

Activités mathématiques de la semaine 11 GS

Lundi : les coccinelles

Matériel : des coccinelles avec des points sur le dos (1 à 10), des boutons ou des petites pâtes.

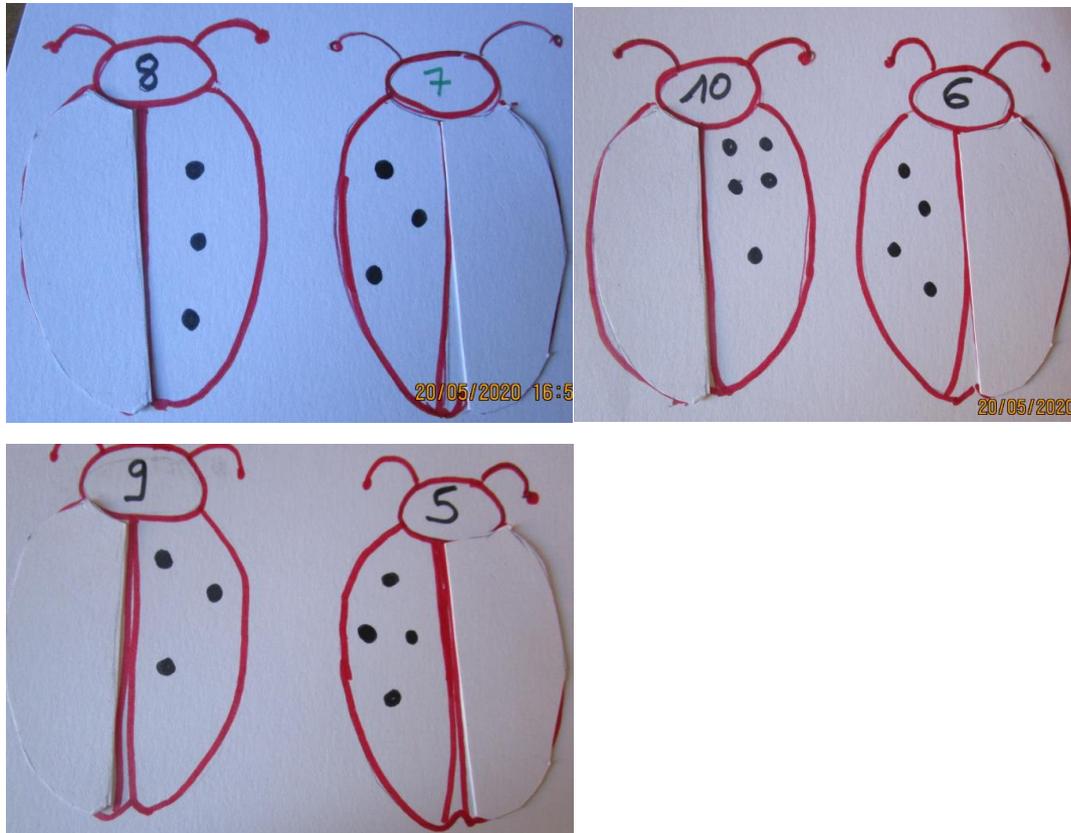
Consigne : aller chercher le même nombre de pâtes ou boutons que le nombre de points sur le dos de la coccinelle.



Vous pouvez dessiner les coccinelles vous-même et faire le jeu.

Mardi : Jeu des coccinelles (2^{ème} étape)

Combien manque-t-il de points à la coccinelle pour aller jusqu'au nombre écrit sur sa tête ? Va chercher le nombre de points manquants (pâtes ou boutons).



Jeudi : le jeu du portrait

Faites dessiner à votre enfant des formes géométriques (carré, losange, cercle, triangle, rectangle). Revoyez avec lui la description des formes géométriques et jouez au jeu du portrait.

1^{ère} étape : vous décrivez une forme et il doit la retrouver sur les dessins et la nommer

2^{ème} étape : il décrit la forme et vous devez retrouver la forme. S'il n'est pas assez précis. Revoyez avec lui la description de la forme géométrique.

Le carré : il a 4 côtés égaux, de la même longueur. Il a quatre sommets

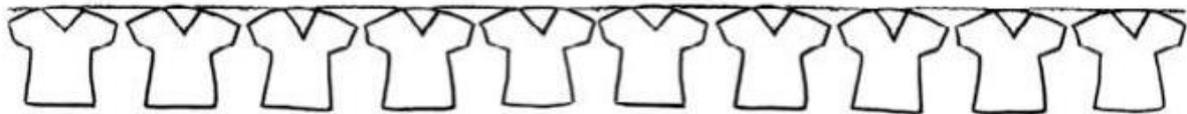
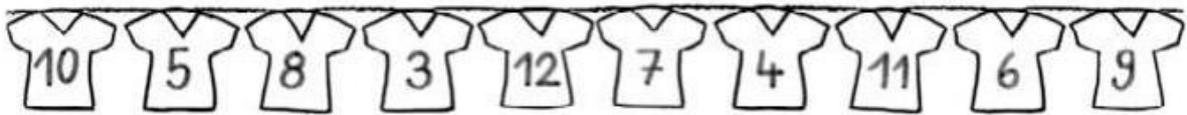
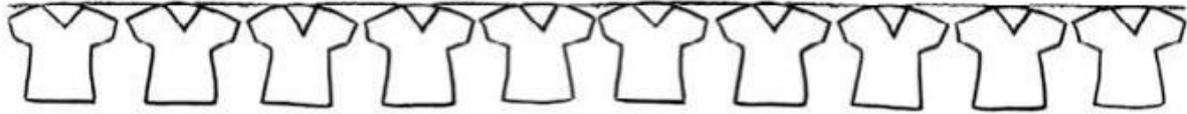
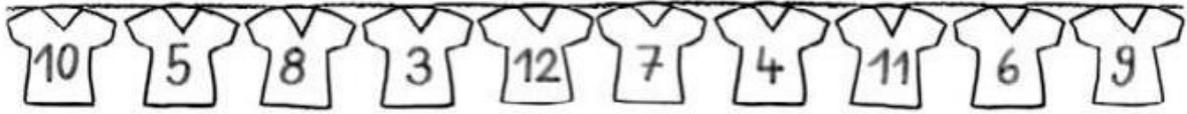
Le rectangle : il a quatre côtés, quatre sommets. Contrairement au carré, il n'a pas ses 4 côtés égaux, seuls ceux qui sont face à face sont égaux.

Le cercle : facile ! Il est tout rond.

Le triangle : il a 3 côté et trois sommets

Le losange : il a quatre côtés égaux mais ce n'est pas un carré.

Vendredi : le jeu des maillots



(Je mets deux séries pour que vous puissiez jouer avec votre enfant.)

Matériel : 2 dés ou morceaux de papier avec les nombres écrits qui devront avoir la face cachée. Les maillots. Vous pouvez soit les imprimer soit les reproduire, 5 pinces à linge.

Règle : Chaque joueur reçoit une bande de 10 maillots. Le premier joueur lance les deux dés et les additionne. (Si vous avez des petits papiers, vous choisissez deux papiers qui auront la face cachée). Il place une pince sur le maillot correspondant à la somme obtenue. Si une pince est déjà accrochée, il passe son tour. La partie se termine quand un joueur a placé ses 5 épingles