

L'ÉCOLE À LA MAISON... PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS



JOUONS AVEC ~~DÉ~~ DES DÉS

(VERSION MATHÉMATIQUES, PETITS)

CE QUI EST TRAVAILLÉ DANS CETTE FICHE :

On s'entraîne à reconnaître les différentes façon de représenter les quantités 1, 2 et 3 (voire jusqu'à 6), les couleurs, les formes géométriques ; le tout, de façon ludique, qui peut se transformer en défi... On s'entraîne à reconnaître les représentations des quantités, à dire leur nom à l'oral, à associer les différentes façons de représenter une quantité, à dessiner une quantité demandée par le dé...

Matériel nécessaire

- les patrons de dés à imprimer, dans les pages suivantes (sur du papier épais c'est l'idéal, mais du papier ordinaire peut suffire à condition d'en prendre grand soin). La préparation des dés est méticuleuse (découper, plier et fixer les dés, découper les petites cartes). Ne jetez pas les petits restes de papier, ils pourront servir pour des activités manuelles... On peut aussi fabriquer un dé en carton et coller les cases sur les faces du dé.
- OU des dés disponibles à la maison dans des boîtes de jeux, et on colle dessus des gommettes ou petits papiers, en s'inspirant des patrons proposés (sur un dé classique, on peut cacher les quantités 4-5-6 et redessiner 1-2-3).
- jeu de cartes à imprimer (ou à reproduire sur feuille blanche). On peut l'imprimer en double, notamment pour le jeu du Memory.
- ardoises effaçable et feutre, mouchoir en papier pour effacer
- On peut se fabriquer une ardoise effaçable « maison » en mettant une feuille de papier blanc dans une pochette plastique de classeur, ou dans un sac de congélation transparent. Ensuite on dessine dessus au feutre (effaçable de préférence) et on efface avec un mouchoir en papier.
- des petits objets que l'on pourra compter et déplacer facilement (billes, petites voitures, pions, bouchons, briques de duplo ou de légo, crayons...), si possible dans des couleurs variées correspondant au dé des couleurs.



Description des jeux possibles (nombreuses variantes)

Nombre de joueurs : 2 à 6. Les joueurs ont le droit de s'entraider.

- **JEU DU MOT-NOMBRE** : on lance un dé, on dit combien on « voit » ou combien on compte (on a le droit de toucher le dé pour compter les points ou les doigts).
- **JEU DES ASSOCIATIONS** : on lance un dé (au choix), on retrouve la carte qui représente la même quantité (ou forme ou couleur) et on dit le mot-nombre, ou la forme, ou la couleur.
- **JEU DES COUSINS** : on appellera « cousins » les trois représentations différentes des quantités (chiffres, constellations/points, doigts). On lance un seul des trois dés et on doit retrouver les 3 cartes représentant la même quantité des 3 façons. Exemple : je lance le dé des constellations 1-2-3, je tombe sur 2. Je dois trouver la carte du chiffre 2, celle avec 2 points, et celle avec 2 doigts.
- **JEU DE LA CHANCE** : on choisit 2 dés parmi les dés chiffres, constellations et doigts, en se limitant aux dés 1-2-3. Chacun son tour, on lance les 2 dés et on marque un point lorsque les 2 dés indiquent la même quantité (c'est un jeu de hasard !).
- **JEU DE MEMORY** : on a imprimé les cartes en double, on les pose toutes retournées sur la table (en espérant que le papier ne soit pas transparent...). Chacun à son tour, on retourne 2 cartes, pour essayer de trouver la paire identique, selon le principe de tous les jeux de Memory. Variante facile Petits : on ne garde que les nombres 1 à 3, les 6 couleurs et les formes carré-cercle-triangle. Variante difficile Petits : on ne gagne que si on nomme (le nombre, la couleur, la forme). Variante super difficile : on met toutes les cartes et on doit nommer la paire trouvée.
- **JEU DU GÉNIE DES MATHS** : on lance 2 dés parmi les dés 1-2-3, on doit trouver combien on obtient si on additionne les 2 dés (« 1 et 2, ça fait 3 en tout! »). On a le droit d'utiliser ses doigts !
- **JEU DU COLLECTIONNEUR** : on lance un dé de nombres, on doit prendre dans la boîte au centre de la table autant de petits objets que ce qu'indique le dé. Variante difficile : on joue avec un dé 1-2-3 et le dé des couleurs, il faut prendre le bon nombre de petits objets, de la bonne couleur. S'il n'y en a pas, on passe son tour. Le gagnant est le joueur ayant le plus d'objets à la fin.
- **JEU DE L'ARTISTE** : se joue avec l'ardoise (du commerce ou maison). On lance un dé :
 - dé des formes : on doit dessiner la même forme sur l'ardoise (et la nommer?).
 - dé des nombres (à choisir selon les réussites de l'enfant) : on doit dessiner autant de ronds (ou de fleurs, ou de traits) que le nombre indiqué par le dé.
 - on peut remplacer le dé par les cartes, à piocher les yeux fermés par exemple.

POUR TOUS CES JEUX, on peut jouer « sans enjeu » (pour le plaisir d'apprendre ou de s'entraider) ou en mode « défi » (il faut marquer des points, gagner...).

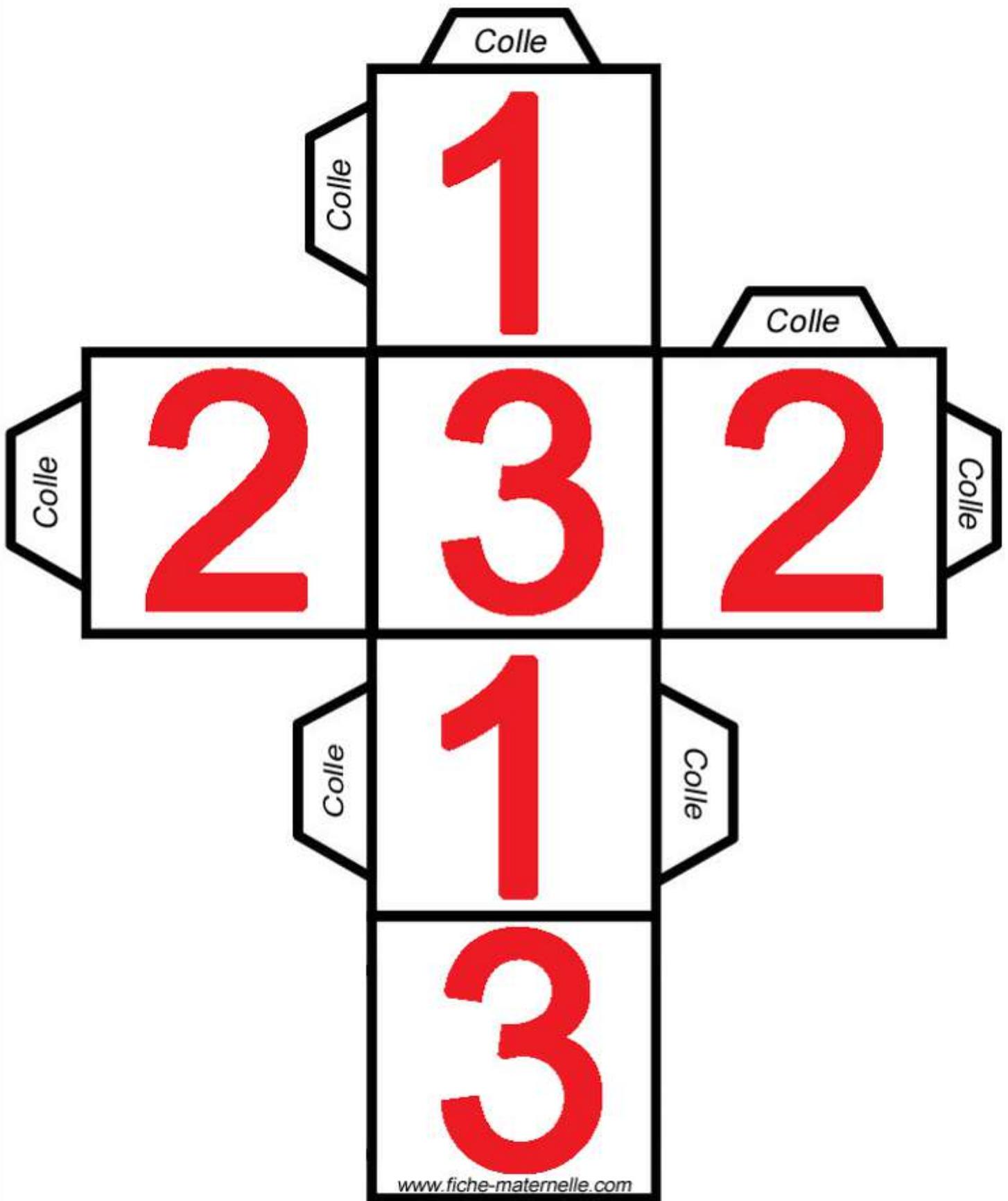
ATTENTION AU VOCABULAIRE : le nombre 3, c'est la quantité (3 pions, 3 fleurs...).
le chiffre 3, c'est l'écriture (**3**, ou **3**, ou **3** ...).

De nombreux autres jeux peuvent être inventés à partir de ces idées...

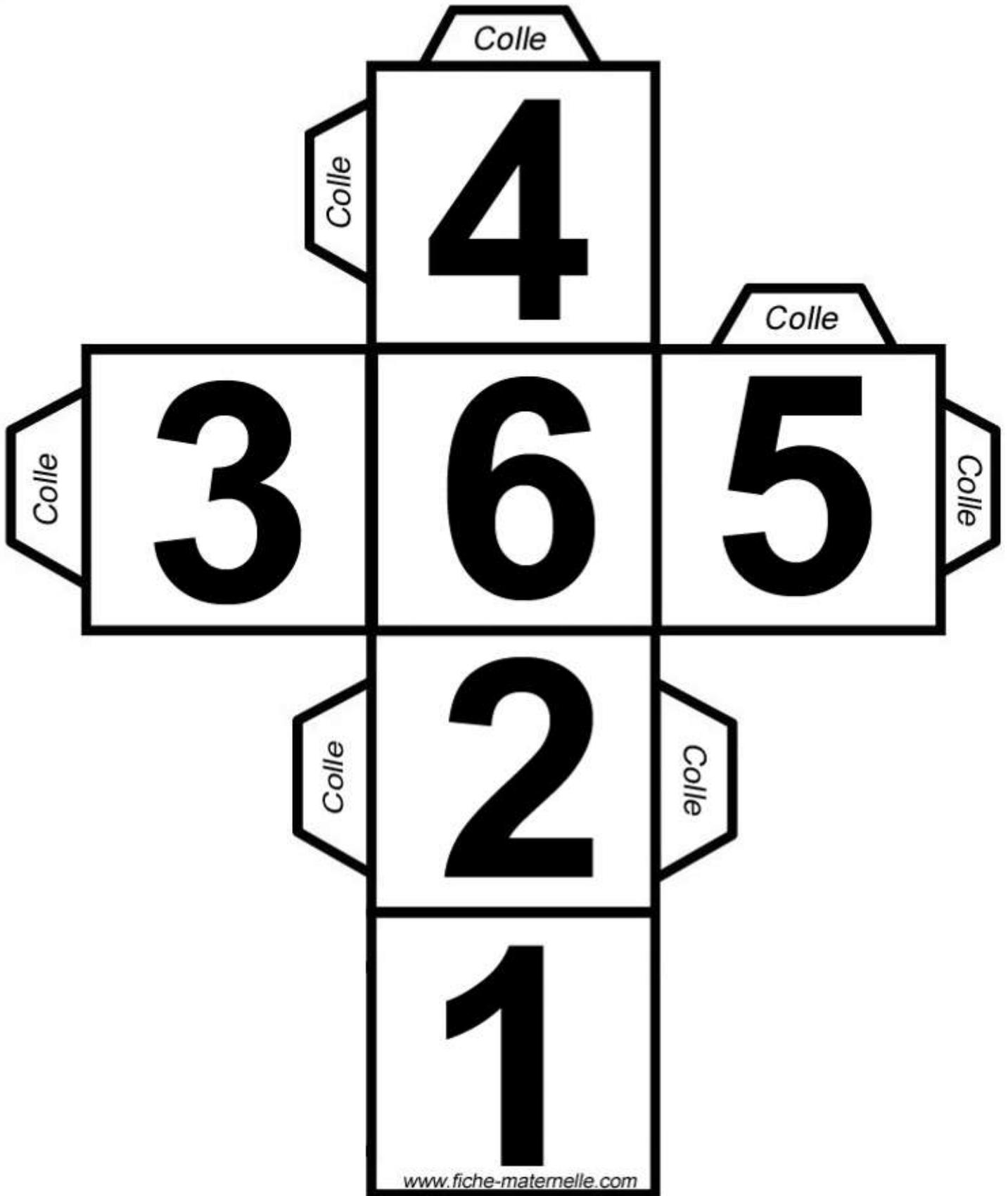
Commentaire à l'attention des parents

Les réussites peuvent être très différentes d'un enfant à l'autre et c'est normal ! C'est en s'entraînant souvent qu'on apprend ; au cours de ce jeu, on s'amuse, on s'entraide, on recommence. Plus on y joue, plus on progresse et plus on est fier de grandir, surtout lorsque l'adulte nous encourage et nous félicite...

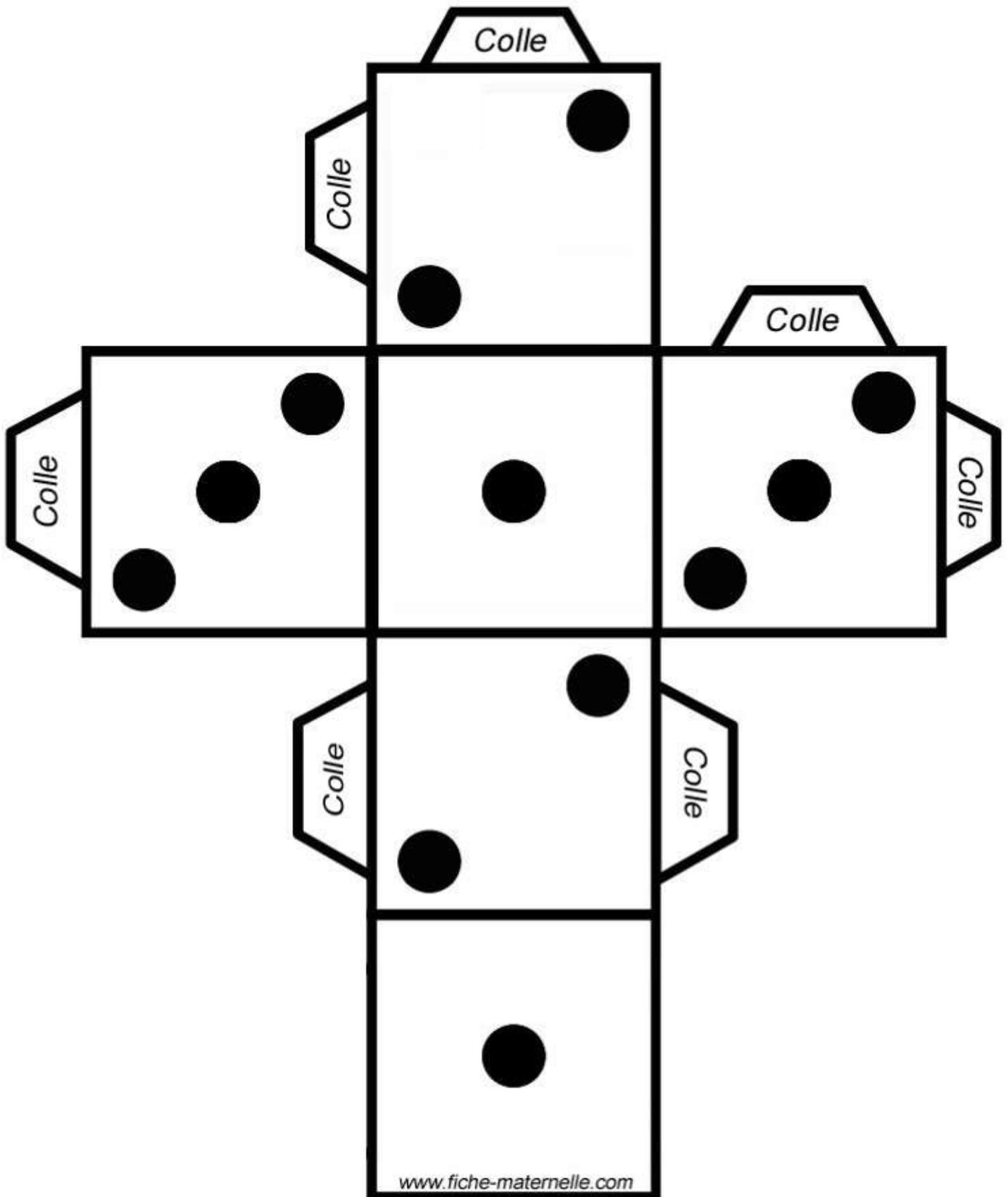
Dé des chiffres 1-2-3 (objectif principal pour les Petits)



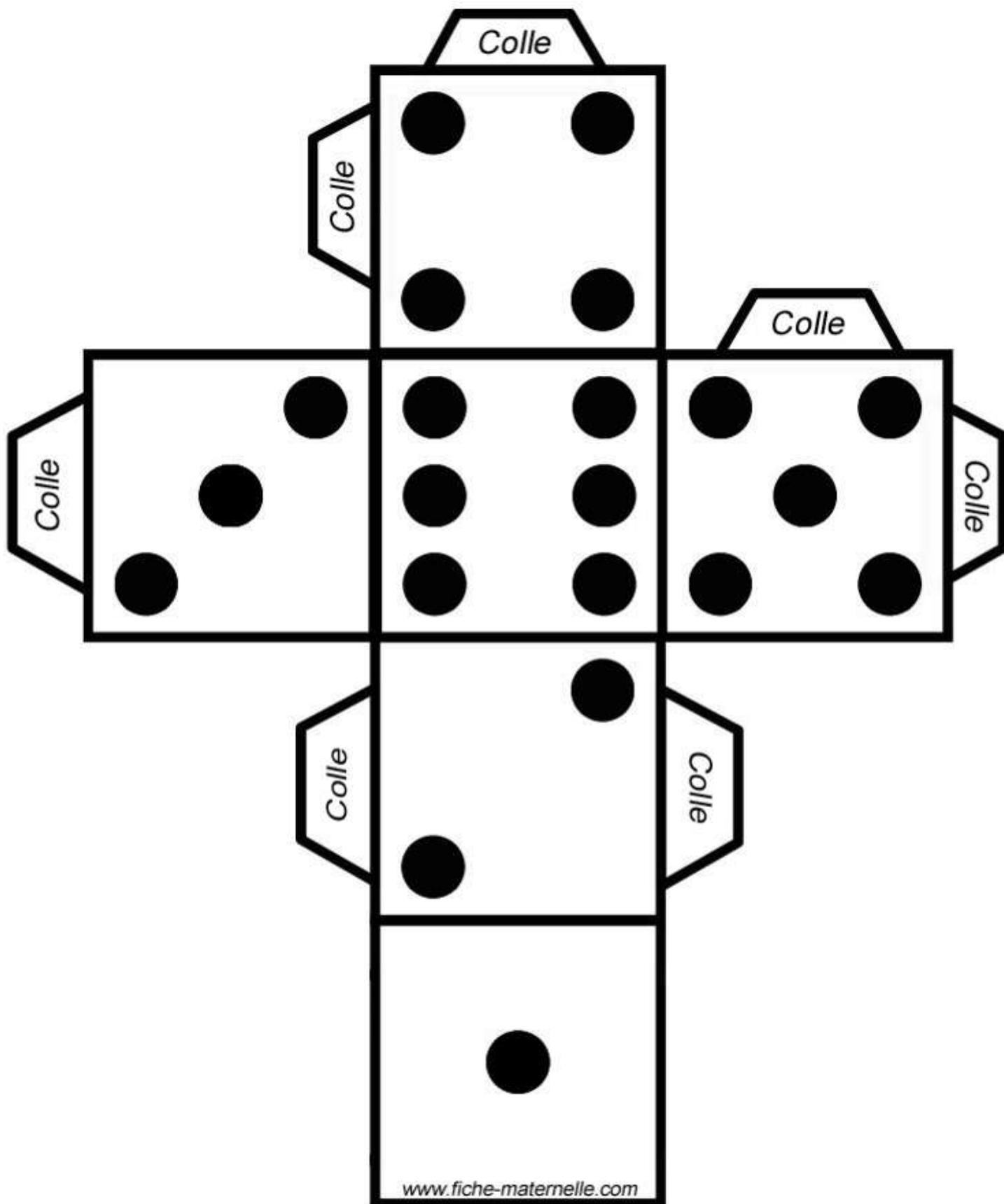
Dé des chiffres 1 à 6 (surtout à partir des Moyens, peu de Petits en sont là)



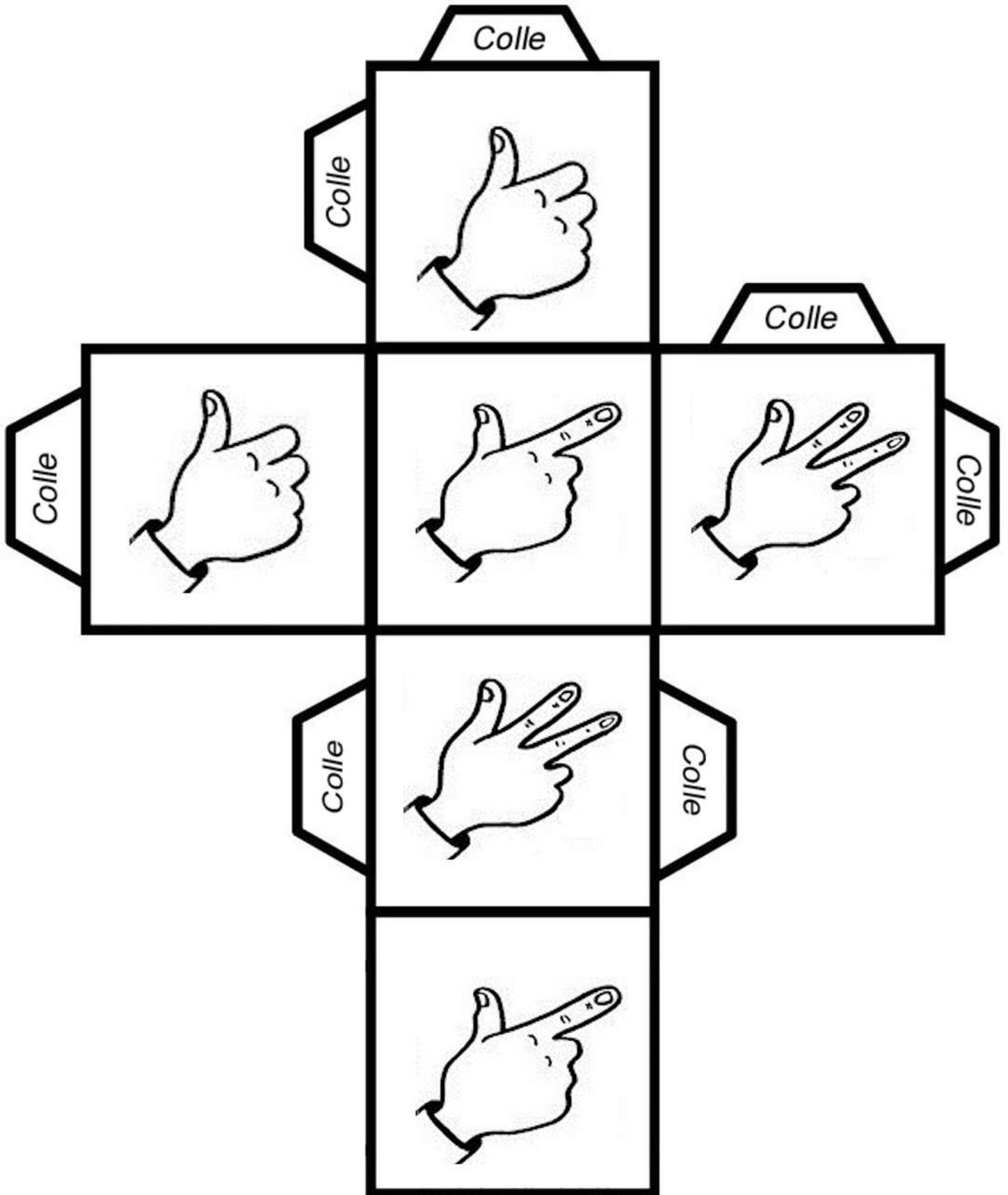
Dé des constellations (ou des points) 1-2-3 (objectif principal pour les Petits)



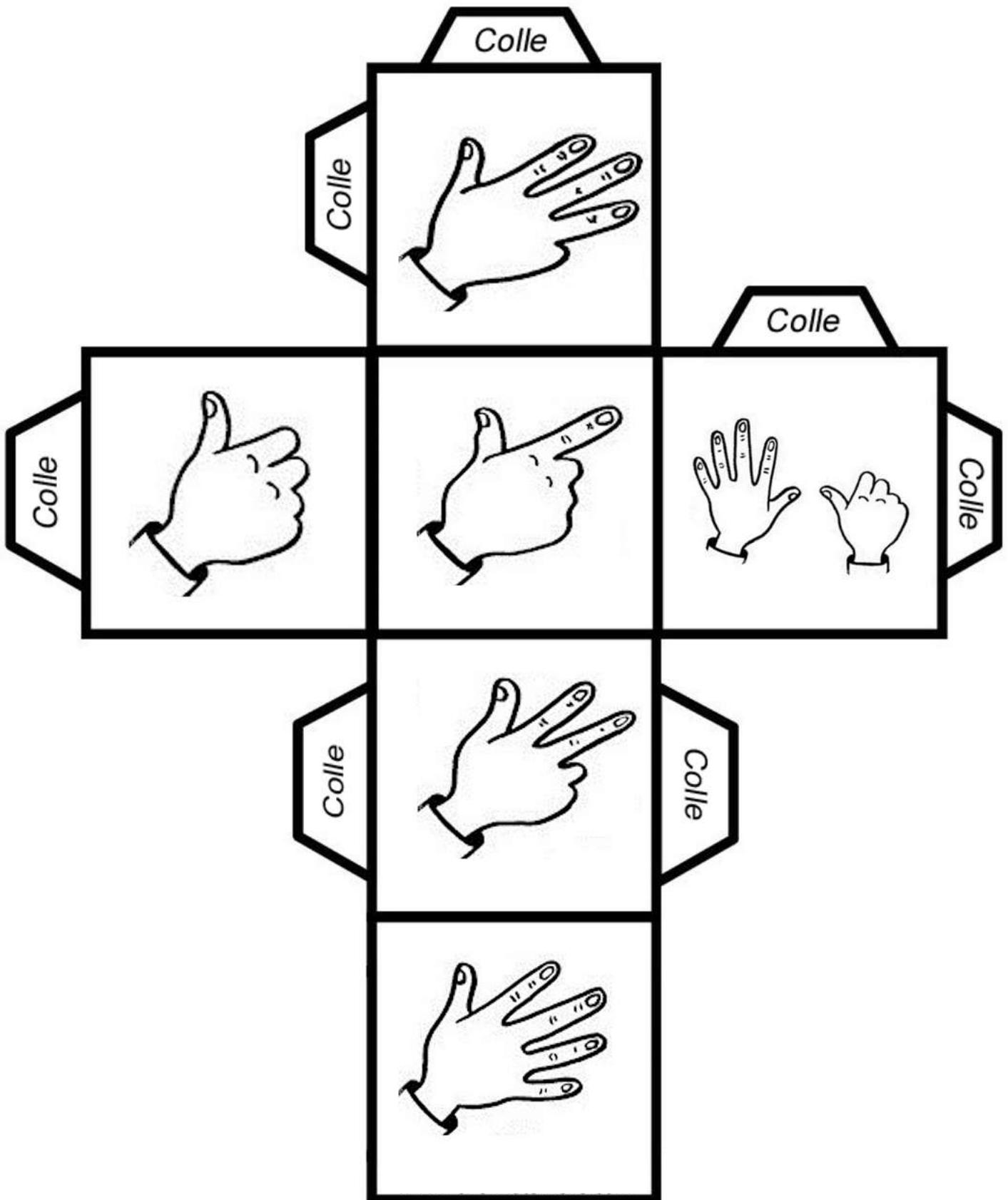
Dé des constellations (ou des points) 1 à 6
(surtout à partir des Moyens, peu de Petits en sont là)



Dé des doigts 1-2-3 (objectif principal pour les Petits)



Dé des doigts 1 à 6 (surtout à partir des Moyens, peu de Petits en sont là)



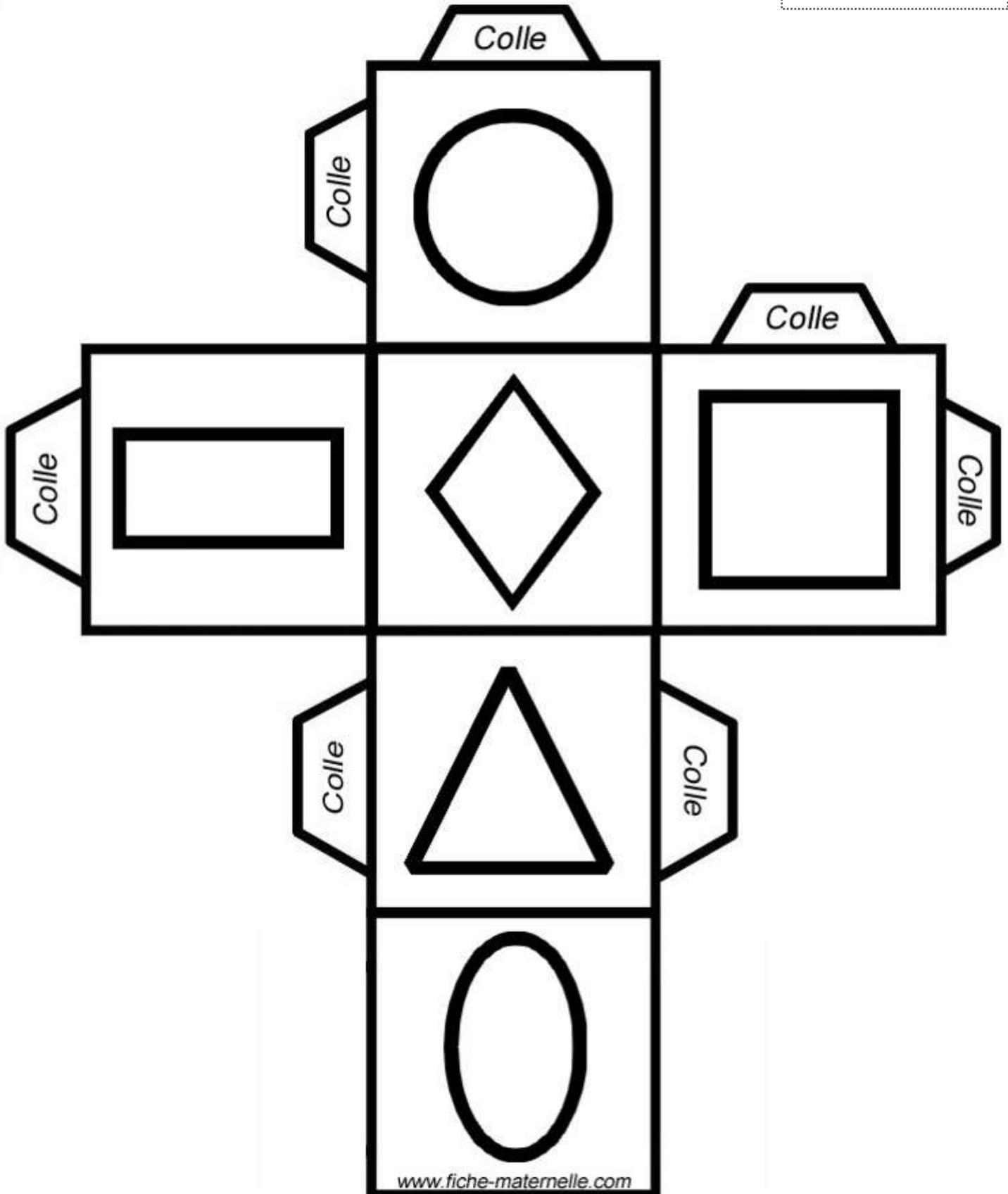
Dé des formes géométriques

(surtout à partir des Moyens, peu de Petits en sont là)

Pour les Petits, on peut se concentrer sur l'association de formes identiques entre le dé et les cartes, et on nomme la forme en demandant à l'enfant de la répéter.

Vocabulaire :

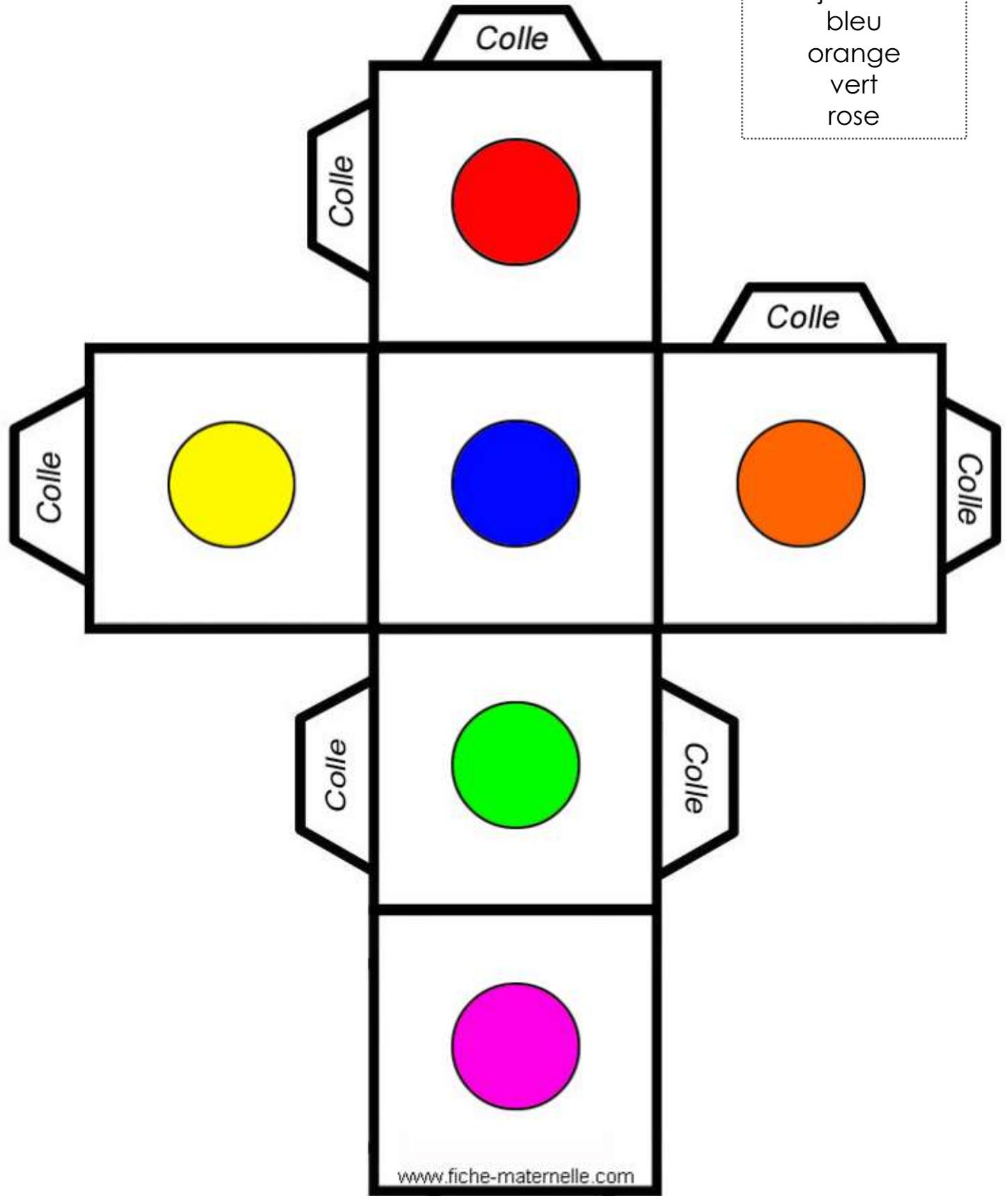
cercle / rond
rectangle
losange
carré
triangle
ovale



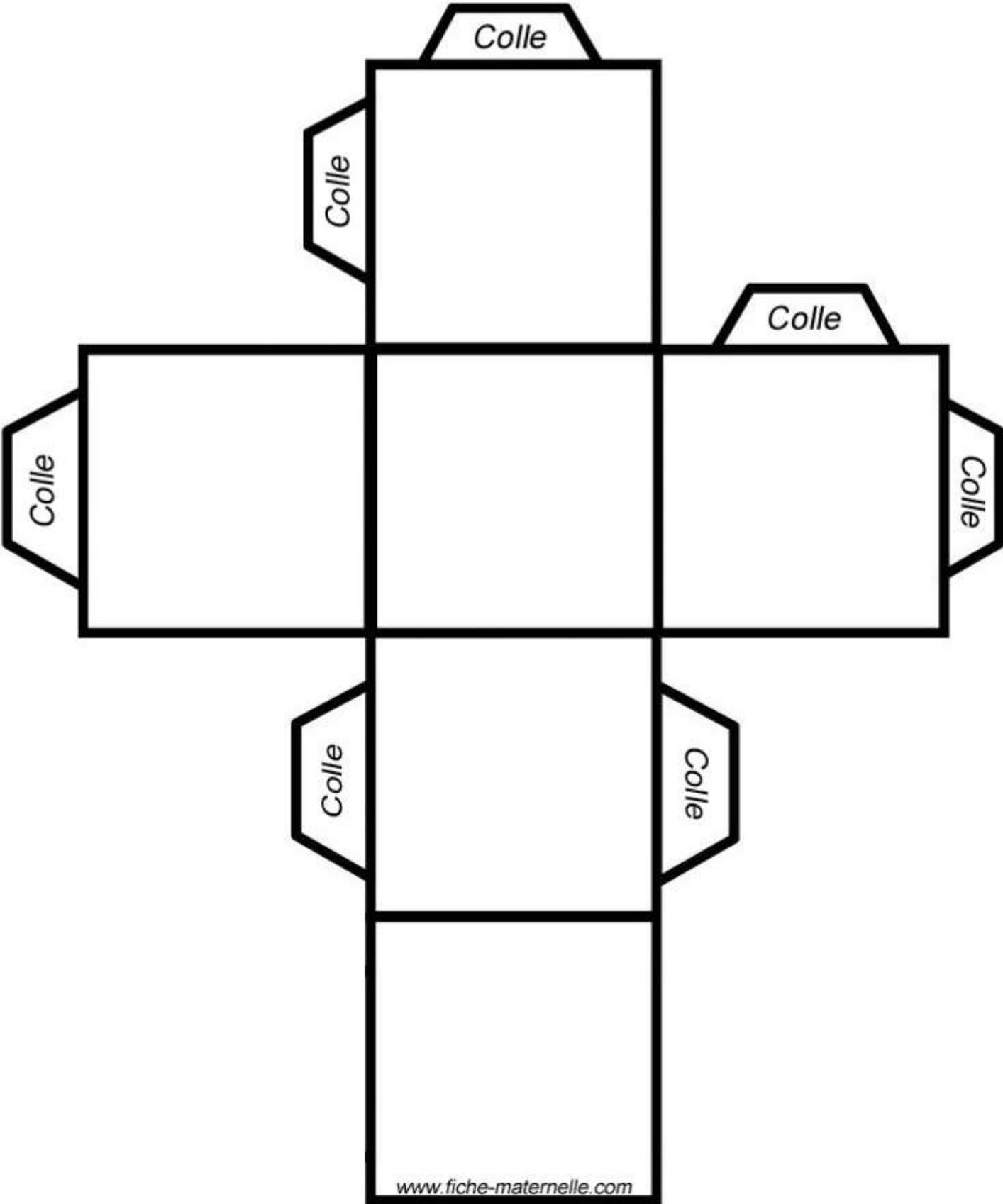
Dé des couleurs

Vocabulaire :

- rouge
- jaune
- bleu
- orange
- vert
- rose



Dé vierge, pour toute création qui vous viendrait...



Cartes à découper pour associations avec les dés.

On peut utiliser seulement les cartes qui correspondent aux dés choisis.

1	2	3	4	5
6			