. Les baguettes ont des valeurs différentes en fonction de leur couleur.

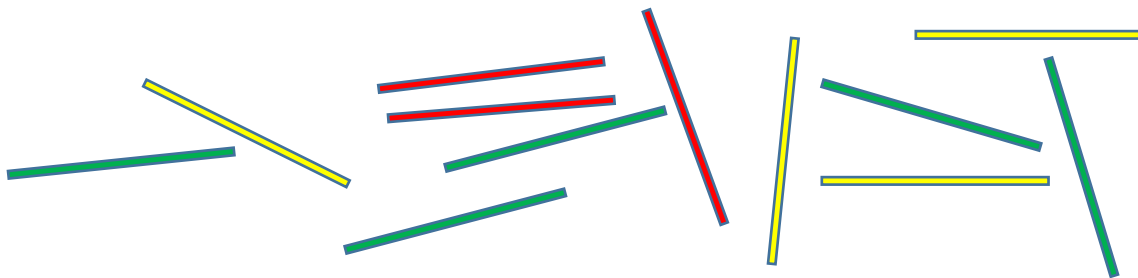
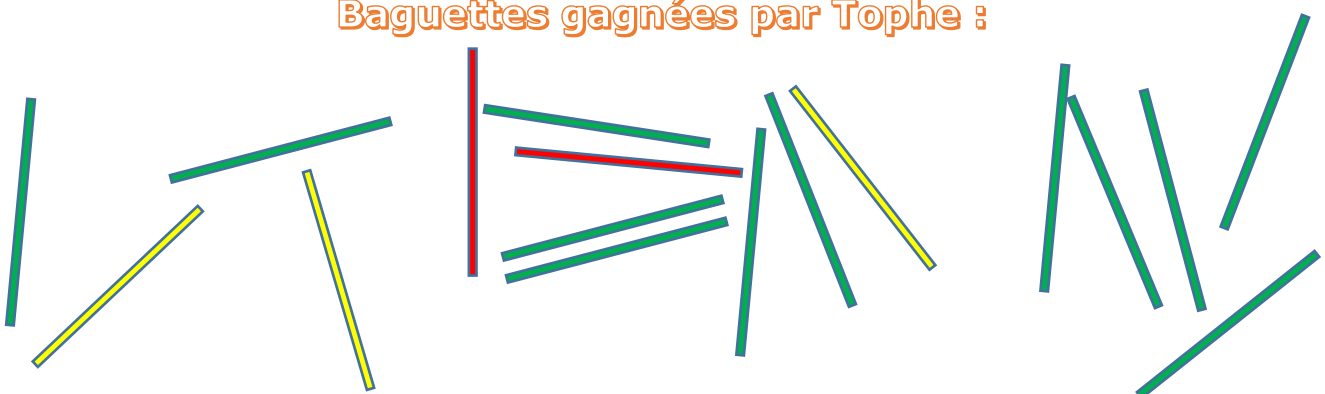
Tine et Tophe ont joué au Mikado. Voici les baguettes qu'ils ont récupérées en jouant. Qui a gagné ?

Valeur des baguettes :

Rouge :
5 points

jaune :
2 points

verte :
1 point

Baguettes gagnées par Tine :**Baguettes gagnées par Tophe :****COUP DE POUCE**

Pour compter les points, il faut d'abord rassembler les baguettes par couleur.

JEU

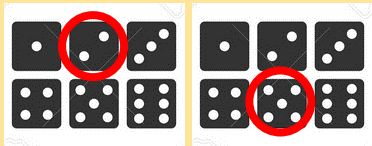

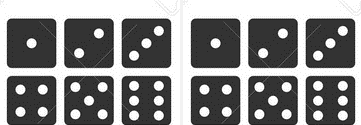





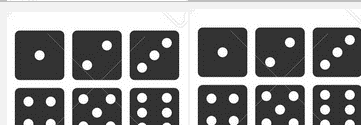

LE 12 BARRÉ

But	Remplir son plateau en 1er
Matériel	Un plateau de 1 à 12 <u>par joueur</u> 12 jetons par joueur 2 dés de 1 à 6 Une feuille de route par joueur
Nombre de joueurs	2
Déroulement	<p>Le 1er joueur lance les dés, les additionne puis pose un jeton sur la case correspondante ou choisit de poser 2 jetons en décomposant le résultat. Par exemple si avec les dés j'obtiens 5 et 2 je peux poser :</p> <ul style="list-style-type: none">- Un jeton sur le 7- Un jeton sur le 5 et un jeton sur le 2- Deux jetons sur toute autre décomposition de 7 : 4 et 3, 6 et 1. <p>Puis, c'est au tour du 2nd joueur qui procède de même. Si un joueur est bloqué (s'il ne peut pas placer de jeton), il passe son tour. Le gagnant est celui qui remplit son plateau en 1^{er}.</p>
A IMPRIMER Ou à reproduire	Plateau de 1 à 12 Feuille de route (à introduire après plusieurs parties jouées)

PLATEAU DU 12 BARRÉ

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

FEUILLE DE ROUTE DU 12 BARRÉ

Lancers	Total	Jetons
<div>EXEMPLE</div> 	7	① 2 3 4 5 ⑥
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6
		1 2 3 4 5 6

CORRECTION**LE NOMBRE CIBLE**

Théo a déjà entouré 4 et 1 c'est 5. 7 c'est 5 et 2. La carte qui manque est 2.



Je sais que 10 c'est 5 et 5. Je cherche comment faire 5 avec les cartes proposées. 10 c'est 4 et 1 (ça fait 5) et encore 3 et 2 (ça fait 5). D'autres solutions sont possibles en cherchant 6 et 4.

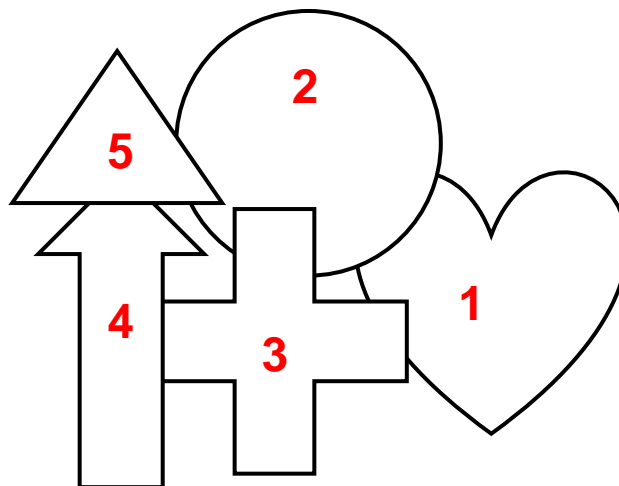


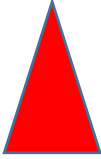


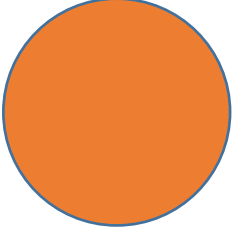
Je sais que 8 c'est 3 et 5. Je vois déjà 5. Il me reste à faire 3 avec les autres cartes proposées. 8 c'est 2 et 1 (ça fait 3) et encore 5.

PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER**EN ROUE LIBRE !**

En jouant la situation on peut « déplacer » la part du disque ici en rouge d'un emplacement vers la droite à chaque fois.




A	B	C proposition 3	D proposition 1	E	F



LA PLEINE FORME !

forme				
Ordre de 1 à 4	4	2	3	1

PROBLEMES DU QUOTIDIEN

EN PISTE !

 Flic :   et 1 \rightarrow 4 et 1 c'est le nombre qui vient après 4, c'est 5. 5 et 5 c'est 10. Flic était sur la case 10.

 Flac :  et 1 et 2 \rightarrow 2 et 1 c'est le nombre qui vient après 2, c'est 3. 3 et 2 c'est 5. Flac est sur la case 5.

 Floc : 2 et  et 1 \rightarrow 5 et 2 c'est 7. 7 et 1, c'est le nombre qui vient après 7, c'est 8. Floc est sur la case 8.

 Flic :   et 

Flic est sur la case départ. Il avance de 4 cases, recule de 3 cases puis avance de 2 cases. Il arrive sur la case 3.

 Flac :   et 







Flac est sur la case départ. Il avance de 5 cases, recule de 1 case et recule de 3 cases. Il arrive sur la case 1.

 Floc :   et 

Floc est sur la case départ. Il avance de 5 cases, avance encore de 4 cases puis recule de 4 cases. Il arrive sur la case 5.

EN PISTE 2

A toi de la compléter. Attention, le dé blanc fait avancer et le dé rouge fait reculer.

<i>Ton pion est sur la case :</i>	<i>Le dé :</i>	<i>Tu arrives sur la case :</i>
7		4
11		14
2		4
9		5
14		12
5		9

LE MIKADO :

	Nombre de points baguettes rouges à 5 points	Nombre de points baguettes jaunes à 2 points	Nombre de points baguettes vertes à 1 point	Total de baguettes et de points
TINE	3 baguettes 5 et 5 et 5 15 points	4 baguettes 2 et 2 et 2 et 2 8 points	5 baguettes 1 et 1 et 1 et 1 et 1 5 points	12 baguettes et 28 points
TOPHE	2 baguettes 5 et 5 10 points	3 baguettes 2 et 2 et 2 6 points	12 baguettes 12 points	17 baguettes et 28 points

Expliquer à l'enfant que ce n'est pas celui qui a la plus grande quantité de baguettes qui gagne. Ainsi, Tine a 12 baguettes et Tophe a 17 baguettes et ils ont tous les deux 28 points, ils ont gagné tous les deux.