

Jeu mathématiques

Jeu du lucky luke

- 1) Le parent **commande une quantité de doigts à l'enfant** (de 1 à 10) : Le parent dit : « Lucky Luke » et un nombre entre 1 et 10. (Exemple : « Lucky Luke 9 ! »). L'enfant doit lever la bonne quantité de doigts le plus vite possible.
- 2) Pour corser l'activité demander **à l'enfant de lever un certain nombre de doigts, mais en utilisant cette fois-ci ses deux mains.**

Voir avec lui toutes les combinaisons possibles pour un même nombre :

Exemple : Lucky Luke 5 : l'enfant peut montrer 2 doigts à gauche et 3 à droite, ou 2 à droite et 3 à gauche, 1 à droite 4 à gauche... Puis inverser, le parent lève des doigts et demande à l'enfant combien il en a levé.

3) Problème de comparaison

Matériel : une frise numérique de 1 à 30 ; deux collections d'objets différents (perles, cure-dents, crayons, peu importe) ; 2 pince à linge ou 2 trombones.

Faire deux tas d'objets et demander à l'enfant quel tas contient le plus d'objets. Commencer avec des petites quantités allant jusqu'à 12 puis augmenter si l'enfant est à l'aise.

Stratégie pour répondre : l'enfant compte un à un en plaçant chaque objet dans une boîte ou en le mettant bien sur le côté pour être sûr de ne pas le compter 2 fois. Il recompte une 2e fois pour être sûr de ne pas s'être trompé. Lorsqu'il a fini, soit il sait comment on écrit ce nombre et il place la pince à linge ou trombone sur le nombre correspondant sur la frise numérique, soit il ne sait pas comment on écrit ce nombre et dans ce cas il recompte depuis le 1 sur la frise numérique jusqu'à ce qu'il arrive au nombre cible. Il fait la même chose avec l'autre