



Parlons maths Généralités

Dès sa naissance, un enfant est exposé à de nombreuses expériences et découvre constamment de nouveaux modèles.

Exposez votre enfant aux mathématiques avant même qu'il ne comprenne ce que vous dites. **Montrez, décrivez et posez des questions** : Utilisez des mots impliquant des nombres, des formes, des tailles, des textures et des couleurs. Décrivez et posez des questions sur la propriété des objets et leur relation les uns avec les autres.



2



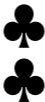
Parlons maths L'heure des contes

Profitez du moment habituel des contes pour permettre à votre enfant de découvrir



les mathématiques sous un angle agréable. Discutez des éléments de l'histoire. Montrez une balle : « La balle

est ronde et jaune. Le mur de cette pièce est également jaune. Trouvez quelque chose de rond dans cette pièce. »



3



Parlons maths Rangement

Propriétés et catégories : Où vont les livres ? Les petites choses vont dans cette boîte, les grandes choses vont dans un endroit plus grand. Cet espace est-il assez grand ?



Relations : Cette chose va au-dessus ou au-dessous de cette autre chose. Les objets plats vont sous les objets ronds.



4

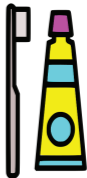


Parlons maths

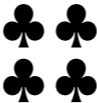
L'heure du coucher



Se coucher et se lever impliquent des étapes qui se déroulent généralement dans l'ordre.



Discutez des étapes et des raisons pour lesquelles certaines choses doivent être faites avant ou après d'autres.



5



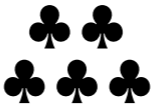
Parlons maths L'heure du repas

Les courses et la préparation des repas :



Demandez deux oignons (en montrant deux doigts). Mesurer les liquides ou les poudres.

Mettre et débarrasser la table : Préparez une table pour 4 personnes en prenant 4 de chaque chose. Après le repas, classez les objets en fonction de la façon dont ils sont nettoyés et rangés.



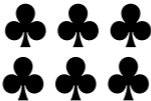
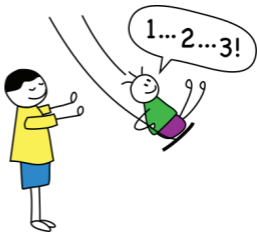
6



Parlons maths Balançoires

Comptez avec votre enfant lorsqu'il fait de la balançoire. A chaque poussée, comptez « 1, 2, 3, 4, 5. » Une fois que votre enfant a appris à compter

jusqu'à 5, commencez également à compter à partir de 5. Démarrez ou terminez parfois à 0.



7



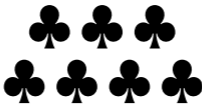
Parlons maths Récré

Terrain de jeu : Cherchez des formes dans les structures de jeu. Comptez et comparez les personnes, les balançoires et les marches.



Maison : Quelle est la hauteur de la tour que vous pouvez construire, et qui a construit la plus haute ? Quelles sont

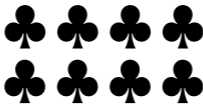
les différentes formes, tailles, couleurs et textures des objets de jeu ?





Parlons maths En balade

Si vous voyez une voiture violette, montrez-la et comptez les autres voitures violettes. Comparez la taille, la forme et la structure des bâtiments. Faites correspondre un octogone dans le panneau d'arrêt avec d'autres que vous voyez.



9

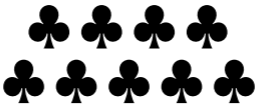


Parlons math Faire les courses

Comptez les articles, ou comptez la longueur des files d'attente et trouvez la plus courte.



Montrez la forme des articles du magasin.
Décrivez les emplacements et les tailles : un petit article se trouve en haut de l'étagère ; il est entre ou à côté de quelque chose.

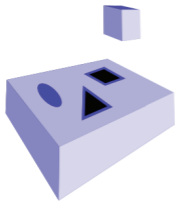


10

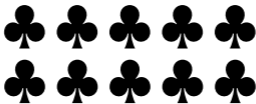


Des formes à l'intérieur des formes

Découpez des trous dans une boîte et faites-y passer des objets. Utilisez des couleurs pour



délimiter les trous (par exemple, un triangle rouge) et nommez la forme lorsque votre enfant y fait passer un jouet.



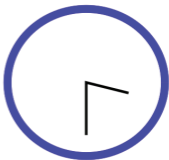


Chasse aux formes

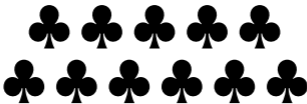
C'est comme le jeu de
l'espion.

Joueur 1 : « Je pense à
un grand cercle bleu. »

Joueur 2 : « Je le vois !
C'est l'horloge ! »



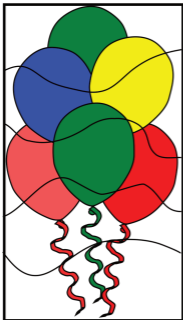
Chacun observe et trouve à tour de rôle.
Commencez par les formes, ajoutez la taille
et la couleur, puis ajoutez des formes à
l'intérieur des formes.



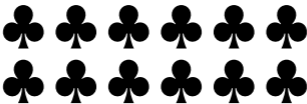
Q



Puzzle



Demandez à votre enfant de peindre ou de dessiner sur un morceau de carton ou de papier rigide. Découpez le papier en grands morceaux !

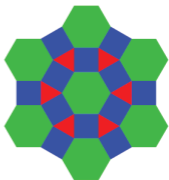


K

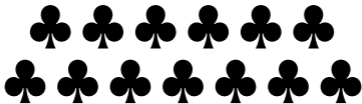


Pièces colorées

Utilisez des cubes à motifs ou fabriquez des pièces à l'aide de papier rigide. Utilisez une couleur différente pour chaque forme. Nommez les formes et les couleurs au fur et à mesure de la réalisation du motif.



Montrez les motifs sur les murs et les terrasses que vous voyez.



A



Tri du linge



Entraînez-vous à utiliser les propriétés qui permettent de différencier les choses. Classifier les objets par couleur pour les laver ensemble. Trier par type (et taille) une fois le linge propre. Expliquez pourquoi deux chaussettes semblables forment une paire.

Quels vêtements sont destinés aux personnes plus âgées ou plus jeunes ?



2



Chasse aux objets



Version 1 : La personne qui pose l'énigme décrit l'objet et l'autre personne essaie de le trouver. **Version 2 :** La personne qui devine pose des questions de type oui/non et finit par deviner l'objet. Entraînez-vous avec des idées telles que la couleur, la taille, le poids, la quantité et les relations (à l'intérieur, au-dessus, à côté).



3



Motifs



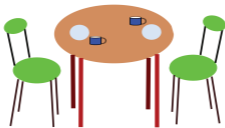
Joueurs 1 : Créez un motif et demandez au Joueur 2 de le répéter : marche, tape des mains, saute. **Joueurs 2 :** Répétez et ajoutez des éléments au motif : marche, tape des mains, saute, claque. Créez des motifs impliquant des sons, des formes, des mouvements et d'autres propriétés amusantes. Utilisez les motifs comme codes secrets pour accéder à certaines pièces.



4



Chasse aux chiffres



Choisissez un nombre, dites 2. Faites une chasse au trésor pour trouver toutes les façons dont le 2 apparaît autour de vous. Il peut s'agir d'un chiffre sur un mur ou un panneau, ou encore de deux exemplaires de quelque chose, comme deux chaises ou deux assiettes.



5



Le gobeur de chiffres



Formez un triangle avec des morceaux de nourriture comme indiqué. Lancez un dé à tour de rôle.

Lorsque le dé correspond à une rangée intacte, retirez cette rangée et mangez-la (miam!) ou placez-la dans une pile. Si les piles sont utilisées, le joueur qui a la plus grosse pile gagne !



6



Un de plus Un de moins

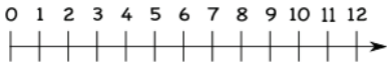


Posez les questions « un de plus » et « un de moins » : « Veux-tu en avoir un de plus (ou un de moins) ? » Progressivement, commencez à ajouter la quantité actuelle. Comptez le nombre d'éléments ensemble, par exemple deux tranches de pomme, et demandez à votre enfant s'il en voudrait un de plus ou de moins.





Ligne des nombres sur le mur



Placez sur le mur une ligne de chiffres qui commence à 0 et va au moins jusqu'à 20 (la photo ne va que jusqu'à 12), les chiffres augmentant de gauche à droite. Utilisez des points de repère et des chiffres faciles à lire.





Votre propre magasin

Créez des étiquettes avec des petits prix.

Placez ces étiquettes sur des objets de la

maison (jouets, nourriture, livres, etc.).

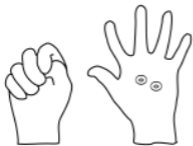
Donnez à votre enfant de l'argent en papier à dépenser. Après un « achat, » demandez à votre enfant de calculer combien il reste d'argent.



9



Dans l'autre main



Muni d'un bol rempli de petits objets, demandez à votre enfant d'en compter quelques-uns pour

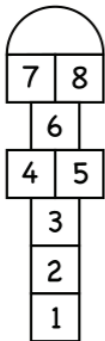
vous. Répartissez-les entre vos mains et tendez une main ouverte. Votre enfant compte les objets de la main ouverte et choisit une main à garder, vous gardez l'autre main. Lorsque le bol est vide, découvrez qui en a le plus.



10



La marelle



La marelle est un excellent moyen d'utiliser la ligne de chiffres et de mettre l'accent sur l'ordre des nombres en avant et en arrière.

Pour les enfants plus jeunes, assouplir les règles et remplacer les sauts par des pas.



J



Faire des cercles

Utilisez un cercle pour
une propriété telle que
« a un trou » ou
« triangles. » Prenez
quelques objets et



lancez ceux qui ont cette propriété à
l'intérieur du cercle et tous les autres à
l'extérieur. Si vous utilisez deux cercles,
faites-les se chevaucher et choisissez les
propriétés de façon à ce que certains objets
aient les deux propriétés.





Différences et similitudes



Choisissez deux objets qui se ressemblent. En quoi sont-ils identiques ? En quoi sont-ils différents ?

Une cuillère et une fourchette se ressemblent parce qu'on mange avec. Elles sont différentes parce que l'une est pointue et l'autre ronde.



K



Trouver l'intrus

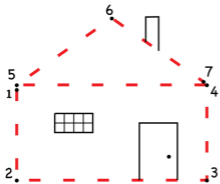


Utilisez un ensemble de quatre objets dont l'un est différent. **Le défi** : identifier celui qui n'est pas comme les autres et en donner la raison. Avec ces objets, votre enfant choisira peut-être le carré bleu parce qu'il n'est pas rouge, ou peut-être le triangle parce qu'il n'est pas carré.





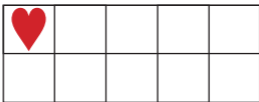
Relier les points



Compléter des
dessins en reliant
des points
numérotés.

Prenez
un dessin, par

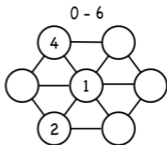
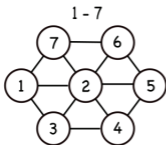
exemple celui d'une maison, remplacez
certaines lignes droites par des point
numérotés, puis reliez les points pour
recréer le dessin original.




2



Le tour des îles - Compter



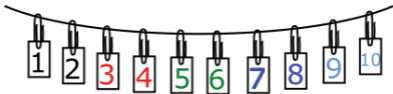
Des îles numérotées (cercles) sont reliées par des ponts (lignes). Trouvez un chemin qui relie les îles dans l'ordre. Pour relever le défi, omettez certains chiffres.




3



Ligne de chiffres sur ficelle



Fabriquez une ligne des nombres à l'aide d'une ficelle. Utilisez des trombones pour attacher des chiffres jusqu'à 10 le long de la ficelle. Activités possibles : 1) Intervertir deux chiffres et trouver l'erreur. 2) Oublier un chiffre et trouver le chiffre manquant.

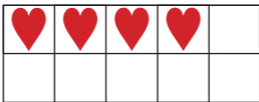
				

4
♥

Formes symétriques

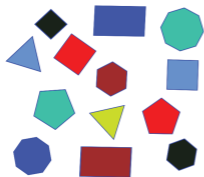


Pliez une fois une feuille de papier et découpez-la pour obtenir un dessin avec une image miroir. Découpez des visages, des lampes ou des formes. Pliez deux fois pour créer des dessins en miroir dans deux directions, comme des fleurs.



5
♥

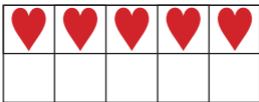
Formes sur le sol



Prenez de grandes formes, comme celles illustrées, et posez-les sur le sol.

Donnez à votre enfant des

informations sur la forme (par exemple, « elle a quatre côtés ») et mettez-le au défi de courir jusqu'à cette ou ces formes.

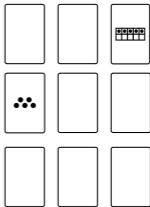


6

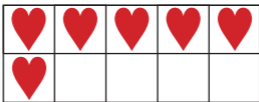


Jeu de mémoire

Placez les cartes face cachée dans une grille de 3x3 ; mettez les autres dans une pioche. À tour de rôle, les participants doivent tirer deux cartes. Si les cartes correspondent,



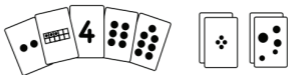
gardez-les, remplacez-les de la pioche, continuez le tour. Si ce n'est pas le cas, les cartes sont remises en place et le tour prend fin. Le joueur avec le plus de cartes gagne.



7



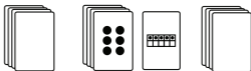
Pêche !



Distribuez 5 cartes à tout le monde, le reste est placé dans la pioche. Un joueur choisit quelqu'un à qui il demande d'associer une de ses cartes. Si c'est le cas, la carte est distribuée. Si ce n'est pas le cas, il dit « Pêche ! » et une carte est tirée de la pioche. Les paires de cartes correspondantes sont placées dans des « Sceaux. »
Le joueur ayant le plus de sceaux gagne.

9
♥

Entre un ou deux

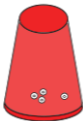


Répartissez les cartes cachées entre deux joueurs. Chacun à son tour pose une carte face visible sur la pile du milieu. Si la carte est égale, supérieure ou inférieure d'un point à la carte précédente, le premier à le dire reçoit tout le tas.
Variante : Criez lorsque l'addition de deux cartes atteint une somme donnée.

♥	♥	♥	♥	♥
♥	♥	♥	♥	

10
♥

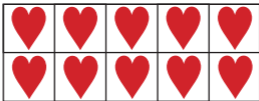
Addition et soustraction invisibles



Comptez quelques objets à mettre dans une boîte et demandez à votre enfant de

montrer le même nombre de doigts.

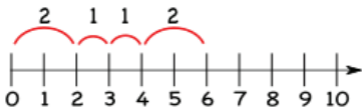
Ensuite, ajoutez (ou enlevez) un ou deux objets dans la boîte et demandez-lui combien d'objets il y a maintenant dans la boîte. Lorsque cela devient trop facile, ajoutez ou retirez plus de deux objets à la fois.



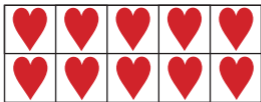
J



Jeu de Nim



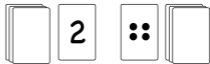
Utilisez un objectif, par exemple 10. Laissez votre enfant choisir s'il veut commencer. En partant de 0, chaque personne ajoute 1 ou 2 au total. Celui qui atteint la cible gagne. Utilisez la soustraction en commençant par la cible, en soustrayant 1 ou 2 - atteindre 0 est une victoire.





Bataille - Comparer

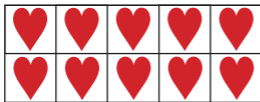
Répartissez les cartes
faces cachées entre
les deux joueurs.



Retournez les cartes
du dessus, la plus
grande carte gagne.



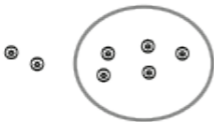
Si les cartes sont identiques, les cartes
suivantes sont retournées et le gagnant
obtient les quatre cartes. Le joueur qui a le
plus de cartes gagne. Variante : la plus
petite carte gagne.



K

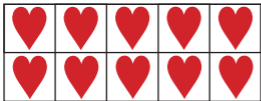


Trouver sa place



Donnez à votre enfant quelques petits objets, disons sept, et comptez-les

ensemble. Choisissez un autre nombre, disons cinq. Demandez à votre enfant de prendre cinq objets parmi les sept, si possible. Pour animer le jeu, demandez parfois des nombres trop grands.





Le plus petit nombre



Groupes : Chaque joueur choisit silencieusement un nombre. Le décompte commence à 1. À chaque nouveau

numéro, toute personne ayant ce numéro lève la main. Si plusieurs personnes lèvent la main à la fois, elles sont éliminées et le décompte se poursuit. Si une seule main est levée, la personne a gagné !



2
♠

Je pense à un chiffre



Le maître de l'énigme : « Je pense à un chiffre (6) de 0 à 8. »
Le joueur qui pose la question : « Comment votre nombre se compare-t-il à 3 ? »
Le maître de l'énigme répond : « Mon nombre est plus grand que 3 (ou plus petit que ou égal à). »

Le défi : Découvrir le nombre en un minimum de tours.



3



Nombres Flash



Entraînez-vous à reconnaître les quantités en montrant un dessin à dix cases. Vous

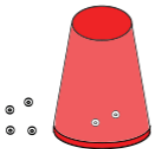
pouvez aussi montrer les doigts de vos mains et demander à votre enfant de reconnaître le total. Lorsque deux mains sont nécessaires, l'une d'elles doit compter 5 doigts levés, comme dans un dessin à dix cases.



4



L'objet manquant



Supposons que vous ayez 6 raisins secs. Sans regarder, couvrez-en 2. Lorsque votre enfant regarde, comptez les 4

raisins visibles et demandez-lui combien sont couverts. Trouvez la différence entre 4 et 6 en comptant en avant à partir de 4 ou en arrière à partir de 6.



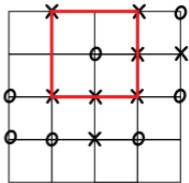
5



Trouver des carrés

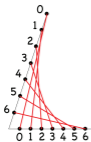
Créez une grille de 5 x 5. À tour de rôle, placez des jetons sur les points où les lignes se croisent. Pour gagner, il faut placer 4

jetons sur les coins d'un carré de n'importe quelle taille. Lorsque votre enfant aura progressé, autorisez les carrés avec des côtés diagonaux.

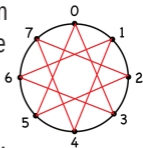


6
♠

Relier les points - L'art du fil



Faites des dessins en reliant des points de même nombre le long des côtés opposés d'un angle.



Vous pouvez aussi placer des points, par exemple huit, à intervalles réguliers sur un cercle. Créez des motifs en reliant les points dans l'ordre, ou en reliant un point sur deux, ou un point sur trois.



7
♠

Histoires de sacs



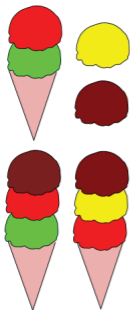
Vous et votre enfant avez chacun un sac. L'un des deux crée une histoire : « Ton sac contient 3 raisins secs et j'en ai un de plus. Combien en ai-je ? »

Au fil du temps, ces histoires deviennent plus élaborées. **Exemple** : « J'ai deux biscuits de moins que toi. Ensemble, nous en avons 6. Combien de biscuits ai-je ? »



8
♠

Histoires de maths



Les histoires ajoutent de l'intérêt aux calculs.

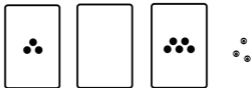
Exemple: Mes deux amis et moi mangeons une glace. Je donne à chaque ami une boule de plus que je n'en reçois. S'il y a dix boules de glace, combien de boules puis-je avoir ?



9



Jeu de l'entre-deux



Chaque joueur reçoit 20 jetons.
Distribuez 2 cartes face visible et 1 carte face cachée à un joueur. Ce joueur parie de 0 à 3 jetons que la troisième carte se trouve entre les deux autres. S'il a raison, il reçoit les jetons de l'autre joueur. S'il a tort, il en donne autant.



10



Jeu d'estimation



Découvrez qui peut faire la meilleure estimation de la taille d'un groupe, par exemple un groupe de personnes faisant la queue. Efforcez-vous de faire une estimation rapide pour que personne ne compte. Comptez ensuite pour voir qui est le plus proche.





Contre-exemples

Mettez les autres au défi de trouver ce qui ne va pas dans vos affirmations.

Type 1 : Quelque chose est toujours vrai.

Exemple : Tous les vélos ont deux roues.

Type 2 : Affirmations de la forme

« Si _____ , alors _____ . » Exemple : Si une personne est plus grande, alors elle est plus âgée.





Déchiffrer le code

3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

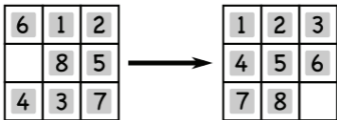
Le maître du casse-tête crée un code, par exemple « 321, » en utilisant des chiffres de 1 à 5. Le décodeur fait une supposition et le maître du casse-tête dit à quel point il s'en rapproche. Si la réponse est 131, l'énigmatique

dit « un élément est correct, un autre contient le bon chiffre au mauvais emplacement. » Jouez jusqu'à ce que le code soit déchiffré.





Puzzle coulissant



Placez des morceaux de papier numérotés de 1 à 8 sur une grille de 3x3. Une pièce peut être déplacée dans un espace vide adjacent.

Défi : Remettre les pièces dans l'ordre. Créez ces puzzles en vous déplaçant à l'envers à partir de la réponse.



Joker

Que dit le 9 quand il rencontre le 6 ? ...
Pourquoi tu marches sur la tête ?

Pourquoi 2 et 0 se sont-ils séparés ? ...
parce qu'il y en a 1 qui s'est mis entre eux.

Joker

Joker

Qu'a dit le 0 au 8 ? ...
Quelle belle ceinture !

Quel est le chiffre préféré d'une poule ? ...
un 9!

Joker

Early Family Math

EFM Stades 1 et 2

Profitez ensemble des activités mathématiques amusantes proposées pendant les quatre premières années de vie de votre enfant. Le contenu évolue de trèfle à carreau, puis à cœur et enfin à pique. Pour bien d'autres activités mathématiques en famille, rendez-vous sur www.EarlyFamilyMath.org.



www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-fra

Early
Family
Math



math for love

© Copyright Early Family Math 2024
Illustration au dos de la carte par Chen Liu