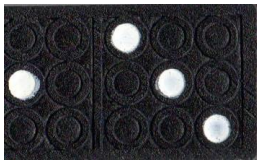


# Mon sac de math

## 1

### Contenu :

28 dominos dans une boîte en bois  
La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

jeu à 2, coopératif :  
personne ne perd on construit ensemble.

Mettre un domino visible sur la table.  
En prendre trois chacun.  
On place un domino chacun son tour.  
Si on ne peut pas jouer, on pioche.

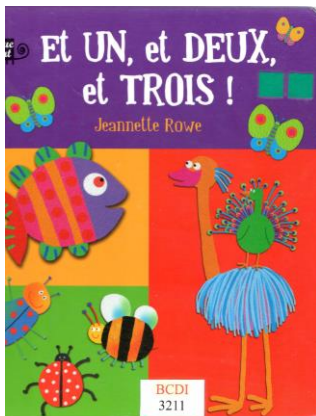
(jeu pour reconnaître les configurations des points)

# Mon sac de math

## 2

### Contenu :

Un livre à compter  
La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

Lire et faire dénombrer les différents objets et animaux.

Faire deviner le nombre qui vient juste après et vérifier.  
Dernière double pages : faire retrouver et dénombrer les différents objets ou animaux.

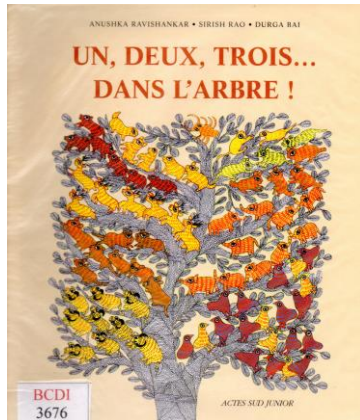
(Pour dénombrer de quantités et reconnaître l'écriture chiffrée)

# Mon sac de math

## 3

**Contenu :**

Un livre à compter  
La règle du jeu



**Un sac pour partager  
un temps positif autour des maths**

**la règle du jeu :**

Lire et faire dénombrer les différents animaux.

Faire deviner le nombre qui vient juste après et vérifier.  
Dernière double pages : faire retrouver et dénombrer les différents animaux.

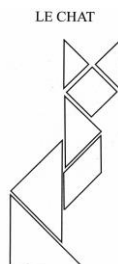
(Pour dénombrer de quantités, reconnaître l'écriture chiffrée et le mot nombre écrit en capitales)

# Mon sac de math

## 4

**Contenu :**

Une boîte contenant les 14 pièces du **TANGRAM**  
(Deux jeux de 7 pièces chacun)  
Et trois fiches modèles  
La règle du jeu



**Un sac pour partager  
un temps positif autour des maths**

**la règle du jeu :**

Reproduire les cartes modèles  
à l'aide des 7 pièces.

On peut complexifier un peu le jeu en mettant le modèle à côté, on doit alors positionner les pièces sans avoir le modèle en dessous.

(jeu d'orientation dans l'espace et de repérage de formes et grandeurs)

# Mon sac de math

## 5

Memory des NUMEROS.

### Contenu :

Une boîte plastique contenant 40 cartes  
La règle du jeu



**Un sac pour partager  
un temps positif autour des maths**

**la règle du jeu :**

Memory des NUMEROS.

Installer toutes les cartes faces cachées et retrouver les deux mêmes.

Chaque joueur retourne 2 cartes

**Les numéros servent à se repérer.**

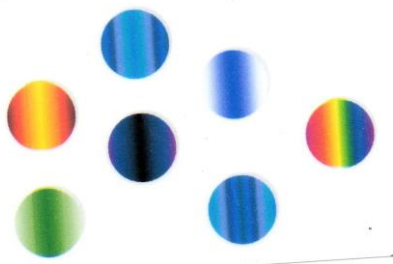
(jeu pour reconnaître les numéros : exemple des numéros des maisons dans une rue)

# Mon sac de math

## 6

### Contenu :

Une boîte contenant les 54 cartes  
Une bande numérique de 1 à 10  
La règle du jeu



**Un sac pour partager  
un temps positif autour des maths**

**la règle du jeu :**

**La bataille des billes**

Distribuer les cartes en deux paquets égaux (1 à 1)  
Chaque joueur pose une carte : celui qui a le plus grand nombre de billes remporte les cartes.

Si les deux cartes possèdent le même nombre

**on fait bataille :**

Chaque joueur recouvre sa carte d'une carte à l'envers puis d'une à l'endroit.

Celui qui a le plus grand nombre de billes remporte toutes les cartes posées.

(apprendre à dénombrer des quantités et savoir les comparer deux à deux)

# Mon sac de math

## 7

### Contenu :

Une boite contenant les 50 cartes  
Une bande numérique de 1 à 10  
La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

#### La bataille des étoiles

Distribuer les cartes en deux paquets égaux (1 à 1)  
Chaque joueur pose une carte celui qui a le plus grand nombre d'étoiles remporte les cartes.

Si les deux cartes possèdent le même nombre

#### on fait bataille :

Chaque joueur recouvre sa carte d'une carte à l'envers puis d'une à l'endroit.

Celui qui a le plus grand nombre d'étoiles remporte toutes les cartes posées.

(apprendre à dénombrer des quantités et savoir les comparer deux à deux)

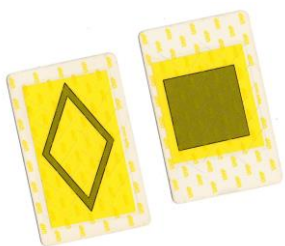
# Mon sac de math

## 8

### Memory des formes

### Contenu :

Une boite plastique contenant 10 cartes  
La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

#### Memory des formes

Installer toutes les cartes faces cachées et retrouver les deux mêmes.

Chaque joueur retourne 2 cartes

(jeu pour reconnaître les formes et savoir les nommer :  
**carré rectangle cercle triangle et losange**)

# Mon sac de math

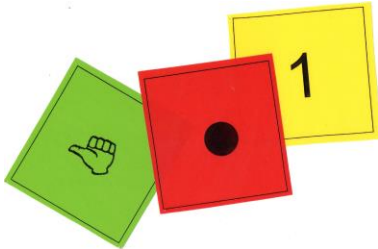
## 9

### Contenu :

Une boîte plastique contenant :

- Un dé en bois
- 5 cartes rouges
- 5 cartes jaunes
- 5 cartes vertes

La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

Le joueur lance le dé et choisit une carte qui correspond au chiffre écrit sur le dé. Puis il passe le dé au joueur suivant qui fait la même chose.

Lorsque le dé tombe sur 0 on peut échanger une carte avec un autre joueur. Sinon on passe son tour.

Le gagnant est le premier qui réussit à gagner les 3 cartes de couleurs différentes représentant le même nombre.

(Pour savoir associer les différentes représentations des nombres de 1 à 5)

# Mon sac de math

## 10

### Contenu :

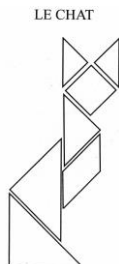
Une boîte contenant les 14 pièces du **TANGRAM**

(Deux jeux de 7 pièces chacun)

Trois grandes fiches modèles

Trois petites fiches modèles

La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

Reproduire les cartes modèles à l'aide des 7 pièces.

On peut complexifier un peu le jeu en mettant le modèle à côté, on doit alors positionner les pièces sans avoir le modèle en dessous.

(jeu d'orientation dans l'espace et de repérage de formes et grandeurs)

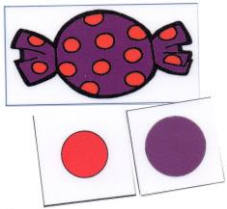
# Mon sac de math

## 11

### Contenu :

Une boîte plastique contenant :  
28 cartes bonbons  
46 cartes avec une pastille de couleur

La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

les 28 cartes bonbons sont étalées sur la table.

Le joueur tire deux pastilles couleurs au hasard (sans regarder) et doit trouver un bonbon possédant ces deux couleurs.

Le gagnant est celui qui a la plus grande collection de bonbons à la fin de la partie.

**Dans un second temps** on peut complexifier le jeu : une fois les pastilles de couleurs tirées, les joueurs cherchent en même temps et c'est le plus rapide qui gagne !

(Pour savoir associer deux critères, aide à se concentrer et à observer)

# Mon sac de math

## 12

### Contenu :

Une boîte contenant 20 cartes aimantées  
allant de 1 à 20  
une bande numérique

La règle du jeu



## Un sac pour partager un temps positif autour des maths

### la règle du jeu :

### Le jeu du frigo

Ranger les nombres sur le frigo(ou autre support métallique) de 1 à 20 en sachant les nommer.

(Permet de reconnaître les nombres et la suite numérique de 1 à 20)