



Les mathématiques par le jeu

Tout le monde est capable d'avoir un « cerveau mathématique ». Tous les jours, à l'école, les enfants développent leurs compétences en mathématiques. Les jeux et les activités de mathématiques à l'école et à la maison contribuent à renforcer et à consolider ces compétences. Utilisez cette trousse de jeux mathématiques pour faire des activités ou jouer à des jeux faisant intervenir les mathématiques à la maison avec votre famille. Il faut que ces activités soient AMUSANTES et aident les enfants à développer leur assurance et leurs compétences dans les domaines suivants :

Nombres	Régularités	Figures	Mesures	Données
---------	-------------	---------	---------	---------

N'oubliez pas :

- Adressez des louanges à votre enfant et rappelez-lui que ce n'est pas grave s'il se trompe. C'est en se trompant qu'on apprend.
- Il est bon d'avoir certaines difficultés et de devoir faire des efforts, mais si les choses sont trop difficiles, cela risque de conduire l'enfant à être contrarié. Choisissez un jeu ou une activité qui a le bon niveau de difficulté.
- Les activités faciles peuvent être amusantes. Ce n'est pas une mauvaise chose de jouer à un jeu facile ou de faire une activité facile, mais il faut aussi encourager votre enfant à s'attaquer à l'un des défis ou à inventer son propre défi pour un jeu ou une activité.
- Pendant que votre enfant joue, encouragez-le à exprimer ses pensées à voix haute. Voici des exemples de questions ou de messages-guides que vous pouvez utiliser :
Explique ton raisonnement, Qu'est-ce qui te permet de le dire? Comment résoudre ce problème ou faire cette activité autrement? Quelle méthode as-tu utilisée? Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Qu'est-ce que tu pourrais faire différemment la prochaine fois? Qu'est-ce qui t'a fait plaisir?
- Faites tout votre possible pour que l'enfant s'amuse!

Apprendre à jouer

Les instructions sont fournies pour chaque activité ou jeu .

Certaines activités et certains jeux comprennent une section « Défis ». Une fois que l'enfant maîtrise l'activité ou le jeu de base, essayez l'un des défis.

Matériel dont vous pourriez avoir besoin

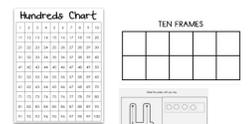
craies de couleur



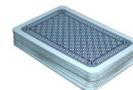
dés



modèles



Jeu de cartes



Cubes



chemise en plastique

jetons

nombres en mi'kmaq



ruban à mesurer



pâte à modeler



tangrams



Saut de nombre

Règle du jeu

Utiliser de la craie pour dessiner une droite numérique dehors avec les nombres allant de 0 à 6 ou de 0 à 10. Commencer à 0 et sauter d'un nombre à la fois en disant chaque nombre quand on saute dessus. Sauter dans l'autre sens pour revenir à 0, en comptant.

Commencer à 0. Utiliser un des dés (à six faces si la droite numérique va de 0 à 6 et à 10 faces si la droite numérique va de 0 à 10). Lancer le dé et compter et sauter jusqu'à ce qu'on arrive au nombre indiqué. Rejouer en partant de 0 à chaque fois.

Défis

Défi #1: Commencer à un nombre autre que 0. Compter jusqu'à 10 puis revenir à 0.

Défi #2: Commencer à 0 et sauter par sauts de deux (0, 2, 4, 6, etc.).

Défi #3: Commencer à un nombre impair et sauter par sauts de deux (1, 3, 5, 7, 9).

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Droite numérique géante

Règle du jeu

Utiliser de la craie pour dessiner une droite numérique sur le trottoir avec les nombres allant de 0 à 20. Insérer le modèle de droite numérique dans la chemise en plastique. Jeter le dé à dix faces et utiliser les nombres pour composer une addition ou une soustraction.

Une des personnes écrit l'expression au haut du tableau et utilise le modèle de droite numérique dans la chemise pour faire le calcul. Montrer chaque saut.

L'autre personne utilise la droite numérique géante pour faire le calcul. Par exemple, pour « $6 + 7$ », partir de 6 et sauter 7 fois, pour arriver à 13.

Est-ce que les deux personnes ont la même réponse? Rejouer.

Défis

Défi #1: Rejouer, mais cette fois avec des soustractions.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

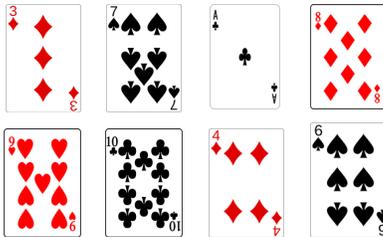
Matériel



Frapper la cible (cartes)

Règle du jeu

Choisir un nombre entre 1 et 20. C'est le nombre ciblé. Retourner 2 à 4 cartes et utiliser les valeurs représentées par les cartes, combinées à des opérations (+, -), pour créer une expression numérique aussi proche que possible du nombre ciblé. C'est le joueur dont l'expression est la plus proche du nombre ciblé (sans le dépasser) qui gagne le tour.



Exemple: $3 + 7 + 1 + 8 = 19$

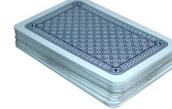
Exemple:

$9 + 10 = 19$

$19 + 4 = 23$

$23 - 6 = 17$

Matériel



Défis

Défi #1: Même jeu, avec une cible plus élevée. Fixer une cible plus élevée (30, 50, 100 ou même 1000) et retourner plus de cartes (5, 6 ou 7 cartes).

Défi #2: Autoriser d'autres opérations, comme la multiplication et la division.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Frapper la cible (dés)

Règle du jeu

Choisir un nombre entre 1 et 20. C'est le nombre ciblé. Jeter l'un des dés et noter le nombre obtenu. Jeter à nouveau le dé et additionner ou soustraire le nouveau nombre avec la valeur précédente. Continuer de jeter le dé et d'enregistrer le résultat jusqu'à ce qu'on arrive au nombre ciblé. Le premier joueur qui arrive au nombre ciblé gagne le tour.

Défis

Défi #1: Choisir un nombre supérieur à 20 comme nombre ciblé. Jeter 2 ou plusieurs dés et additionner ou soustraire les nombres pour tenter d'arriver au nombre ciblé.

Materials



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Le gagnant prend tout

Règle du jeu

Distribuer toutes les cartes aux joueurs. Chaque carte vaut le nombre qui apparaît sur la carte. Les figures (valets, reines et rois) valent 10 points chacune. Chaque joueur retourne la carte au sommet de sa pile de cartes en même temps que les autres. La personne qui a la carte qui vaut le plus récupère toutes les cartes. En cas d'égalité, on retourne une autre carte. On continue de jouer jusqu'à ce qu'un seul joueur ait toutes les cartes.

Défis

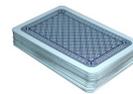
Défi #1: Enlever toutes les figures et jouer uniquement avec les cartes de 1 à 9. Retourner deux cartes à la fois et les mettre côte à côte pour composer un nombre à deux chiffres (« 2 » et « 9 » donnent 29, par exemple). C'est la personne qui a le nombre le plus élevé qui récupère les cartes.

Défi #2: Chaque joueur retourne deux cartes à la fois et calcule la somme. C'est la personne qui a la somme la plus élevée qui récupère les cartes.

Défi #3: Essayer de retourner deux cartes à la fois et de faire la soustraction. C'est la personne qui a le total le plus faible qui récupère les cartes.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Bouger

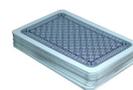
Règle du jeu

Utiliser un jeu de cartes. Attribuer à chaque couleur un mouvement. Les noter au tableau. Exemple :

- ♥ cœur = sauter en l'air
- ♣ trèfle = donner un coup de pied en hauteur
- ♦ carreau = se toucher les orteils
- ♠ pique = faire un tour



Retourner une carte et regarder le nombre et la couleur. Faire le mouvement correspondant à la couleur et le répéter le nombre de fois indiqué par le nombre sur la carte. Si vous avez le 7 de pique, par exemple, vous faites sept fois un tour. Compter à voix haute pendant qu'on exécute le mouvement.



el

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Course à 100

Règle du jeu

Utiliser une grille de 100. Quand c'est ton tour, lance un ou deux dés et additionne les nombres obtenus (3 + 6, par exemple, pour un total de 9). Déplace ton jeton de cette longueur sur la grille de 100. Fais tout le mouvement d'un seul coup si tu en es capable. Le premier arrivé à 100 (sans dépasser 100) a gagné. Dans ce jeu, on se concentre sur l'addition et la soustraction.

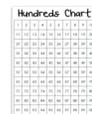
Défis

Défi #1: Lancer trois ou quatre dés à la fois.

Défi #2: Commencer à 100. Lancer les dés et aller à reculons vers 0 en utilisant la soustraction.

Défi #3: Un des partenaires commence à 0 et essaie d'aller jusqu'à 100. L'autre partenaire commence à 100 et essaie d'aller jusqu'à 0. Lance tes dés et avance ou recule du nombre correct de cases. Le premier à atteindre sa cible gagne.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Casse-le

Règle du jeu

Utilise une tour avec 5 cubes emboîtables d'une couleur et 5 cubes d'une autre couleur. Tiens ta tour derrière le dos et, quand ton partenaire dit « casse! », casse la tour en deux. Tiens un morceau de la tour devant toi et garde l'autre derrière ton dos.

Combien de morceaux y a-t-il devant? Combien de morceaux y a-t-il derrière? Qu'est-ce qui te permet de le dire? (Conseil : La personne qui essaie de deviner peut regarder sa propre tour pour essayer de déterminer le nombre de cubes que son partenaire a encore derrière son dos.)

Défis

Défi #1: Pour commencer, construire une tour avec plus de 10 cubes emboîtables.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Les nombres par le jeu

Règle du jeu

Choisis une carte de formation de nombres et insère-la dans la chemise en plastique. Utilise la pâte à modeler pour créer la forme du nombre apparaissant sur la carte.

Fais des boules de pâte à modeler pour montrer le nombre sur la grille de 10.

Trace le contour des nombres figurant sur la carte et écris-les avec un marqueur. Utilise les flèches pour te guider et explique à haute voix comment tu formes les nombres au fur et à mesure.

Défis

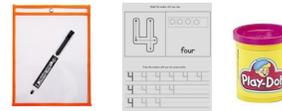
Défi #1: Exerce-toi à écrire des nombres sans utiliser le guide.

Défi #2: Combien d'utilisations différentes de la pâte à modeler y a-t-il pour représenter les nombres?

- Divise la pâte à modeler en plusieurs morceaux.
- Fais un certain nombre d'impressions dans la pâte à modeler.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Combien se cachent?

Règle du jeu

Commence avec 10 cubes sur ta grille de 10. Mets-en quelques-uns dans une tasse et laisse les autres sur la table. Combien y en a-t-il sur la table? Combien y en a-t-il dans la tasse? Comment décrire le nombre de cubes?



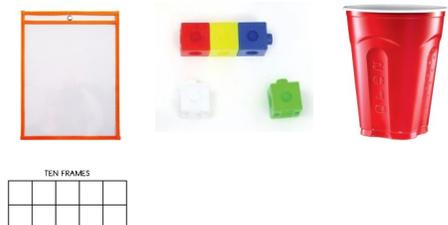
Exemple : J'ai 10 cubes. Tu vois 8 cubes et j'en cache 2.

Défis

Défi #1: Joue avec un partenaire et demande à ton partenaire de trouver le nombre de cubes dans la tasse sans regarder la tasse.

Défi #2: Joue avec 20 cubes et avec un sac ou un plus grand contenant pour cacher les cubes.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

À rebours et en avant

Règle du jeu

Enlever les figures (valets, reines et rois) dans le jeu de cartes. Retourner une carte. Si le nombre est une carte noire (pique ou trèfle), compter à partir du nombre jusqu'à 20. Si le nombre est une carte rouge (cœur ou carreau), compter à rebours à partir du nombre jusqu'à 0.



Dis: 10, 11, 12, 13, 14,
15, 16, 17, 18, 19, 20



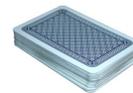
Dis: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2,
1, 0

Défis

Défi #1: Compter ou compter à rebours pour un nombre supérieur à 20.

Défi #2: Compter par sauts de 2, de 5 ou de 10 à partir du nombre qu'on a retourné.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

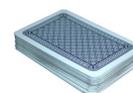
À la pêche

Règle du jeu

À LA PÊCHE : Distribuer 5 cartes à chaque joueur et mettre les cartes restantes à l'envers. Ce sera la pile dans laquelle on pêche. Le but est de former des paires de cartes jusqu'à ce qu'on n'ait plus de cartes. Le premier joueur demande à un autre joueur s'il a telle ou telle carte (« Est-ce que tu as un as? », etc.). Si oui, il a l'obligation de la lui donner. Sinon, il dit « va à la pêche » et le joueur tire une carte du haut de la pile. On continue de faire le tour jusqu'à ce qu'un des joueurs soit parvenu à se débarrasser de toutes ses cartes en formant des paires.

À LA PÊCHE À 10 : Enlever toutes les figures (valets, reines, rois) et les cartes de 10. La règle est la même que ci-dessus, mais au lieu de former des paires de cartes (4 et 4, par exemple), on demande à un autre joueur une carte en vue d'arriver à un total de 10. Par exemple, si vous avez un 6, il vous faut un 4.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Combien...

Règle du jeu

Chercher des articles dans la maison qu'on peut compter. Commencer par une estimation (deviner) et vérifier ensuite en comptant :

- Combien d'autos miniatures es-tu capable de tenir dans tes 2 mains?
- Combien de cailloux es-tu capable de tenir dans 1 main?
- Combien de macaronis faut-il pour remplir une tasse?
- Combien de livres sur une étagère?
- Combien de blocs es-tu capable d'empiler sans faire tomber la tour?

Défis

Défi #1: Songer chacun à son tour à d'autres questions de type « combien? » et compter pour trouver la réponse.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel

Articles dans la maison ou dans la cour

Comptons par cinq et dix

Règle du jeu

Récupérer autant de pièces de 5 cents et de 10 cents que possible (ou utiliser les jetons en guise de pièces : les jetons rouges sont des pièces de 5 cents et les jetons jaunes sont des pièces de 10 cents). S'exercer à compter par sauts avec les pièces de 5 cents et de 10 cents. Chaque fois qu'on compte une pièce, dire le nombre : 5, 10, 15, 20, 25, etc. ou bien 10, 20, 30, 40, 50, 60, etc.....

Défis

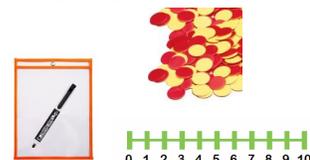
Défi #1: Essayer de compter l'argent avec des pièces de 5 cents et de 10 cents. Essayer de compter d'abord toutes les pièces de 10, puis toutes les pièces de 5. Essayer ensuite de compter d'abord les pièces de 5, puis les pièces de 10. Pour finir, mélanger toutes les pièces et les compter ensemble.

Défi #2: Quelle combinaison de pièces de 5 cents et de pièces de 10 cents donne 1 dollar? Montre 5 manières d'obtenir 1 dollar.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel

Pièces de monnaie de 5 cents et de 10 cents ou



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Trouver la somme

Règle du jeu

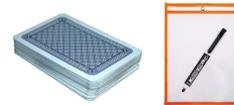
Battre les cartes et distribuer aux deux joueurs le même nombre de cartes. Chaque joueur retourne deux cartes et trouve la somme de ces cartes (addition). Le joueur dont la somme est la plus élevée gagne la différence entre sa somme et celle de l'autre.

Exemple : le total de mes cartes fait 14; le total de tes cartes fait 9; je gagne donc 5 points, puisque $14 - 9 = 5$.

Le premier joueur qui atteint 30, 50 ou 100 points est le gagnant.

Utilise ta chemise en plastique comme tableau pour faire tes additions et soustractions et noter le score.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Premier à 100

Règle du jeu

Battre les cartes et les mettre à l'envers dans une pile au centre de la table de jeu. Chaque joueur tire deux cartes de la pile centrale. Il additionne les deux valeurs et dit à tout le monde sa somme.

Si la somme est impaire (par exemple, $4 + 5 = 9$), le joueur garde ses cartes et gagne ce nombre de points. Note le nombre de points (9) sur la grille de cent dans ta chemise en plastique.

Si le total est pair (par exemple, $5 + 3 = 8$), le joueur remet les cartes dans la pile au centre.

Chaque joueur continue d'additionner la valeur des cartes qu'il a gagnées jusqu'à ce qu'il atteigne 100 et gagne ainsi la partie.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Visez 100!

Règle du jeu

Enlever les cartes de 10 et les figures (valets, reines et rois) du jeu de cartes. Battre les cartes. La personne qui distribue donne 4 cartes à chaque joueur. Utilise tes cartes pour composer des nombres à deux chiffres dont la somme est aussi proche de 100 que possible.



Trouve la somme de tes deux nombres :

$$73 + 18 = 91$$

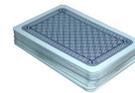
Trouve la différence entre 100 et ton nombre. ($100 - 91 = 9$) C'est ton score. Note ton score au tableau.

Remets les cartes dans la pile. Bats les cartes et joue à nouveau.

Après 5 tours, chaque joueur additionne ses scores. Le joueur qui a le score le plus faible gagne.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Les nombres Mi'kmaw

Règle du jeu

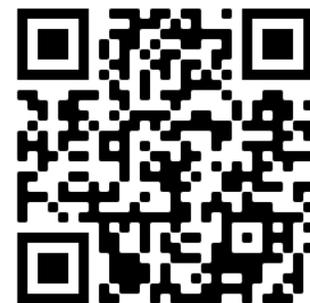
Exerce-toi à dire tes nombres de 1 à 10 avec ces cartes. Au dos de chaque carte se trouve le nombre en mi'kmaw. Utilise le guide de prononciation pour déterminer comment prononcer chaque nombre. Commence avec un processus d'appel et de réponse : une personne regarde le guide de prononciation et lit le nombre à voix haute. L'autre répète ce qu'elle entend.

Défis

Défi #1: Essaie de dire les nombres dans l'ordre sans regarder les noms au dos. Commence par les nombres allant de 1 à 5.

Défi #2: Montre les cartes dans le désordre et demande à ton partenaire de dire le nombre de chacune.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.



Matériel



Trouve l'instrus

Règle du jeu

Utilise divers articles du matériel de ta trousse. Choisis un nombre entre 1 et 10 et ne le révèle pas à ton partenaire. Montre-lui au moins trois exemples différents de ce nombre. Inclus également un exemple qui ne correspond pas à ce nombre. Demande à ton partenaire : « Quel est l'intrus ? »



Défis

Défi #1: Joue au même jeu, mais avec des nombres plus élevés.

Défi #2: Joue au même jeu, mais avec des additions et des soustractions. Crée 4 ou 5 expressions et demande à ton partenaire laquelle est l'intruse.

Exemple :

$$12 + 11 = ? \quad 8 + 15 = ? \quad 20 + 3 = ? \quad 10 + 12 = ? \quad 30 - 7 = ?$$

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Promenade et compte

Règle du jeu

Sors faire une promenade. Compte les articles que tu vois. Exemples :

- Combien d'arbres dans ta cour?
- Combien d'oiseaux sur le fil électrique?
- Combien de balançoires dans le parc?

Défis

Défi #1: Cherche des nombres dans ton quartier. Dis chaque nombre que tu vois. Regarde les maisons, les panneaux, etc.

Défi #2: Cherche des figures géométriques (cercle, carré, triangle, rectangle, hexagone, etc.).

Défi #3: Cherche des objets à trois dimensions (sphère, cylindre, cube, pyramide, prisme, etc.).

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Les régularités dans la nature

Règle du jeu

Utilise divers objets dans la maison ou dans la cour pour créer un motif répétitif. La photo ci-dessous montre un motif composé de feuilles de différentes couleurs.



Quels autres objets pourrais-tu utiliser pour créer un motif?

Vois-tu d'autres exemples de motifs qui existent dans la nature?

Matériel

Divers articles dans la maison ou à l'extérieur

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Les régularités

Règle du jeu

Utilise des objets de ta trousse de mathématiques pour créer un motif qui se répète. Est-ce qu'il t'est possible d'ajouter un autre élément au motif pour le rendre plus complexe?



Défis

Défi #1: Crée une régularité croissante.

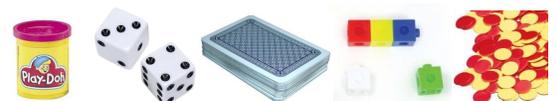


Défi #2: Crée une régularité décroissante.



Matériel

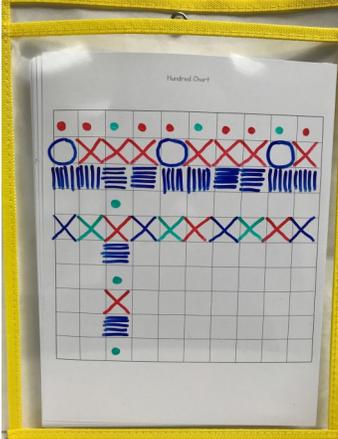
Divers articles, comme :



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Les motifs

Règle du jeu



Insère la grille de 100 vierge dans la chemise en plastique. Utilise tes marqueurs pour dessiner des régularités en coloriant les carreaux vides d'une rangée de différents couleurs ou avec différents motifs.

Défis

Défi #1: Crée des motifs qui relient plus d'une ligne et au moins une colonne.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Prolonger les régularités

Règle du jeu

Définis la partie qui se répète dans une régularité. Demande à ton partenaire de prolonger la régularité. Dis la régularité à voix haute pour vérifier que cela a l'air correct.

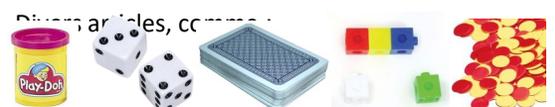
Défis

Défi #1: Mettez plusieurs objets au milieu de la table. Chaque personne à son tour choisit un objet et l'ajoute à la régularité. Continuez de jouer à votre tour et d'ajouter des objets pour prolonger la régularité.

Défi #2: Tenez-vous en cercle ou assis autour d'une table. Une personne crée une « régularité » de mouvements (par exemple : frapper des mains, frapper des mains, taper du pied, siffler). On fait le tour de la table et chacun reproduit le motif à son tour.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel

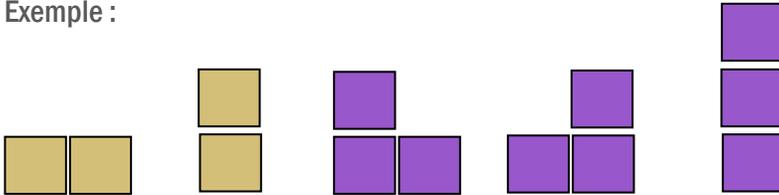


Construisons!

Règle du jeu

On t'a embauché pour construire une maison. Chaque maison a une chambre pour chaque personne qui y habite. Combien de personnes y a-t-il dans ta famille? Conçois une maison avec le bon nombre de chambres. De combien de façons différentes peux-tu arranger les chambres?

Exemple :



Famille de 2 ou Famille de 2 Famille de 3 ou Famille de 3 ou Famille de 3

Mets la grille de cent vierge dans la chemise en plastique et utilise le marqueur pour dessiner tes différentes options.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Construire avec les tangrams

Règle du jeu

Utiliser un modèle de tangram et organiser les pièces pour faire le casse-tête. Commencer par les modèles fournissant une figure représentant chacune des sept pièces.

Défis

Défi #1: Sélectionner un modèle qui ne montre qu'une figure représentant l'image. Essayer de déterminer où va chacune des sept pièces pour composer l'image.

Défi #2: Utiliser les pièces pour créer ses propres casse-têtes. Tracer la figure au tableau et demander à un membre de la famille de résoudre le casse-tête.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Les objets 3D

Règle du jeu

Fabrique deux de ces objets à trois dimensions en utilisant la pâte à modeler :



Qu'est-ce que tu remarques sur les objets fabriqués? Choisis un des objets et trouve des articles dans ta maison qui sont comparables à l'objet à trois dimensions que tu as fabriqué. Quels sont les points communs et quelles sont les différences avec ton objet fabriqué?

Défis

Défi #1: Choisis un objet parmi les objets ci-dessus et choisis un attribut de cet objet à trois dimensions (« il roule », « il a six arêtes », etc.). Trouve trois articles ou plus dans ta maison qui partagent le même attribut. Utilise ensuite la pâte à modeler pour créer un autre objet avec le même attribut.

Défi #2: Choisis l'un des objets à trois dimensions ci-dessus. Donne à ton partenaire

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

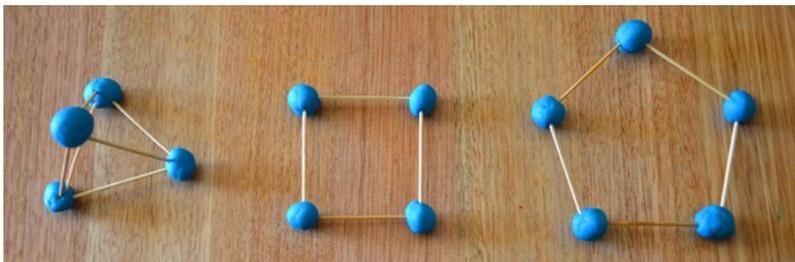
Matériel



Construire des formes et objets

Règle du jeu

Utilise des cure-dents ou des articles du même type et la pâte à modeler pour créer les figures et les objets à trois dimensions illustrés ci-dessous. Compte le nombre d'arêtes (cure-dents) et le nombre de sommets (boules de pâte).



Défis

Défi #1: Trace un tableau au tableau. Note le nombre d'arêtes et le nombre de sommets pour chaque figure ou objet à trois dimensions.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.



La mesure avec les cubes

Règle du jeu

Construis une tour de 10 cubes de haut. Combien de choses es-tu capable de trouver qui mesurent environ la même hauteur? Quels objets sont moins hauts que 10 cubes? Quels objets sont plus hauts que 10 cubes?

Défis

Défi #1: Utilise tes cubes pour trouver des estimations des valeurs suivantes :

- Quelle longueur ton pied fait-il en cubes?
- Quelle est la hauteur entre la poignée de porte et le sol en cubes?
- Combien de cubes faut-il pour tracer le périmètre d'un livre?

Défi #2: Utilise tes 10 blocs pour faire une estimation du nombre de cubes qu'il faudrait pour mesurer ta taille, la longueur de ton lit, la hauteur de ton mur ou d'autres choses encore dans la maison.

Matériel



Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Petit, moyen, grand...

Règle du jeu

Trouver divers contenants. Les organiser du plus petit au plus grand.
Comment vérifier si ce qu'on pense est juste?

Peut-on utiliser de l'eau, du sable, du riz, etc. pour vérifier?

Qu'arrive-t-il si l'on remplit le contenant le plus grand d'eau ou de sable, puis qu'on verse l'eau ou le sable dans le deuxième contenant par ordre décroissant de grandeur?

Essaie de prouver qu'un contenant est plus grand qu'un autre.

Ma-

tériel

Contenants de différentes tailles

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

La chasse à la mesure

Règle du jeu

Utiliser une règle ou un ruban à mesurer pour trouver et mesurer des choses dans la maison et à l'extérieur. Essayer de trouver 10 articles qui ont les longueurs suivantes :

1 cm 5 cm 10 cm 100 cm

Défis

Défi #1: Trouver 10 objets dans la maison. Faire une estimation de la longueur de chaque objet. Noter l'estimation au tableau. Utiliser le ruban à mesurer pour vérifier l'estimation. Est-ce que l'estimation était proche de la vérité?

Défi #2: Le périmètre est la distance représentée par le contour de l'objet. Mesurer le périmètre d'un livre, d'une table, d'un autre objet.

Défi #3: Trouver quelque chose qui a un périmètre d'environ 40 cm, puis quelque chose qui a un périmètre d'environ 100 cm.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Longueur et distance

Règle du jeu

Trouver un endroit sûr pour essayer les défis suivants. Noter la longueur ou la distance pour chacun au tableau. Comparer ses mesures à celles d'un partenaire.

Quelle est la longueur de ton pied gauche? De ton pied droit?

Quelle est la largeur de ta main?

Quelle est ta taille?

Quelle distance arrives-tu à parcourir en sautant, en partant d'une position debout? En prenant ton élan?

À quelle distance arrives-tu à lancer une balle?

Défis

Défi #1: Crée tes propres défis pour la longueur ou la distance.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Cubes en graphiques

Règle du jeu

Sépare tous tes cubes emboîtables et mets-les dans un sac ou une taie d'oreiller. Sans regarder à l'intérieur, pioche 25 cubes et mets-les sur la table ou par terre devant toi. Trie les cubes par couleur et crée un diagramme à bandes avec les cubes. Mets chaque cube dans l'un des carreaux de ta grille de 100 vierge. Assure-toi que tous les cubes de la même couleur sont dans la même ligne ou la même colonne .

Formule trois énoncés qui sont vrais sur tes données. (Exemples : « la couleur que j'ai piochée le plus est le bleu », « j'ai pioché un nombre égal de cubes rouges et de cubes verts », etc.)

Défis

Défi #1: Choisis 35 ou 40 cubes et dessine le graphique sur ta grille de 100 vierge. Annote bien ton graphique. Formule trois énoncés qui sont vrais sur tes données. Formule un énoncé qui est faux sur tes données.

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel

Sac ou taie d'oreiller



Roule et coche

Règle du jeu

Sur ton « tableau blanc » créé avec la chemise transparente, dessine un tableau avec six cases et remplis les cases avec les numéros de 1 à 6. Lance un dé et coche la case correspondante dans le tableau. Fais cela 25 fois. Regarde ton tableau et formule trois énoncés qui sont vrais sur tes données.

1	2	3	4	5	6
//		++			

Défis

Défi #1: Utilise les données de ton tableau pour créer un graphique sur ton tableau blanc ou sur ta grille de 100 vierge.

Défi #2: Trace un tableau à 10 ou 12 cases et utilise un dé à 10 faces ou

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Matériel



Trier les souliers

Règle du jeu

Cherche différentes sortes de chaussures dans la maison. Ramasse autant de paires que possible. Trie-les en différentes piles (bottes, chaussures de sport, chaussures chics, sandales, etc.). Crée un tableau pour noter le nombre de chacune.

Utilise tes cubes pour créer un graphique représentant tes résultats. Chaque couleur représentera un type différent de chaussure.

Défis

Défi #1: Choisis quelque chose d'autre à compter et à représenter graphiquement.

Matériel

Chaussures à la maison

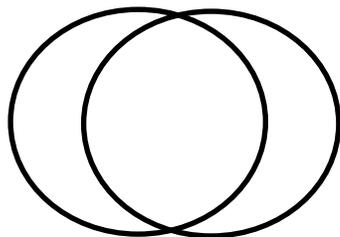
Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.

Diagramme de Venn

Règle du jeu

Le diagramme de Venn sert à trier les articles par groupes. Utilise la craie pour dessiner un diagramme de Venn comme celui ci-dessous à l'extérieur ou utilise des bouts de ficelle ou de corde pour en tracer un à l'intérieur.

Rassemble une série d'articles de la maison ou de la cour ou utilise le matériel dans ta trousse de mathématiques. Choisis deux attributs de tes articles (choses qui sont molles, choses qui sont dures ou lisses, etc.).



Trie les articles et mets-les dans le diagramme de Venn. Les articles mous vont d'un côté. Les articles durs vont de l'autre. Si l'article est à la fois mou et dur, il va au milieu.

Matériel

Divers articles de ta trousse de mathématiques ou de la maison

Change le jeu... Crée ton propre défi avec le matériel dans ta trousse.