

Au jeu !

Fiche reproductible 1 (fiche d'évaluation)

Nom : _____

Comparer des quantités jusqu'à 10	Pas encore	Parfois	Souvent
Savoir quel nombre vaut 1 ou 2 de plus et 1 ou 2 de moins qu'un autre nombre			
Comparer des quantités de manière perceptuelle pour déterminer si elles sont plus petites, égales ou plus grandes			
Comparer des quantités en les appariant ou en les comptant pour déterminer si elles sont plus petites, égales ou plus grandes			
Déterminer de combien une quantité est plus petite / plus grande qu'une autre quantité			
Compter des ensembles jusqu'à 10			
Dire un mot pour chaque élément compté (une correspondance de un-à-un)			
Dire les chiffres en comptant dans la bonne séquence (un ordre stable)			
Comprendre que le dernier élément compté indique la quantité totale d'éléments dans un ensemble (la cardinalité)			
Compter et décrire des ensembles jusqu'à 10			
Déterminer un nombre sans avoir à compter chaque élément (la subitisation)			
Compter de l'avant par unités et par bonds de 2			

Points forts :

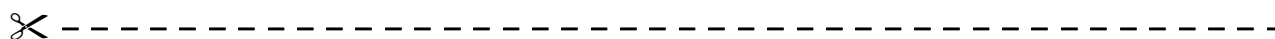
Points à améliorer :

Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

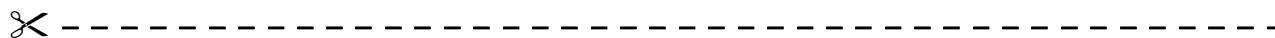
Fiche reproductible 2-2

Chers parents / tuteurs,

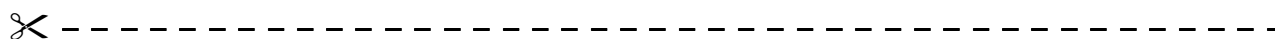
Dans notre étude de ce livret ***Au jeu !***, nous avons mis l'accent sur ces concepts mathématiques : comparer des quantités jusqu'à 10 et compter des ensembles jusqu'à 10. Nous vous suggérons ces activités à faire à la maison avec votre enfant.



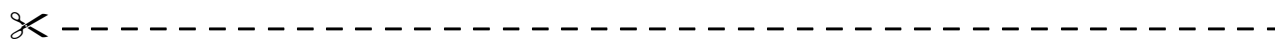
Lire l'histoire : Trois jeux sont décrits dans ce livret. Dans chaque description, des questions incitent le lecteur à compter et à comparer des nombres. Répondez aux questions avec votre enfant et comparez vos réponses. Par exemple, vous pouvez avoir une idée différente sur l'endroit où Pascale devrait placer son prochain jeton (ou sur le domino qui peut être placé dans une suite ou sur la façon de calculer le score au jeu de puces).



Jouer le jeu : Jouez à un ou plusieurs de ces jeux avec votre enfant. Révisez ensemble les règles du jeu et le matériel requis. Posez des questions qui incitent à réfléchir et à penser à des stratégies : **Où devrais-je placer mon prochain jeton ? Est-ce une bonne idée de le placer là ? Ce domino ferait-il l'affaire ? Quel cercle vises-tu dans la cible ?**



Jouer d'une autre façon : Changez les règles ou les accessoires du jeu et créez de nouvelles versions. Par exemple, vous pouvez dessiner une cible comprenant des sections et des nombres différents dans le jeu de puces.



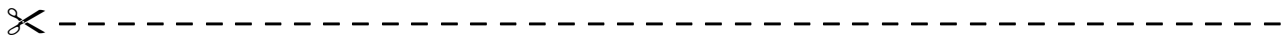
Sincèrement,

Connecting Home and School

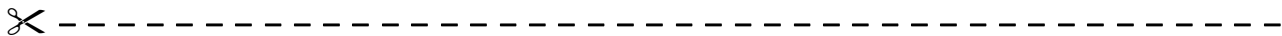
 Fiche reproductible 2–3

Dear Family:

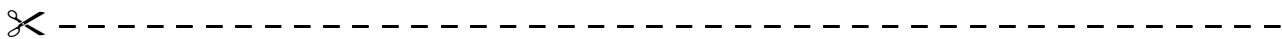
We have been working on *Time for Games*, which focuses on Comparing Quantities to 10 and Counting Sets to 10. Try this activity at home with your child.



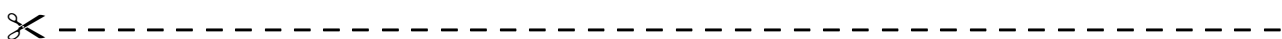
Reading the Story: This book presents 3 games. Each game poses questions for the reader to answer and involves work with counting and comparing numbers. Talk about and compare your responses. For example, you may have very different ideas as to where Pascale should move next (which domino tile to play; how to find the scores in tiddlywinks).



Playing Games: Choose to play one (or all) of the games with your child. Review the materials needed and the rules. Ask questions such as these to promote reflection and strategic thinking: **What do you think a good next move is? Why is it a good idea if I put my counter here (choose this domino; land on this part of the target)?**



Playing Another Way: Change the rules and/or materials to create variations of the games. For example, you might design a tiddlywinks target with different numbers or sections.



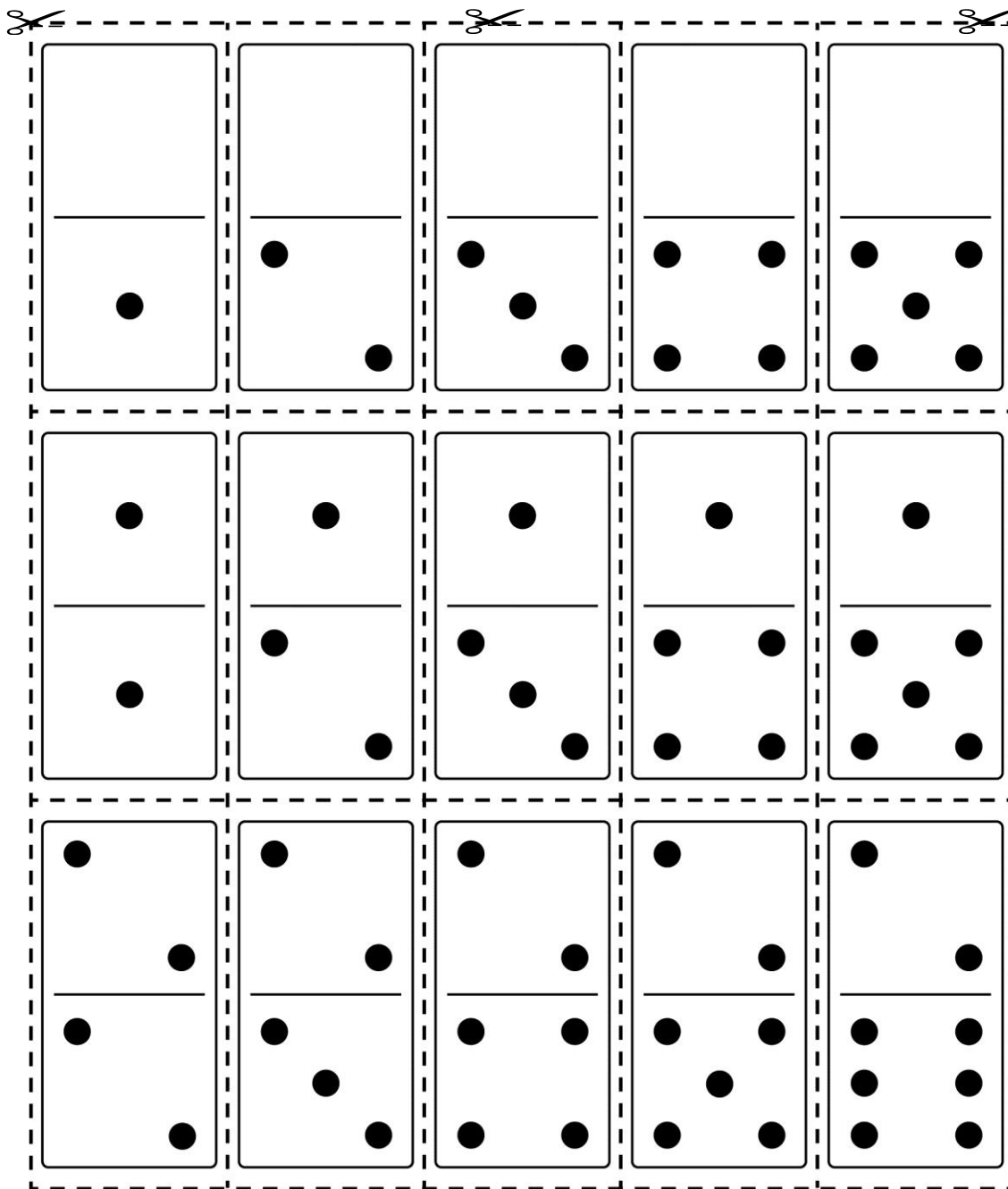
Sincerely,

Planche de tic-tac-toe Fiche reproductible 3

Pièces de domino

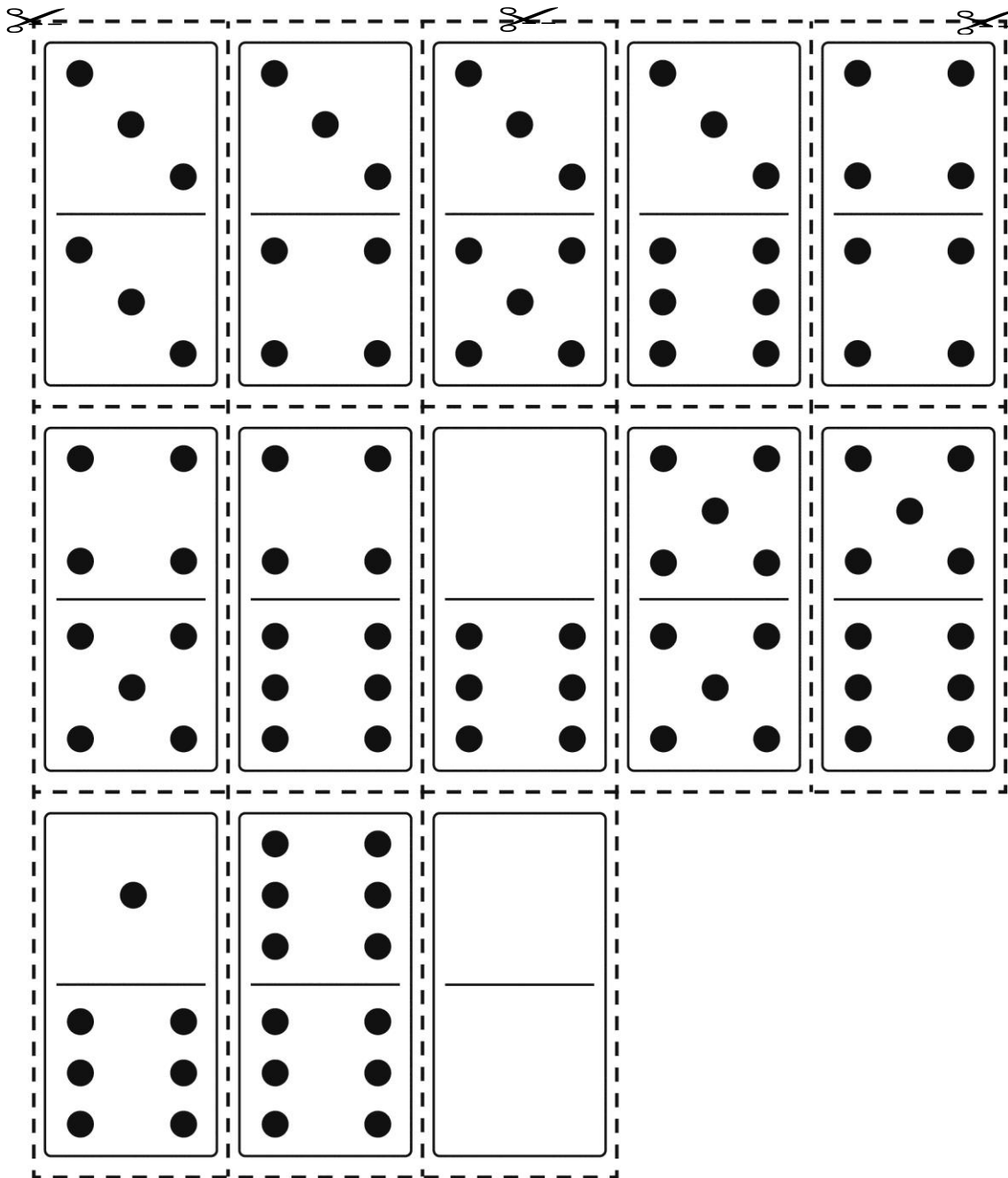
Fiche reproductible 4-1

Photocopiez ces tuiles sur du carton et découpez-les avant de les distribuer aux élèves.



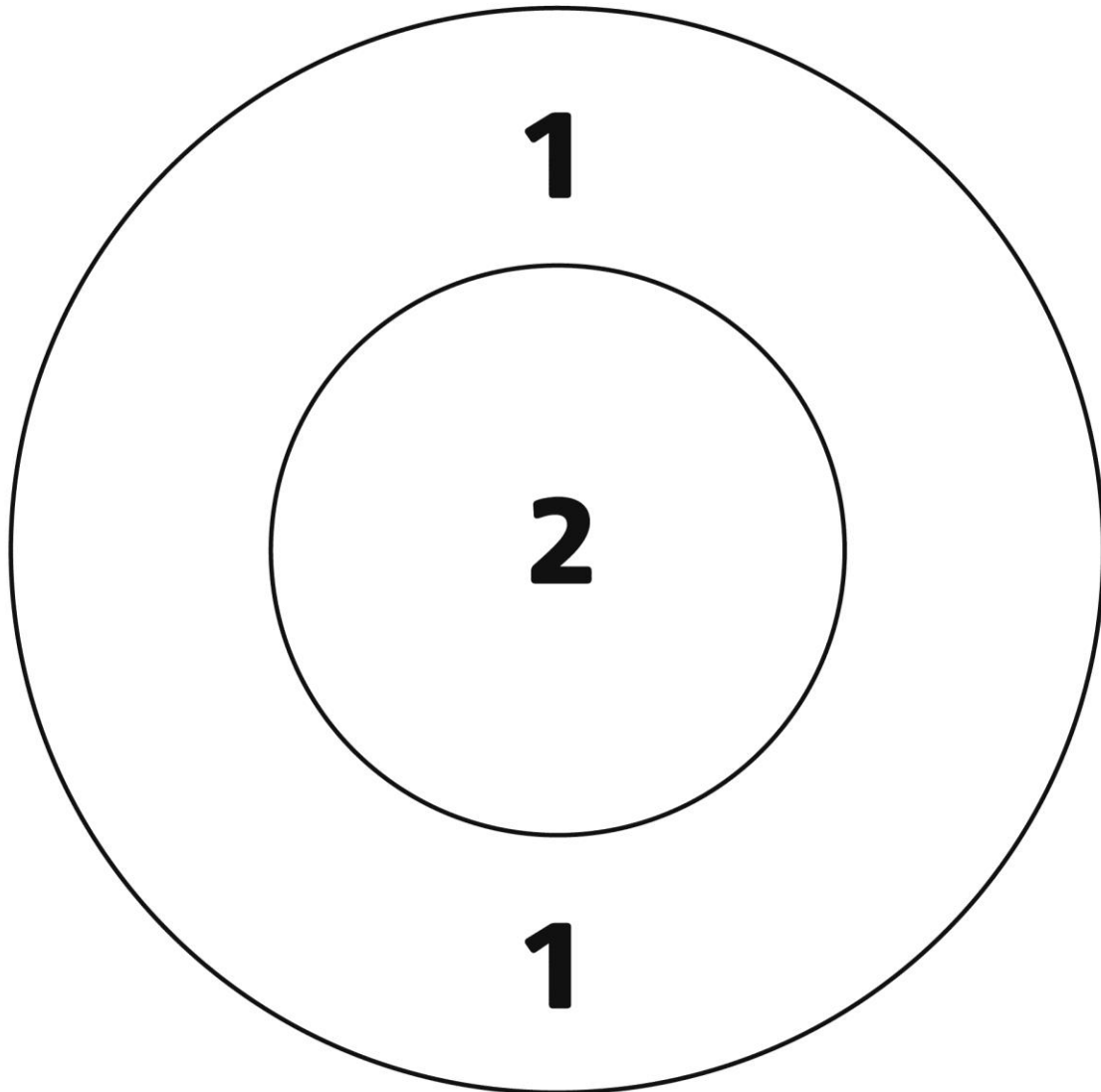
Pièces de domino

Fiche reproductible 4-2



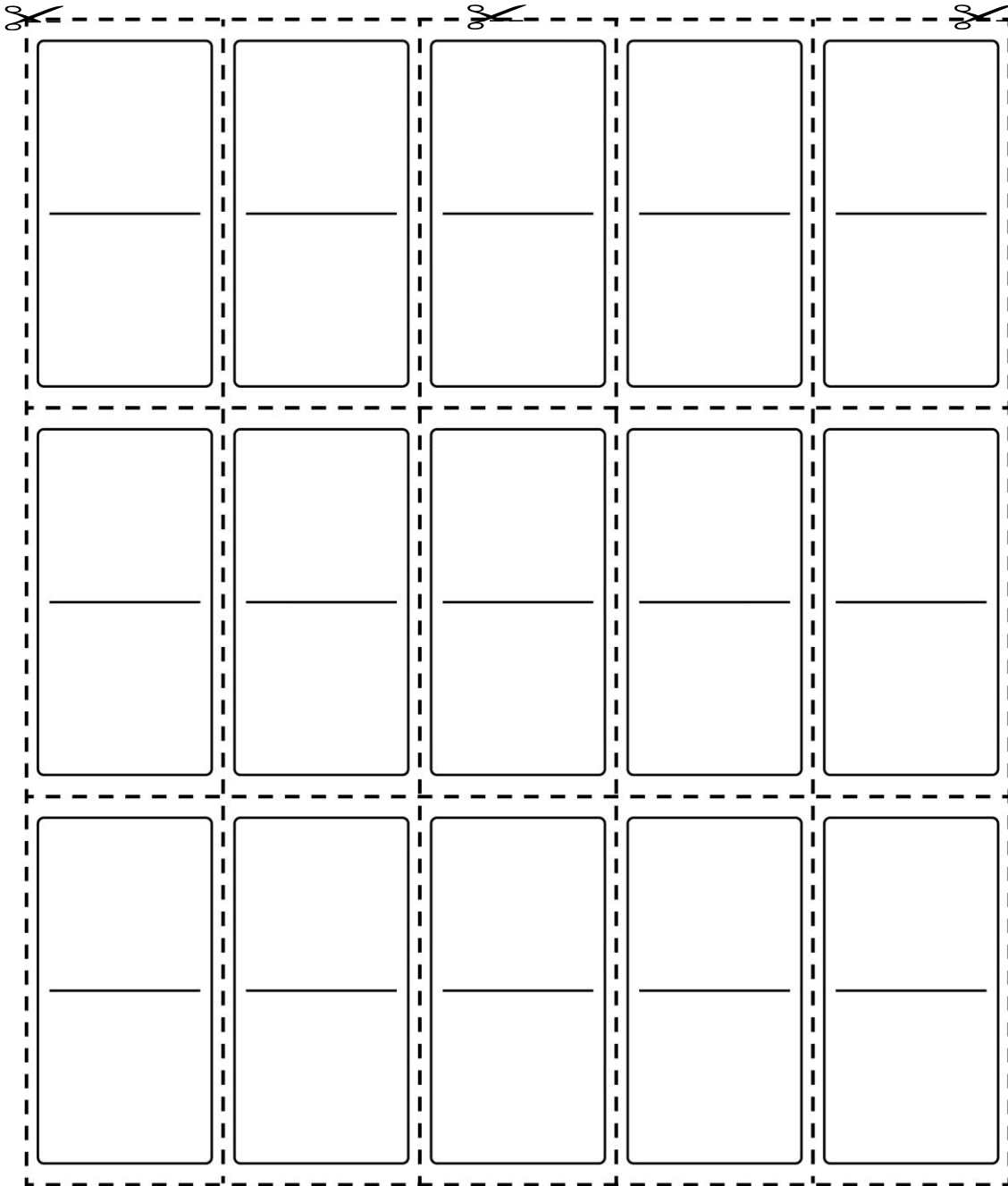
Grille de mathématiques *Au jeu !*

Fiche reproductible 5



Modèles de dominos Fiche reproductible 6

Photocopiez ces pièces sur du carton et découpez-les avant de les distribuer aux élèves.



Jeu de Achi

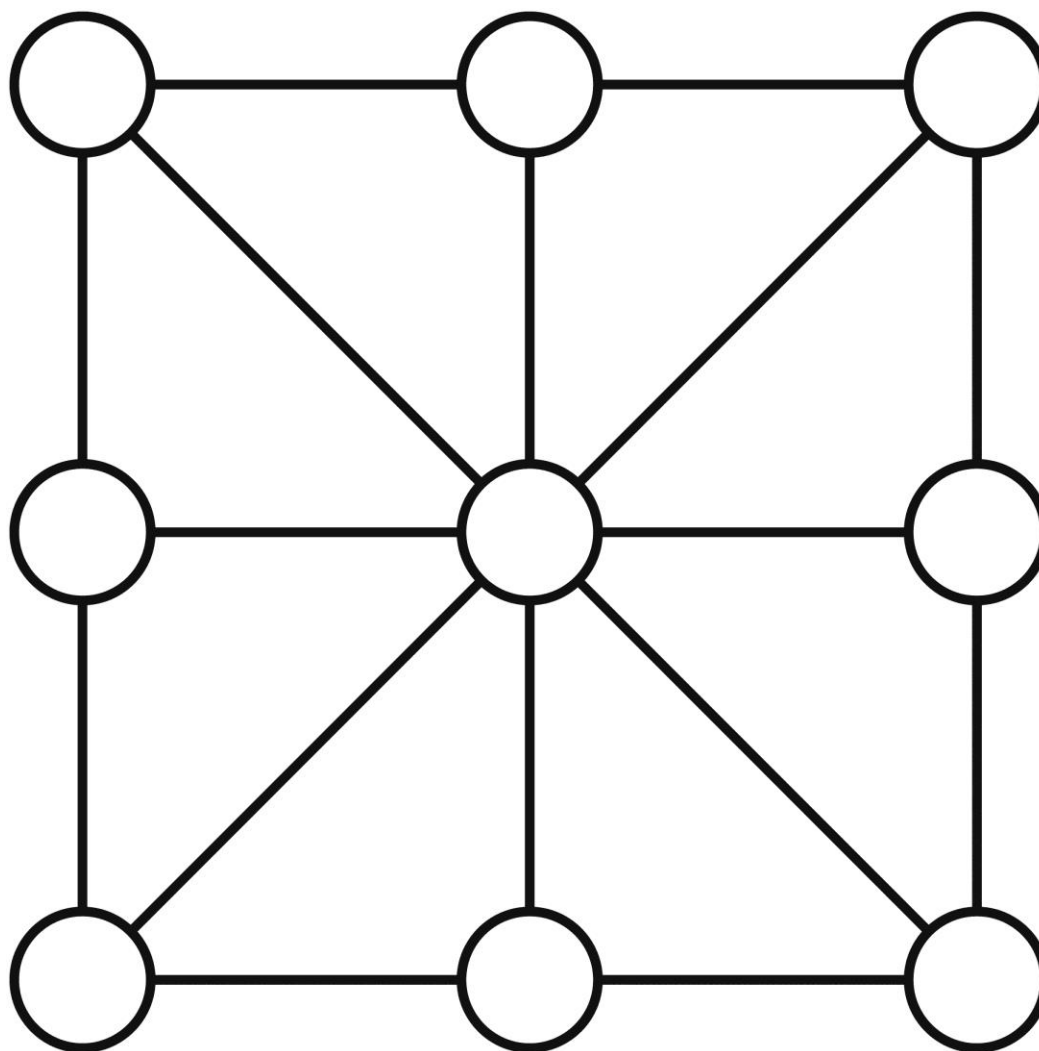
Fiche reproductible 7

Il vous faudra :

- 4 jetons par joueur ; chaque joueur doit avoir des jetons d'une couleur différente.

Règles du jeu :

- À tour de rôle, chaque joueur place un jeton sur un cercle.
- Quand tous les jetons sont placés, les joueurs déplacent à tour de rôle leur jeton vers un cercle libre.
- Le joueur qui réussit à aligner 3 jetons gagne la partie !



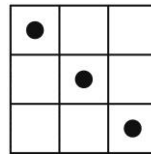
Les jeux que nous aimons

Fiche reproductible 8

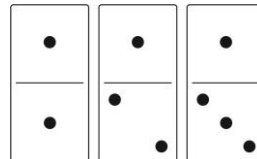
Nom : _____

Pose ces questions à tes camarades. Dessine un bonhomme sourire si la réponse est oui.

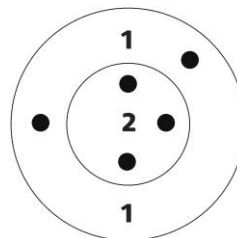
1. Aimes-tu le jeu de tic-tac-toe ?



2. Aimes-tu le jeu de dominos ?



3. Aimes-tu le jeu de puces ?



Combien aiment le tic-tac-toe ?

Combien aiment les dominos ?

Combien aiment le jeu de puces ?

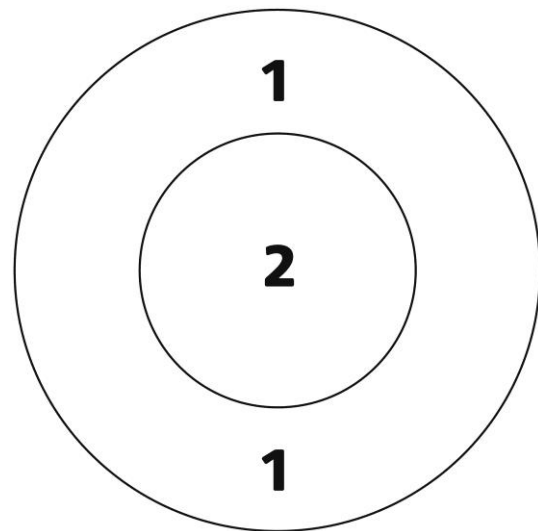
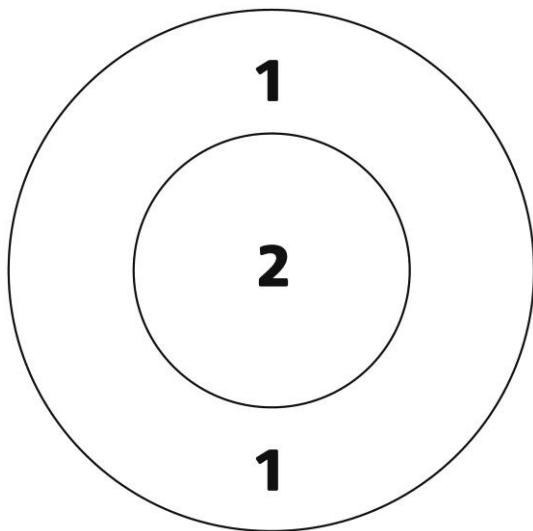
Quel jeu est le plus populaire ?

Fiche de score du jeu de puces

Fiche reproductible 9

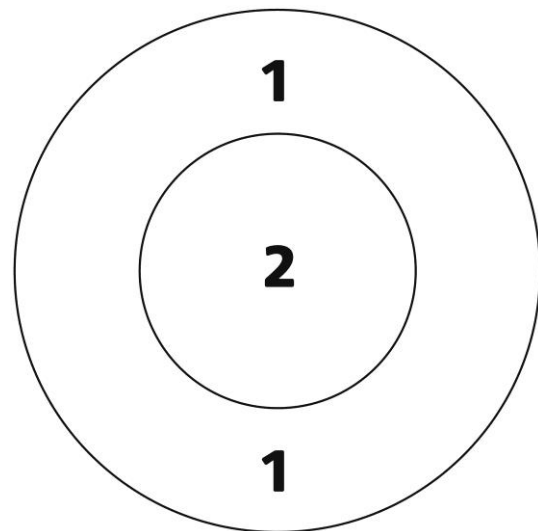
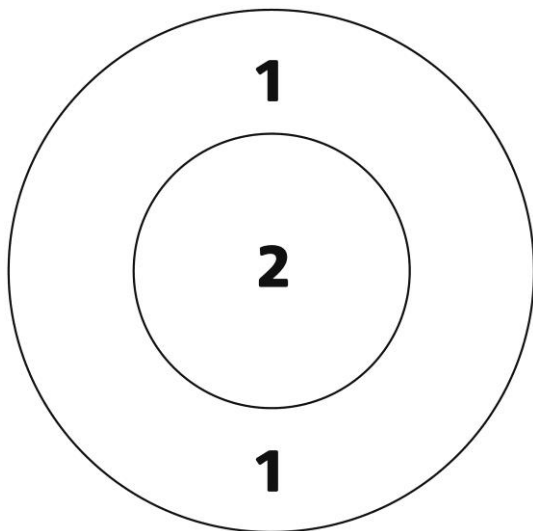
Nom : _____

Indique où tes jetons sont tombés sur la cible.
Quel est ton score ?



Score total : _____

Score total : _____



Score total : _____

Score total : _____