Numération

MS

Les positions

Jeu n°2 : la file indienne

(Attention : exercice plus complexe)

Matériels :

* Des petits éléments type : petites voitures, petits animaux ou légos, personnages… Certains de ses éléments doivent être identiques (par exemple : légos de même couleur, même animaux…)

Déroulement :

* Placez les éléments en file indienne et montrez bien le début de la file. Demandez à votre enfant de retrouver :

- Par exemple avec des petits animaux en plastique :
« Le deuxième canard, le premier chien, le dernier poussin … »
- Par exemple avec des légos :
« Le premier légos bleu, le second vert, le quatrième rouge… »

Lors de cette activité, mon enfant doit :

- Savoir l'ordre d'arrivée de 5 ou 6 éléments sur un champ de course (Avec ligne de départ et d'arrivée).
- Savoir dire les mots : premier, deuxième, troisième, (quatrième) dernier
- Retrouver un élément selon sa position.

Petits problèmes

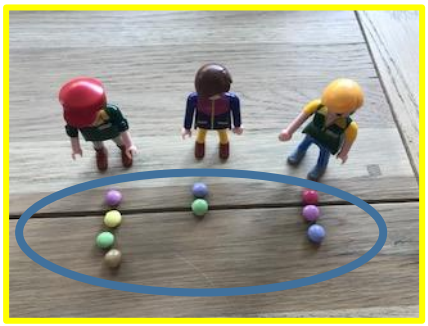
Numéro 1 : les bonbons

Matériels :

* 3 personnages (ou objets représentant des personnages).
* 4 ou 5 petits bonbons (ou petits objets).

Déroulement:

* Disposez 2 ou 3 personnages sur la table et distribuez les petits bonbons de manière équitable ou non.
* Demandez à votre enfant combien y-at-il de bonbons en tout.



Combien y a- t-il de bonbons en tout ?

Numéro 2 : cache-cache

Matériels :

* 3 ou 4 personnages et 3 ou 4 animaux à quatre pattes.
* Quelques légos ou de quoi construire un pont.

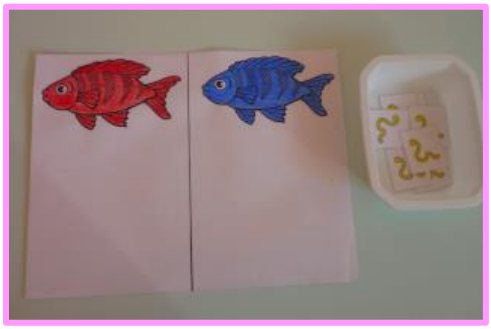
Déroulement:

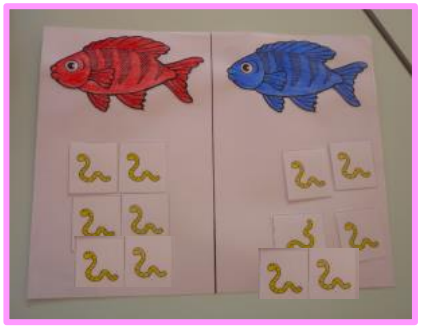
* Cachez 2 ou 3 personnages derrière le pont en ne laissant que les pieds apparents et demandez à votre enfant combien de personnages sont cachés.
* Vous pouvez faire le même jeu avec 2 ou 3 animaux à deux ou quatre pattes.
* Vous pouvez mixer avec par exemple un animal à quatre pattes et un personnage à 2 jambes …

Numéro 3 : Le repas des poissons

Matériels :

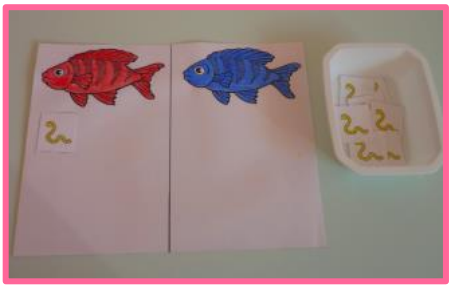
* 2 feutres et du papier sur lequel vous dessinez 2 poissons de couleurs différentes.
* 12 petits morceaux de papiers sur lesquels vous dessinez un asticot.





Déroulement:

* Demandez à votre enfant de partager de manière équitable les asticots aux poissons.
* Vous pouvez recommencer le jeu en donnant d'avance 1 ou 2 asticots à un des poissons. Votre enfant doit continuer de partager les asticots de manière équitable.
* Vous pouvez faire ce jeu avec différentes quantités mais ne dépassant pas 6 par poissons.



Le poisson rouge a un asticot d'avance

Numéro 4 : Les oiseaux

Matériels :

* Quatre petits objets d'une même couleur (ex : bleu) et quatre petits objets d'une autre couleur (ex : violet) représentant des oiseaux (figurines, billes, ronds en papiers…)
* Un pot représentant le feuillage d'un arbre.

Déroulement: Exemple

* Racontez que dans l'arbre il y a 4 oiseaux : Des Bleus et des violets.
Il y a trois oiseaux bleus. (Sur le pot, placez les oiseaux bleus en évidence)
* Demandez ensuite à votre enfant, combien il y a d'oiseaux violets.
(Vous aurez caché sous le pot le nombre d'oiseaux violets).
* Lorsque votre enfant a donné la réponse, soulevez le pot pour qu'il puisse vérifier lui-même son résultat.
* Pour aider votre enfant, vous pouvez montrer au départ, avec vos doigts, le nombre d'oiseaux total dans l'arbre.

4 oiseaux, violets ou bleus, sont dans mon arbre, 3 sont bleus. Combien sont violets ?

* Recommencez le même jeu en changeant les nombres des oiseaux dans l'arbre et leur combinaison de couleurs.
(Ne dépassez pas plus de 5 oiseaux dans l'arbre au total).

Par exemple : « Il y a 5 oiseaux dans l'arbre. 2 sont violets, combien sont bleus ?

Numéro 5 : Les graines

Matériels :

* Les éléments/ oiseaux utilisés dans le problème numéro 6.
* Une dizaine de petits bonbons ou petits objets représentant des graines.

Déroulement: Exemple

* Posez un oiseau de chaque couleur sur la table : Par exemple l'oiseau bleu et l'oiseau violet.
* Distribuez des quantités de graines inégales aux oiseaux.
Par exemple : 2 graines à l'oiseau bleu et 4 graines à l'oiseau violet.
* Demandez à votre enfant combien de graines doit prendre encore l'oiseau bleu pour en avoir autant que l'oiseau violet.

* Recommencez le même jeu en changeant les nombres de graines.
* Vous pouvez aussi demander combien de graines doit prendre tel ou tel oiseau pour en avoir 1 de plus ou 1 de moins que son copains.