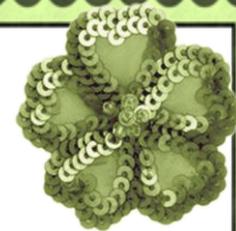


# Jeux afin de favoriser les mathématiques



## La pêche aux nombres

À l'aide d'une canne à pêche aimantée, l'enfant doit pêcher un poisson. Sur chaque poisson, il y a des opérations mathématiques. Lorsque l'enfant pêche un poisson, il doit effectuer l'opération pour gagner des points !

## Bingo

L'enfant prépare une carte de Bingo. Il écrit les équations à étudier sur des cartons. On pige les équations. L'enfant doit mettre un jeton sur la réponse jusqu'à ce qu'il obtienne un BINGO. L'enfant pourrait mettre des jetons sur toutes les combinaisons possibles. Addition :  $16 = 2 + 14$ , 9 et 7, 5 et 11  
Multiplication :  $30 = 5 \times 6$ ,  $3 \times 10$

## Tic-tac-toe

L'enfant écrit les équations dans la grille de jeu. Pour placer un X ou un O dans une case, il doit donner le résultat de l'opération à travailler (+, -, x, ÷)

## Tapis magique des nombres

L'enfant dispose les chiffres de 0 à 9 au sol. Si vous lui demandez  $3 \times 4 (=12)$  il doit mettre un pied sur 3, l'autre sur 4 et indiquer sa réponse avec ses mains en mettant la main gauche sur le chiffre 1 et la main droite sur 2.

## Cartes

À l'aide d'un jeu de cartes, on distribue les cartes en 2 paquets égaux. Chaque joueur retourne une carte. Le premier qui dit la réponse de l'opération gagne les deux cartes.

## Fléchettes

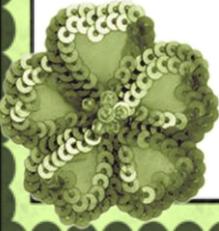
L'enfant écrit les chiffres de 0 à 9 sur une cible. Il lance deux fléchettes et donne le résultat de l'opération.

## Coco math.

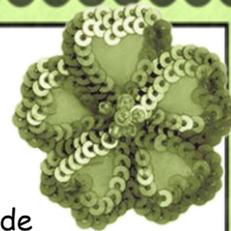
L'enfant inscrit les chiffres au fond d'une boîte d'œufs. Il y place deux billes, ferme la boîte et la brasse. Il ouvre la boîte et effectue l'opération entre les deux chiffres. Il dit et écrit sa réponse. Une bonne réponse lui donne un point. Si une bille arrive sur \*, il place la bille sur le chiffre de son choix.

## Pinces à linge

Sur des pinces à linge, l'enfant écrit les chiffres de 0 à 9 et les signes mathématiques à travailler (+, -, x, ÷) Il place les pinces à linge sur un morceau de carton pour former les opérations.



# Jeux afin de favoriser les mathématiques



## Dominos

Pour avoir le droit de placer son domino, l'enfant doit donner le résultat de l'opération.

## Chiffres magnétiques

L'enfant écrit les tables à étudier sur le réfrigérateur avec les chiffres magnétiques.

## Devine-maths

L'enfant prépare un sac avec des chiffres en styromousse. En laissant ses mains dans le sac, il pige deux chiffres et il doit les deviner. Il donne ensuite le résultat de l'opération.

Variante : Vous lui donnez la réponse d'une opération et il doit chercher les deux chiffres.  $5 = \underline{2} + \underline{3}$ , ou  $12 = \underline{3} \times \underline{4}$

## L'enveloppe magique

L'enfant prépare deux enveloppes. Sur une, il inscrit "BRAVO" et sur l'autre il écrit "J'ÉTUDIE". Il écrit les opérations à étudier sur des morceaux de papier et les dépose dans l'enveloppe "J'étudie". Il en pige les yeux fermés et il doit ensuite dire ou écrire sa réponse. Si l'enfant réussit l'opération, il le dépose dans l'enveloppe "Bravo".

## Mémoire math.

L'enfant écrit les équations à étudier sur des cartons d'une couleur et les réponses sur des cartons d'une autre couleur. Il place les cartons face contre table. L'enfant retourne un carton dans chaque section. Il doit jumeler la bonne opération avec sa réponse. Lorsqu'il réussit à les jumeler, il garde les cartes et accumule des points. Sinon, il doit donner la réponse à cette équation.

## Jeu 7 égal Boum !

À tour de rôle, il faut nommer le plus de chiffres possibles, sauf ceux qui contiennent le chiffre 7 ou qui sont multiples de 7. L'élève qui aurait dû dire un nombre interdit le remplace par "BOUM !" 1, 2, 3, 4, 5, 6, BOUM, BOUM (17)

## Rangez-vous

Les élèves doivent se ranger en file selon la consigne demandée. On attribue des points selon la vitesse d'exécution. Exemple : du plus petit au plus grand <, les prénoms en ordre alphabétique.

## Dés

L'enfant lance les dés, il doit effectuer l'opération entre les dés. Pour gagner des points, il doit donner le résultat de l'opération.  $2+4$ ,  $6 \times 5$  ...

