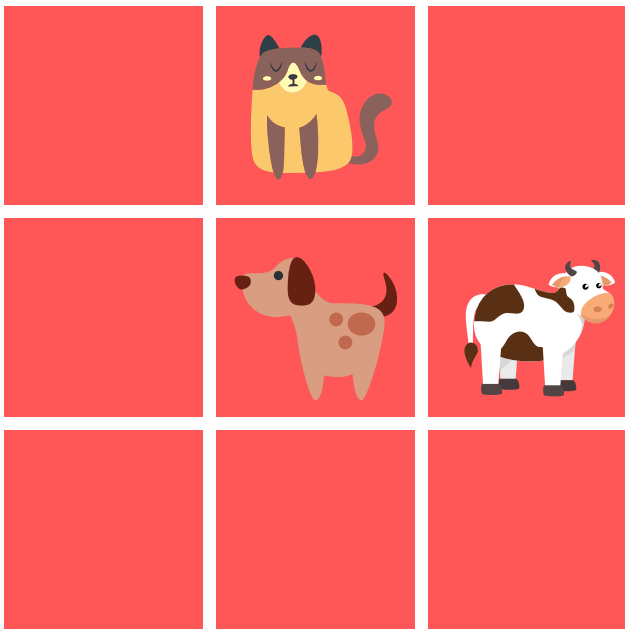


MES PREMIERS SUDOKU

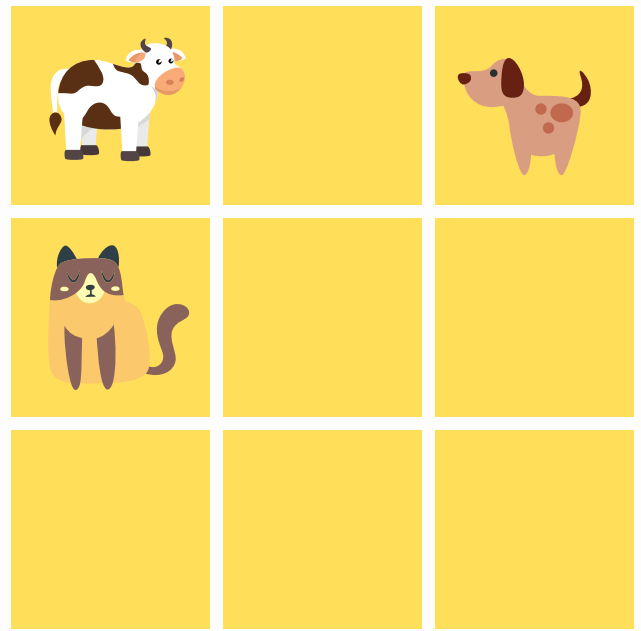
DES JEUX POUR S'ÉVEILLER AUX MATHÉMATIQUES

Découpe les étiquettes ci-dessous et place les animaux sur la grille correspondant à la même couleur. Chaque animal ne doit apparaître qu'une fois par ligne et une fois par colonne. Il ne peut donc pas y avoir 2 chats sur une même ligne, par exemple.

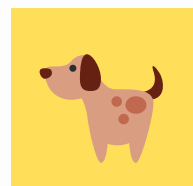
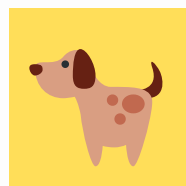
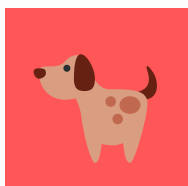
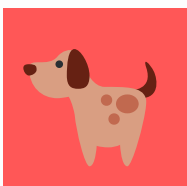
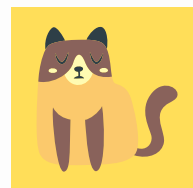
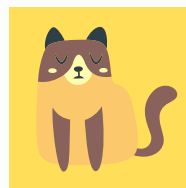
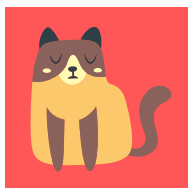
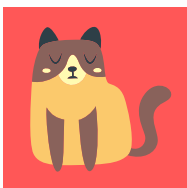
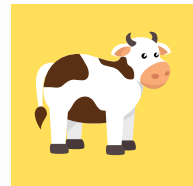
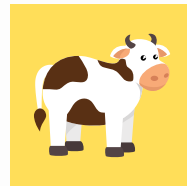
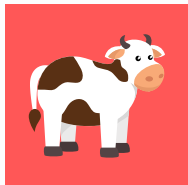
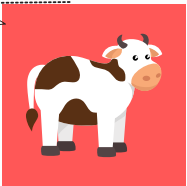
GRILLE 1



GRILLE 2



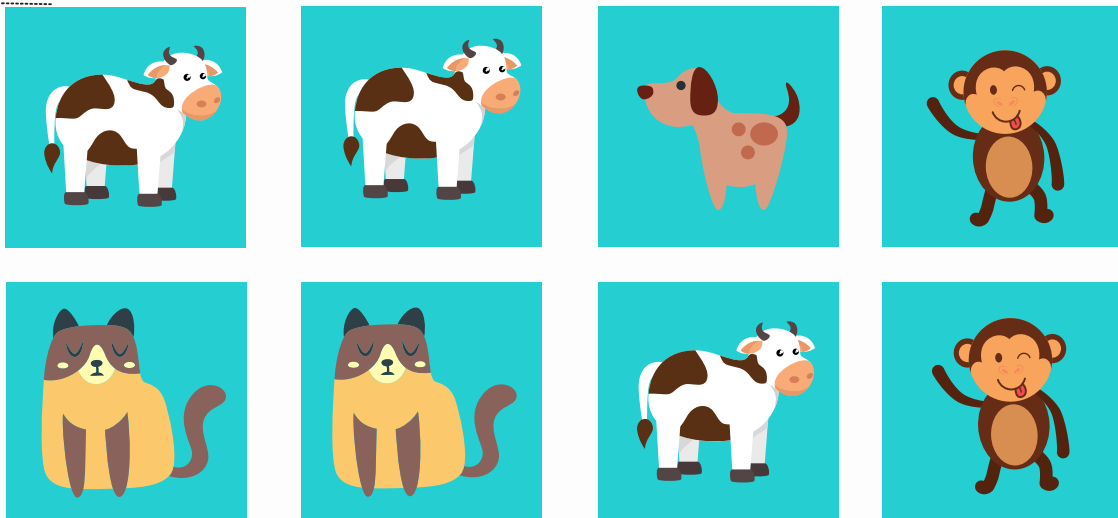
Étiquettes à découper



GRILLE 3



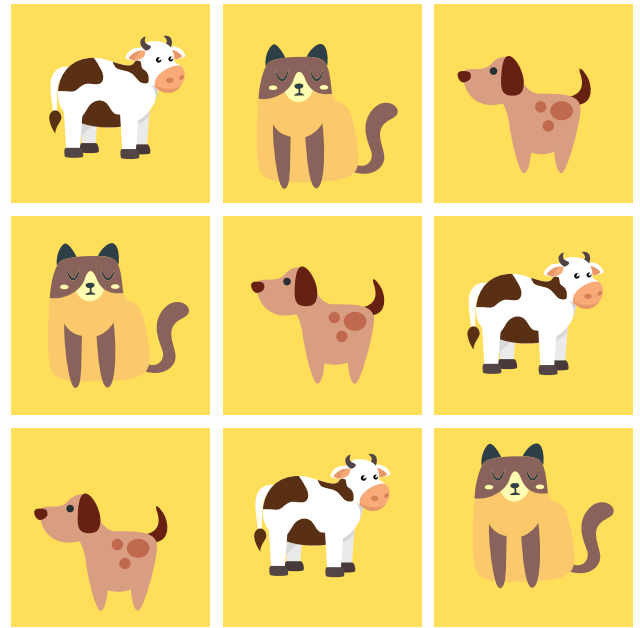
Etiquettes à découper



MES PREMIERS SUDOKU

DES JEUX POUR S'VEILLER AUX MATHEMATIQUES

LES SOLUTIONS



GRILLE 3



LES SUITES LOGIQUES

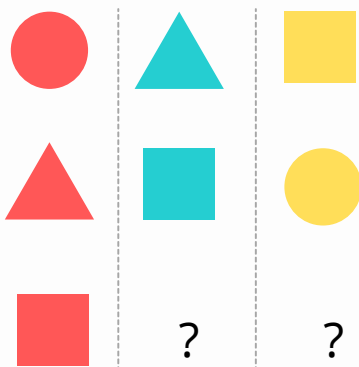
DES JEUX POUR S'ÉVEILLER AUX MATHÉMATIQUES

Regarde les dessins ci-dessous et essaye de trouver la suite

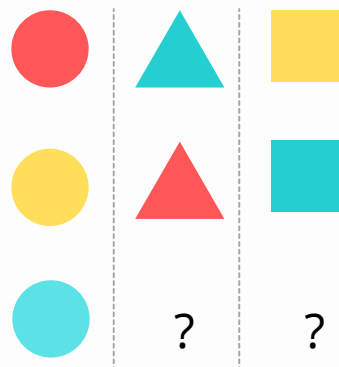
Séquence 1



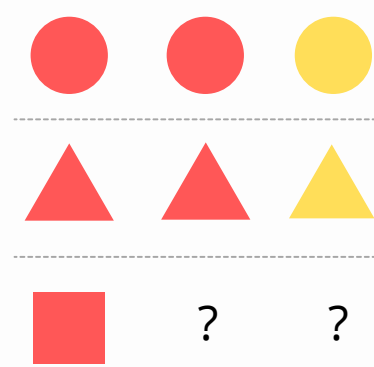
Séquence 2



Séquence 3



Séquence 4



Séquence 5



Séquence 6 (difficile)



Séquence 7 (très difficile)



LES SUITES LOGIQUES

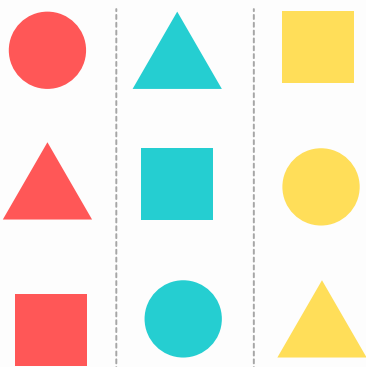
DES JEUX POUR S'ÉVEILLER AUX MATHÉMATIQUES

LES SOLUTIONS

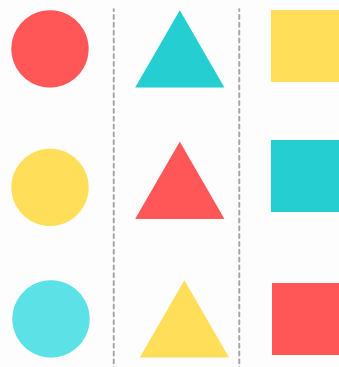
Séquence 1



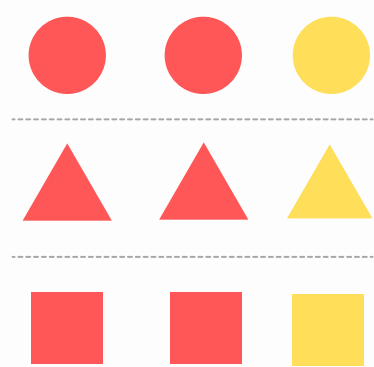
Séquence 2



Séquence 3



Séquence 4



Séquence 5



Séquence 6



Séquence 7



Objectif : décomposer un nombre

- 1- Choisis une planche de jeu et mélange les cartes
- 2- Place les cartes, face cachée sur la table (c'est la pioche)
- 3- Pioche une carte et place là sur un chiffre/nombre correspondant (remplie toute ta planche ainsi)

Matériel à imprimer


- Les planches de jeu
- Les cartes à découper (14 cartes centaines, 13 cartes dizaines, 9 cartes unités)

Pour les parents


Pendant le jeu, on dit à voix haute quel type de carte est piochée (centaine, dizaine ou unité) pour que les enfants comprennent mieux

Sur les cartes, les chiffres des dizaines apparaissent toujours avec la même couleur, tout comme le chiffre des centaines et les unités. Il est intéressant d'interroger les enfants pour voir s'ils ont remarqués et s'ils comprennent à quoi cela correspond.



 2	18	478
123	65	675
27	554	5




 1	35	217
7	923	308
12	75	59



 275	3	744
32	631	13
4	143	24



 49	6	23
201	9	618
8	448	81

Découper toutes les cartes



275	744	217	18	59	4
631	123	308	65	23	5
143	554	27	12	81	6
478	675	32	49	1	7
923	201	13	75	2	8
618	448	24	35	3	9

Objectif : s'entraîner au calcul mental

- 1- Place ton pion sur la case départ
- 2- Lance le dé
- 3- Avance du nombre de cases indiqué sur le dé et place ton pion
- 4- Résous l'opération qui se trouve sur la case pour avancer au prochain tour

Matériel à imprimer

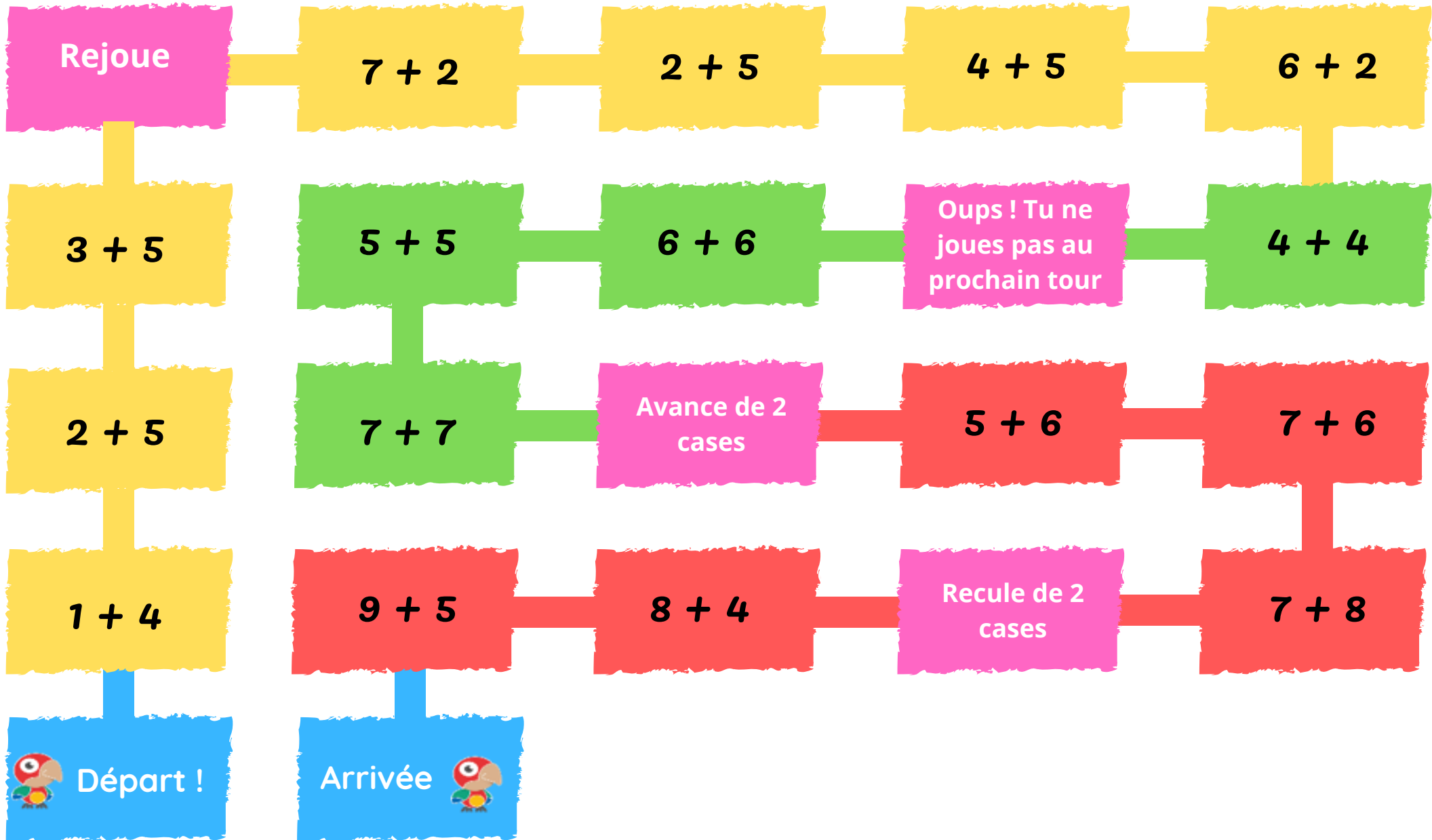
- Un plateau de jeu avec des calculs
- Un plateau de jeu vierge à compléter

Matériel nécessaire non fourni

- Des pions
- Un dé

Pour les parents

Si les enfants arrivent facilement : vous pouvez personnaliser le plateau de jeu avec des calculs plus complexes ou changer le type d'opération (soustraction, multiplications, etc.). La plateau 2 ne contient aucun calcul pour que vous puissiez le remplir et mettre des calculs différents à chaque partie



A REMPLIR

