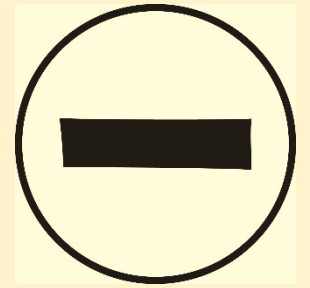




# Activités pour travailler



## les faits numériques



Document préparé par Nathalie Fortier, coordonnatrice PP, École Internationale Wilfrid-Pelletier

Les activités sont tirées du Guide d'enseignement efficace des mathématiques de la maternelle à la 6e année, fascicule 5, éducation Ontario

## Un petit tour en ascenseur<sup>1</sup>

**Faits numériques travaillés :** 1 de plus et 2 de plus (ou 1 de moins, 2 de moins)

**Matériel :**

- Feuille du jeu : Un petit tour en ascenseur (FR4)
- un jeton par joueur (chaque joueur devrait avoir un jeton de couleur différente)
- un cube numéroté portant les indices +0, +1 et +2 (voir annexe cube vierge à imprimer)

**Déroulement :** On joue à deux et on commence au rez-de-chaussée de l'immeuble d'appartements. Le premier joueur lance le cube numéroté et avance, le cas échéant, son jeton selon l'indice sorti (+0, +1, +2) pour monter aux étages supérieurs de l'immeuble. Les joueurs lancent ainsi le cube à tour de rôle et leur jeton « prend l'ascenseur ». Le premier qui arrive en haut de l'immeuble gagne la partie. Au 19<sup>e</sup> étage, pour gagner, il faut obtenir +1.

**Variante :** Les joueurs peuvent aussi utiliser des cubes numérotés portant les indices - 0, - 1 et - 2, commencer en haut de l'immeuble et descendre graduellement par l'ascenseur. L'enseignant ou le parent peut aussi donner au départ le cube numéroté portant les indices +0, +1 et +2 pour monter. Une fois au 20<sup>e</sup> étage, les joueurs changent de cube et utilisent celui qui porte les indices - 0, - 1 et - 2 pour redescendre jusqu'au rez-de-chaussée. Le joueur qui arrive en premier remporte la partie.

---

<sup>1</sup> Guide d'enseignement efficace des mathématiques de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année, fascicule 5, éducation Ontario

# Un petit tour en ascenseur

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

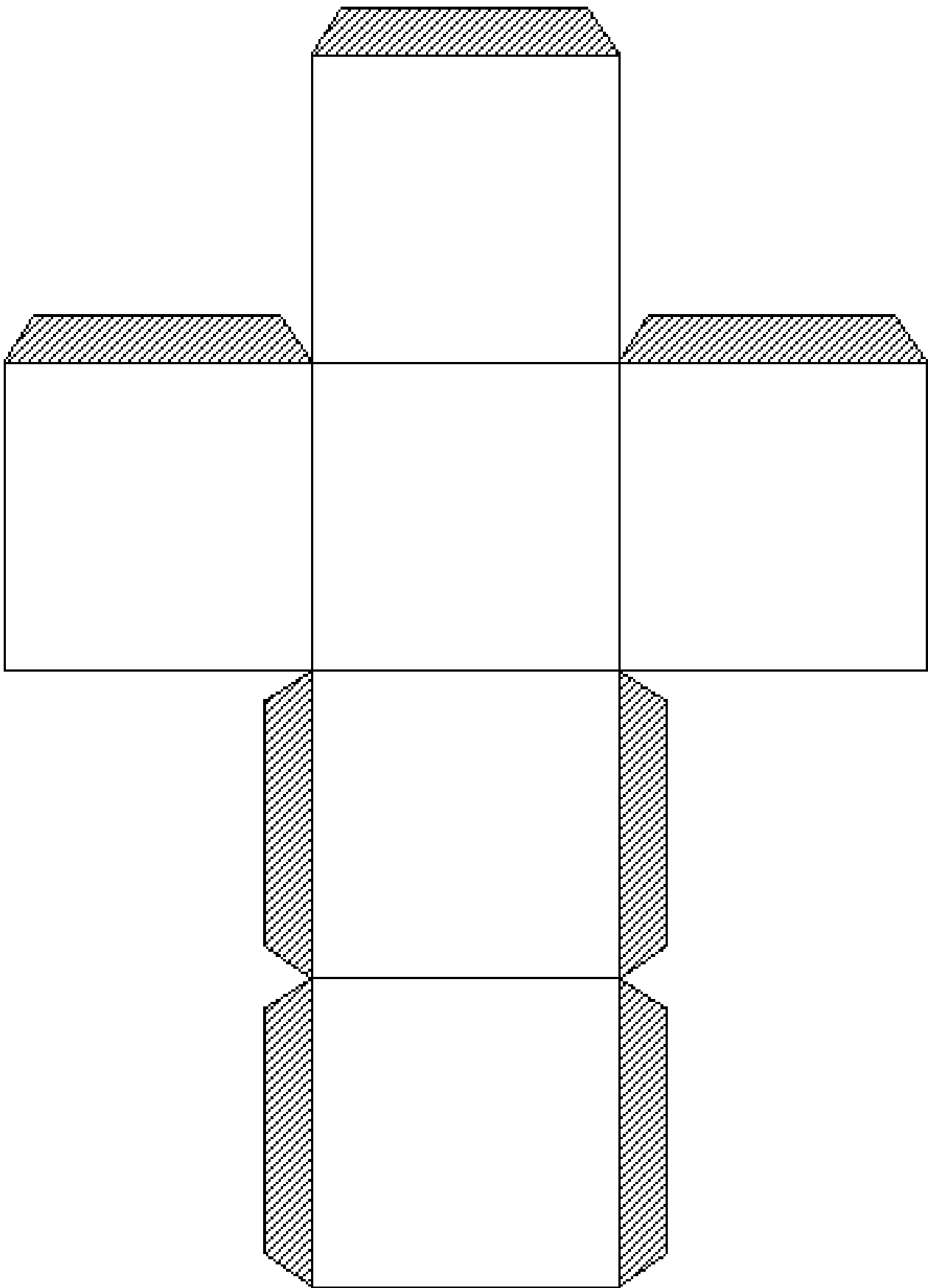
5

4

3

2

1



## Allons aux courses<sup>2</sup>

Faits numériques travaillés : 1 de plus et 2 de plus (ou 1 de moins, 2 de moins)

### Matériel :

- Feuille de jeu : Allons aux courses! (FR5)
- 4 jetons d'une couleur et 4 jetons d'une autre couleur
- un cube numéroté portant les indices +0, +1 et +2 (voir cube à imprimer)
- un cube numéroté à six faces

**Déroulement :** La partie se joue à deux. Chaque joueur utilise une couleur de jeton différente. Tour à tour, les joueurs choisissent quatre nombres différents sur la feuille de jeu et y placent les quatre jetons portant leur couleur (p. ex., joueur no 1 choisit les nombres 2, 5, 7 et 8 sur la feuille de jeu et y place des jetons rouges et l'élève no 2 choisit les nombres 1, 3, 4 et 6 et y place des jetons bleus). Le joueur no 1 lance alors les deux cubes numérotés. Il ou elle combine les deux résultats pour déterminer quel jeton sera déplacé d'une case vers la ligne d'arrivée. Par exemple, si le nombre 5 sort avec l'indice +2, le jeton placé sur le 7 est déplacé d'une case vers la droite. Les élèves lancent les cubes à tour de rôle (ou font tourner la roulette). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur franchisse la ligne d'arrivée avec un jeton.

**Variante enrichie :** On peut aussi jouer jusqu'à ce que les quatre jetons de l'un des deux joueurs aient atteint la ligne d'arrivée, au lieu d'un seul jeton. Les élèves peuvent aussi utiliser des cubes numérotés portant des nombres plus élevés.

---

<sup>2</sup> Guide d'enseignement efficace des mathématiques de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année, fascicule 5, éducation Ontario

# Allons aux courses!

1

A

2

R

3

R

4

I

5

V

6

È

7

E

8

## Cache la case<sup>3</sup>

**Faits numériques travaillés :** 1 de plus et 2 de plus (ou 1 de moins, 2 de moins)

**Matériel :**

- une feuille de jeu Cache-la-case (FR6)
- des bâtonnets de bois, chacun portant un nombre de 0 à 12 inscrit à une extrémité
- une tasse ou un verre
- un dé où figurent les indices +1 et +2
- des jetons

**Déroulement :** Il est possible de jouer de deux à 4 joueurs. Celui qui joue en premier pige un bâtonnet dans la tasse (l'extrémité numérotée des bâtonnets est placée vers le bas dans la tasse de sorte qu'on ne puisse voir les nombres). Il lance le dé et l'indice sorti est ajouté au nombre inscrit sur le bâtonnet. Le joueur regarde la feuille de jeu pour voir si le nombre obtenu est disponible de son côté. Si le nombre est libre, un jeton est placé sur cette case. Le bâtonnet est remis dans la tasse pour le prochain tour. Celui qui joue ensuite choisit un bâtonnet, lance le dé, trouve la somme des nombres et place un jeton sur le nombre correspondant de son côté de la feuille de jeu. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait caché toutes les cases de son côté de la feuille de jeu.

**Variante :** Incrire des nombres plus élevés sur les bâtonnets ou utiliser un dé qui combine les stratégies +0, - 0, +1, - 1, +2, - 2.

---

<sup>3</sup> Guide d'enseignement efficace des mathématiques de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année, fascicule 5, éducation Ontario



41

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

Cache-la-cache asda-dl-ahca

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14





## Visez près des doubles

Faits numériques travaillés : des doubles +1

Matériel :

- des bâtons de bois numérotés de 0 à 9 (on peut le place dans une tasse ou les mettre face contre table)
- une feuille de jeu Visez près des doubles (FR13)
- 20 jetons

**Déroulement :** On joue à deux. Le premier joueur pige un bâton de bois, double le nombre indiqué et ajoute 1. Par exemple, s'il pige un 5, il le double = 10 et ajoute 1 = 11. Si la case portant ce nombre est libre sur son côté de la feuille de jeu, un jeton y est placé. S'il y a déjà un jeton, l'élève passe son tour. On remet toujours le bâton disponible pour la pige avant de passer au joueur suivant. La partie continue jusqu'à ce qu'un ou une élève ait rempli son côté de la feuille de jeu.

Visez près des doubles

0	3	5	7	9	11	13	15	17	19
---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

0	3	5	7	9	11	13	15	17	19
---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Visez près des doubles

## Doubles sur l'œuf

**Faits numériques travaillés :** les doubles

**Matériel :**

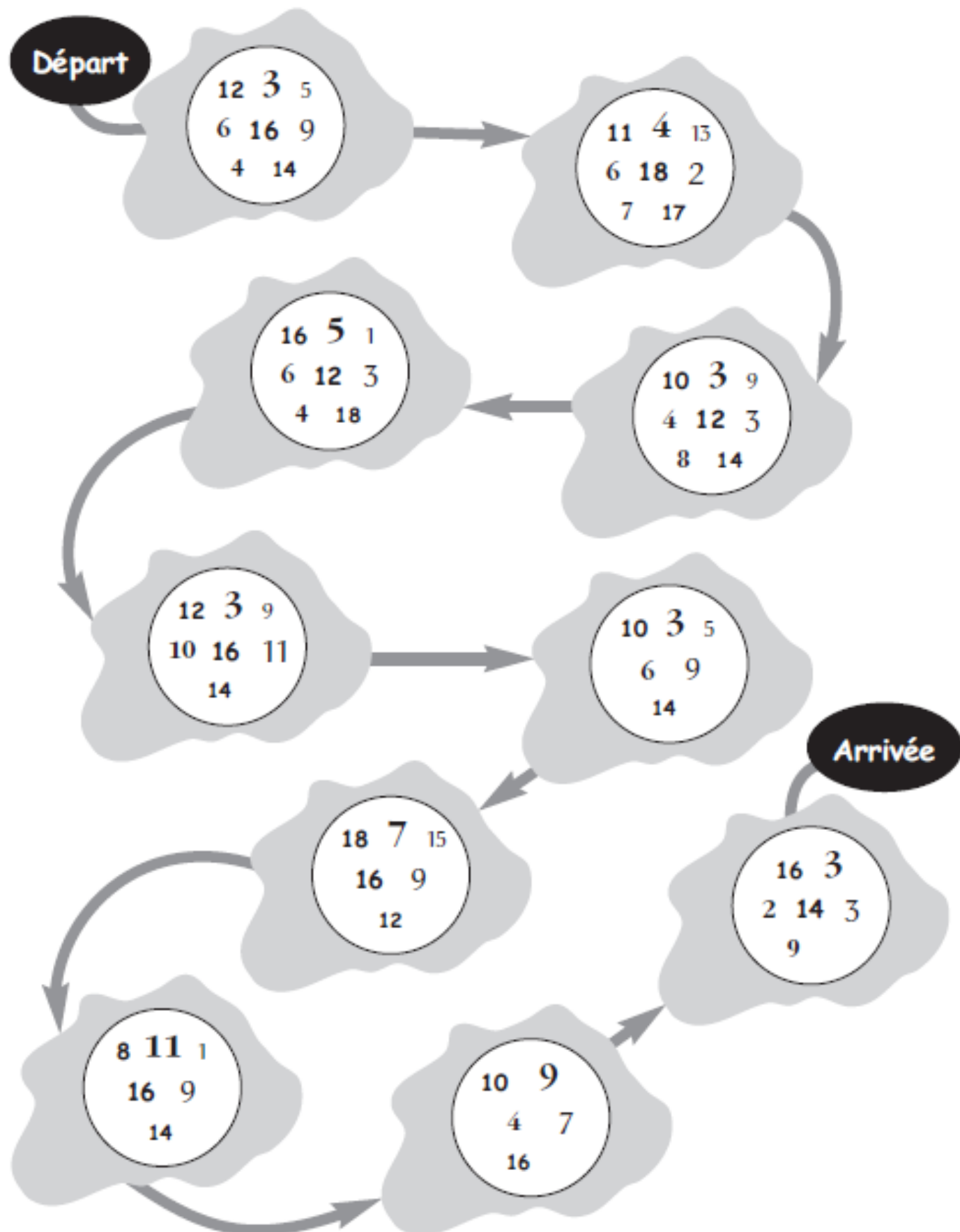
- la feuille de jeu Doubles sur l'œuf (FR9)
- un jeton pour chaque participant au jeu
- des bâtonnets de bois portant chacun un nombre de 0 à 10 inscrit à une extrémité
- une tasse

**Déroulement :**

Pour ce jeu, les élèves jouent en équipe de deux ou quatre et placent leur jeton sur la case de départ de la feuille de jeu. L'élève qui joue en premier pige un bâtonnet de la tasse et regarde le premier œuf pour voir si le double du nombre inscrit sur le bâtonnet s'y trouve. S'il y est, l'élève place un jeton sur l'œuf. Sinon, il lui faut attendre le prochain tour pour essayer à nouveau. Le bâtonnet pigé est remis dans la tasse. L'élève qui suit prend la tasse et pige à son tour un bâtonnet. Le jeu continue ainsi, les élèves essayant toujours de passer à l'œuf suivant jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne le dernier œuf.

**Variante :** Une fois le concept des doubles maîtrisé, les élèves peuvent procéder de la même façon, mais doubler cette fois le nombre figurant sur le bâtonnet pigé et ajouter 1. Cette variante les prépare à la stratégie des doubles plus ou moins un nombre.

## DOUBLES SUR L'ŒUF



## À doigts levés

Faits numériques travaillés : regroupement par dizaines

Matériel :

- des cartes de nombre de 0 à 9 (FR11), assez pour en distribuer à l'enfant

Déroulement :

On distribue cinq cartes à l'enfant. Le parent lève un certain nombre de doigts que l'enfant compte. L'enfant regarde ses cartes pour y trouver la carte du nombre qui, additionné au nombre de doigts levés, donne 10. S'il a la carte, il la montre à son parent (p. ex., si le parent lève 4 doigts, l'enfant devrait montrer la carte 6).

**Variante** : Le parent peut lever des doigts de la main gauche et de la main droite pour représenter un nombre selon différentes combinaisons de sorte que l'enfant s'habitue à diverses possibilités pour un même nombre. Par exemple, le nombre 5 peut être représenté par 5 doigts d'une main et 0 de l'autre, ou 4 et 1, ou 3 et 2.

## Cartes de nombre

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## Dix de plus

Faits numériques travaillés : regroupement par dizaines

Matériel :

- des cartes de nombre de 0 à 10 (FR12), 3 fois pour deux joueurs
- du matériel de manipulation pour compter et additionner

Déroulement :

Pour cette activité, on joue à deux. Il faut d'abord diviser les cartes en deux piles : les cartes 8, 9 et 10 forment une pile et le reste des cartes forme l'autre pile. (Différentes couleurs peuvent différencier les deux piles.) Une carte de chaque pile est retournée en même temps. Le joueur qui dit la somme exacte en premier garde ces cartes pour ce tour. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées. L'élève qui a accumulé le plus de cartes gagne la partie.

# Cartes de nombre

0

4

8

1

5

9

2

6

10

3

7



# Terme manquant

