



MATH AT HOME EN FRANÇAIS

We are pleased to introduce our Math at Home resource for schools to share with their families. Inside, you will find a variety of games that can be sent home with students to play with a parent or guardian. Each of these games will help students consolidate key number sense skills that they have been working on in class. Teachers will be able to use their results from the Continuum-Based Math diagnostics to decide which games would be the most suitable for each student.

We recommend that the instruction cards and game cards be made of durable materials and/or laminated as appropriate, and then placed in resealable bags to be sent home. We also recommended that students play the game at school prior to it being sent home.





MATH AT HOME ACKNOWLEDGEMENTS

We would like to thank all the educators involved in the creation of this

project.

Dan Allen Nancy Archer

Mona Belzile-Daley

Michael Cain Carol Caputo

Karen Condon Kathryn Evangelista

Kathleen Frederick

Lori-Ann Gideon

Mary James

Kaitlin Morgan Michelle Noble

Mike O'Neill

Natalie Reid Sacha Smith

Ashley Valera

Alison Walo

Deborah Wilson

Brianna Yard

Celeste Anderson

Lloyd Beaulieu

Sarah Burchat

Natasha Campbell

Brian Chen

Christine Corso

Isabella Fabiilli

Emily Gazley

Mike Jacobs

Susie Lee-Fernandes

Tiffany Nieuwesteeg

Angela O'Neill

Linda Rehill

Chad Richard

Mary Upson

Melissa Vickery

Carla Wilson

CONTENTS

Activity	CBM Columns	Page	
Counting / Dénombrement			
Cover the Number/ Couvre le	C1 C2 C3 C4 C5 C8	6	
nombre			
Rainy Day Math Game/ Jeu de pluie	C1 C2 C3 C4 C5 C8	8	
Shake and Spill/ Brasse et lance	C1 C2 C3 C4 C5 C8	12	
Building Number Sense/ Bâtir le	C1 C2 C3 C4 C8	13	
sens du nombre			
Clothes Pin Number Matching/	C1 C2 C3 C4 C8	15	
Points et pinces à linges			
Counting Links/ Billets à compter	C1 C2 C3 C4 C8	17	
Ice Cream Math/ Maths crème	C1 C2 C3 C4 C8	19	
glacée			
Memory Match Up/ Jeu de	C1 C2 C3 C4 C8	21	
mémoire			
Seed Counting/ Compte les graines	C1 C2 C3 C4 C8	25	
Sac de nombre	C1	28	
Tic Tac Teen / Tic tac dizaines	C6	40	
Course à 31	C7	44	
Forwards or Backwards/ Compte et	C7 C9 C10	46	
compte à rebours			
Number Puzzles 1 to 10 / Casse-tête	C8	48	
1 à 10			
Secret Message/ Message secret	C9 C10	59	
Drop and Create / Lance et crée	C9	62	
Hundreds Chart Puzzle / Casse-tête	C11	64	
de cent			
Oh No 99! / Oh non 99!	C12	66	
Up and Down to 120 / Monte et	C13	67	
descend jusqu'à 120			

Counting on You/ On compte sur	C14	69		
toi!		_		
Spin-a-rama	C14	72		
Number Search: Thousands / Trouve les nombres: milles	C15	75		
Number Search: Counting by Tens /	C16	78		
Trouve les nombres: compter par	CIO	70		
dix				
Compte grenouille	C16	81		
Concentration: Ten Thousands / Dix milles	C17	83		
Can You Count On?/ Peux-tu continuer à compter?	C18	86		
Connect Four: Tenths / Dixièmes	C18	89		
Number Search: Tenths / Dixièmes	C18	91		
Concentration: Hundred Thousands	C19	94		
/ Centaines de milles				
Connect Four: Hundredths /	C20	97		
Centièmes				
Number Search: Hundredths	C20	99		
/Centièmes				
Concentration: Millions	C21	102		
Number Search: Thousandths/	C22	105		
Millièmes				
Quantity / Quantité				
Cup and Chips / Tasse et jetons	Q1 Q2	108		
Finger Match / Même doigts	Q1 Q2	109		
Number Match 1 to 5 / Trouve les	Q2	110		
nombres 1 à 5				
Number Match 1 to 10 / Trouve les nombres 1 à 10	Q2	112		

Bigger/Smaller/Same/ Plus grand/	Q3 Q4	115
Plus petit/ Même		
Counting On (1) / On continue le	Q5	118
compte (1)		
Counting On (2) / On continue le	Q5	119
compte (2)		
Two-by-Two / Deux par deux	Q6	121
Number Bonds / Faire la somme	Q7	123
Reach 100 / Arrive à 100	Q8	127





- la carte de jeu
- un dé
- les jetons

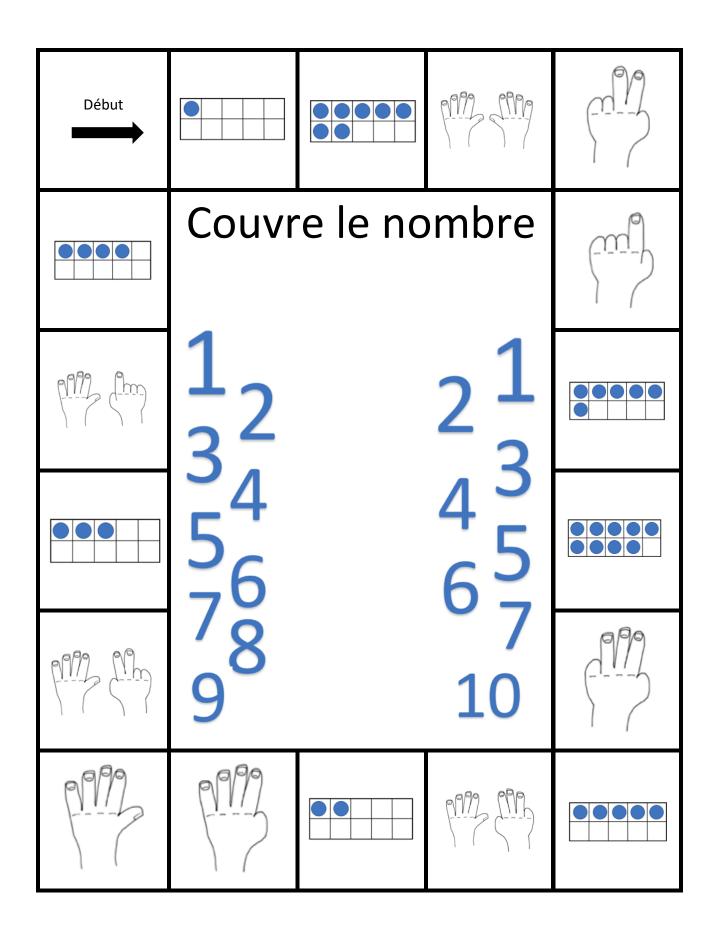
Instructions:

- 1. Roule le dé et avance. Quand tu arrives sur le carré prend un jeton et couvre le nombre au centre.
- 2. Dis le nombre à ton partenaire.
- 3. Continue jusqu'à ce que tous les nombres sont couverts.

À quoi ça sert:

• Reconnaître le nombre en formes différentes, même s'il n'est pas en ordre.

C1 C2 C3 C4 C5 C8







- les nuages avec des nombres jusqu'à dix
- les gouttes de pluie

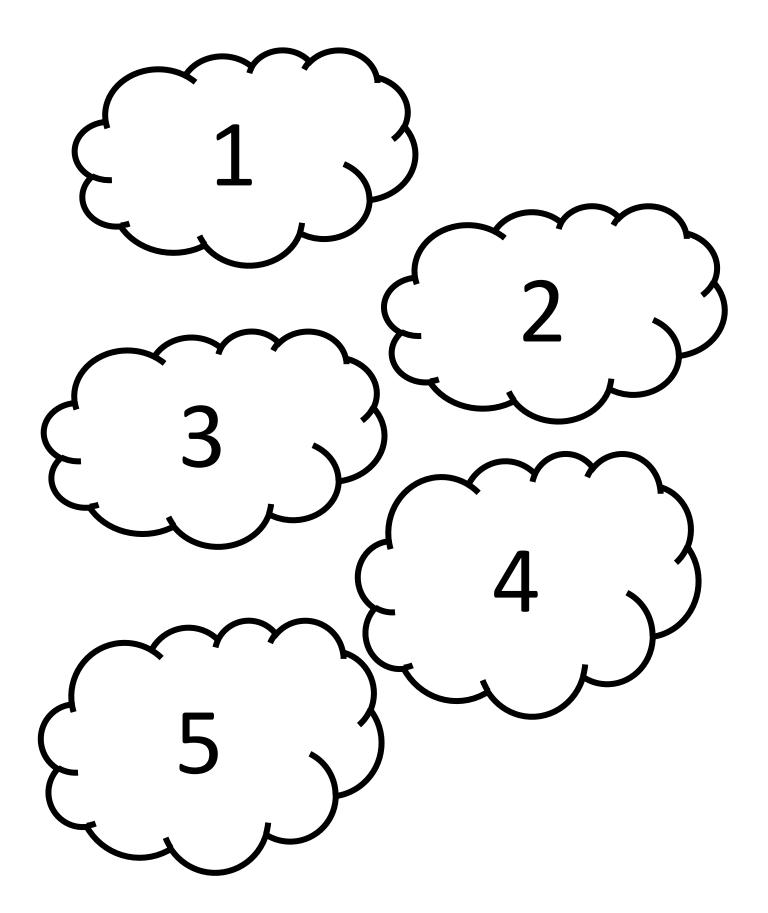
Instructions:

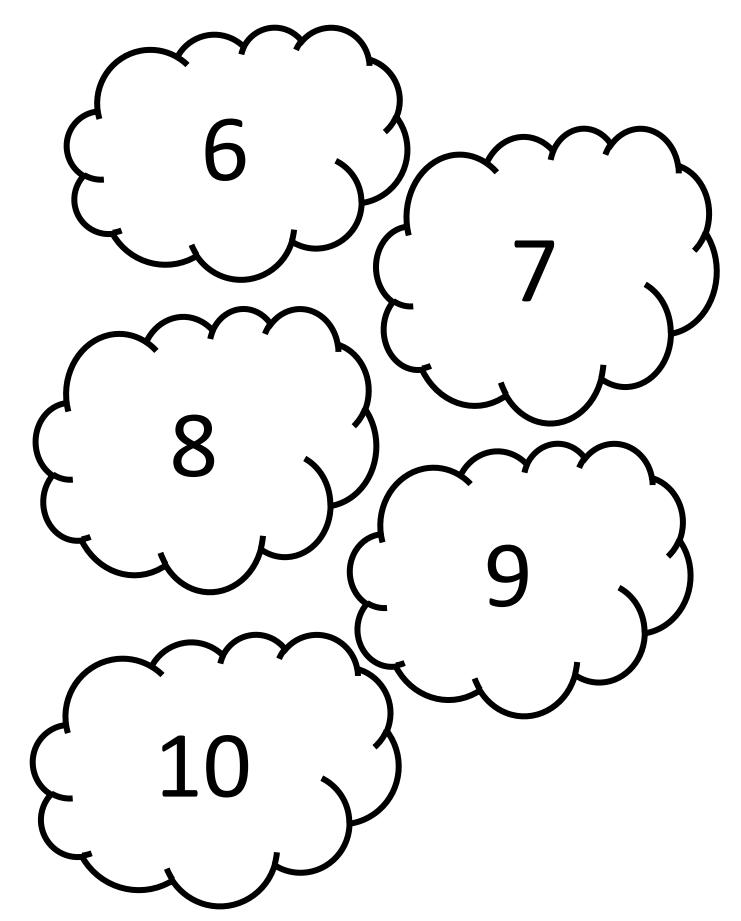
1. Choisis le nombre de gouttes qui correspondent avec le nombre sur le nuage.

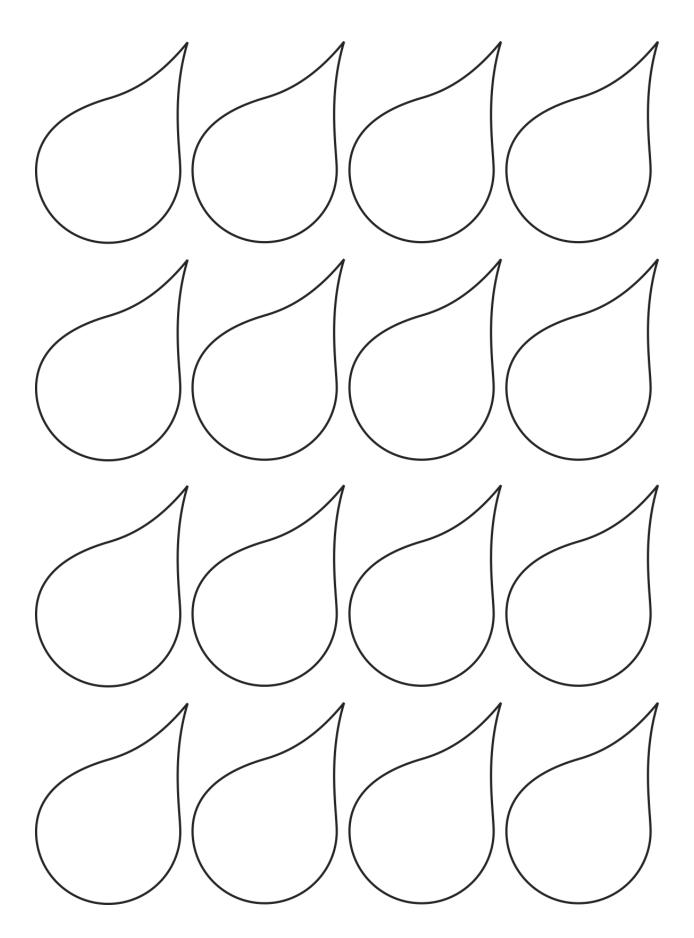
À quoi ça sert:

- Compter les objets un à la fois.
- Comprendre **combien** il y a dans une collection.
- Nommer et interpréter des nombres jusqu'à 10.

C1 C2 C3 C4 C5 C8











- une tasse
- des jetons
- un paquet de cartes As à 10

Instructions:

- 1. Joueur A choisit une carte et cache la carte
- 2. Joueur A met ce nombre de jetons dans la tasse, sans que Joueur B voit la carte ou les jetons.
- 3. Joueur B (l'élève) brasse et lance les jetons sur la table
- 4. Joueur B doit compter les jetons
- 5. Joueur A montre la carte et Joueur A et Joueur B comparent leurs réponses.

À quoi ça sert:

• Compter toute la collection de nombres et comprendre que le dernier nombre est la réponse.

C1, C2, C3, C4, C5, C8





BÂTIR LE SENS DE NOMBRE

Matériaux:

- le tableau de jeu
- Lego ou cubes à pression (Snap Cubes)
- un dé

Instructions:

- 1. Choisis un carré sur le tableau de jeu.
- 2. Dis le nombre à haute voix.
- 3. Choisis le bon nombre de cubes à pression pour démontrer le nombre du tableau.

Défi:

- Roule un dé.
- Dis le nombre à haute voix et trouve-le sur le tableau de jeu.
- Choisis le bon nombre de cubes à pression pour démontrer le nombre du tableau.

À quoi ça sert:

• Compter sans faute et compter pour résoudre un problème.

C1, C2, C3, C4, C8

BÂTIR LE SENS DU NOMBRE





POINTS ET PINCES À LINGES

Matériaux:

- la carte de jeu
- 10 pinces à linges avec les nombres 1 à 10

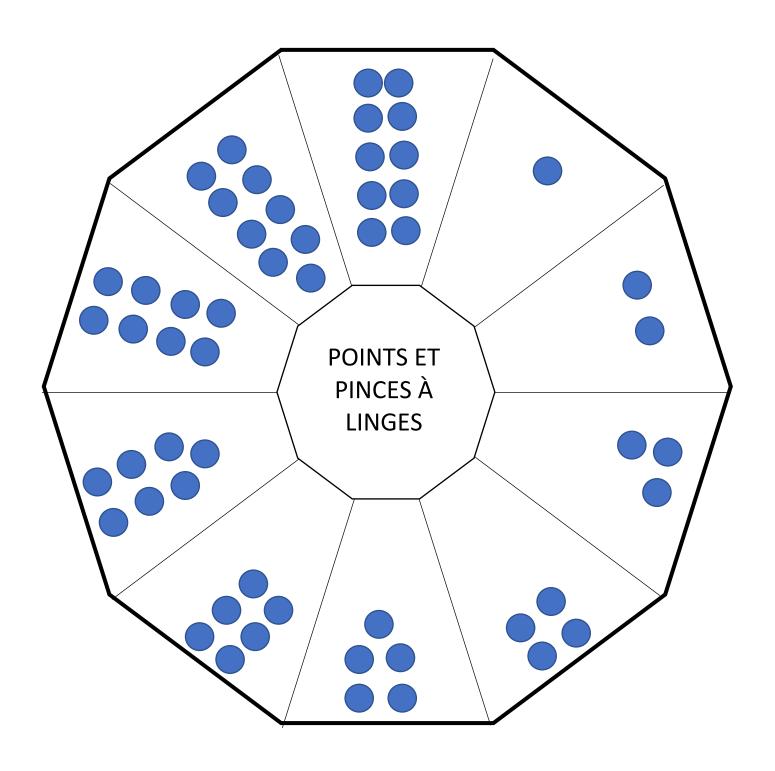
Instructions:

1. Joueur A compte les points sur la carte et trouve le nombre qui correspond sur la pince à linge.

À quoi ça sert:

• Choisir une stratégie pour compter, sans aide.

C1, C2, C3, C4, C5, C8







- les trombones
- les billets

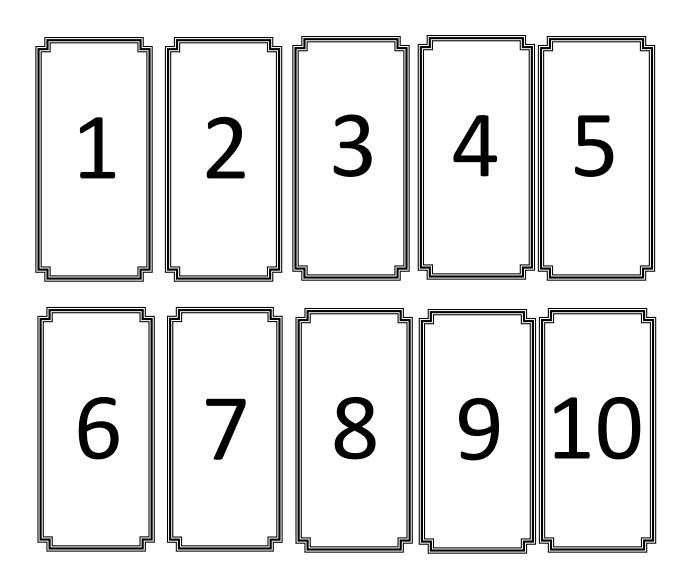
Instructions:

- 1. Choisis un billet.
- 2. Attache le bon nombre de trombones au nombre sur le billet spécifique.

A quoi ça sert:

• Choisir une stratégie pour compter, sans aide.

C1, C2, C3, C4, C8







MATHS CRÈME GLACÉE

Matériaux:

- Les boules de crème glacée
- Cornets de crème glacée avec les nombres de 1 à 10

Instructions:

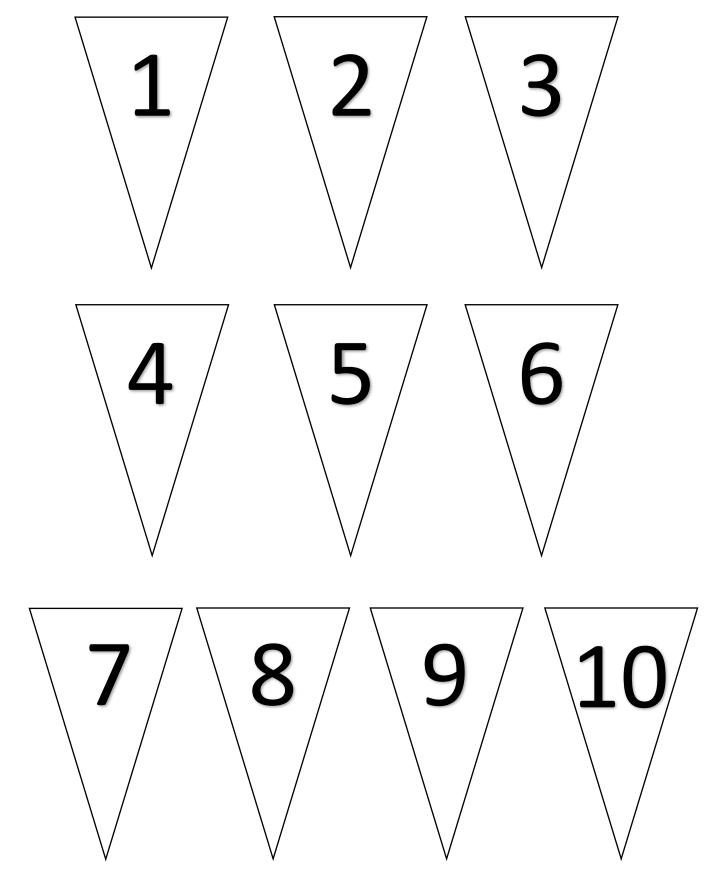
1. Compte le nombre de boules qui correspondent avec les cornets.

À quoi ça sert:

- Compter chaque objet un à la fois.
- Reconnaître le nombre qui démontre combien il y a dans la collection.
- Nommer et interpréter les nombres jusqu'à 10.

C1 C2 C3 C4 C8









- les cartes avec les nombres 1 à 10
- les cartes avec les cercles

Instructions:

- 1. Place les cartes avec les nombres face en haut dans quatre rangées de cinq.
- 2. Ramasse une carte avec un nombre. Ensuite, ramasse une carte avec les cercles qui correspondent avec le nombre.

Défi:

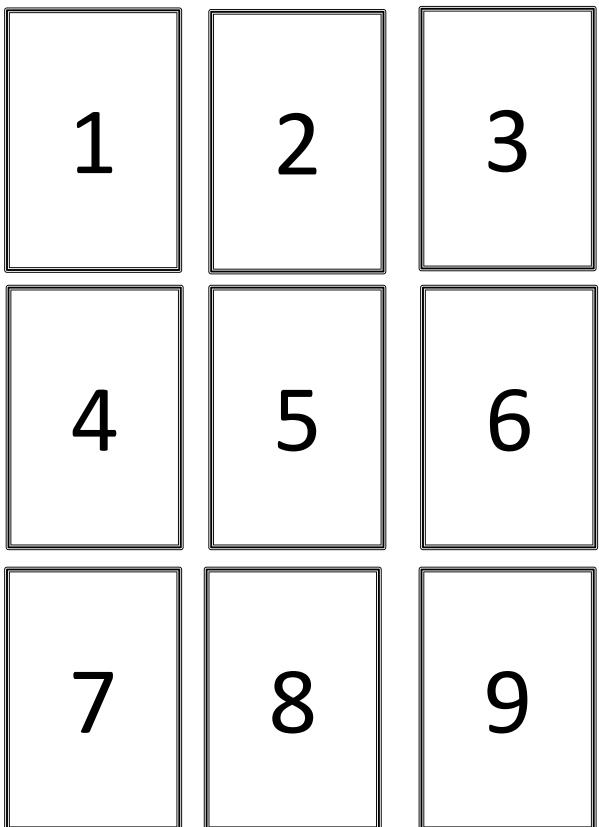
- Brasse les cartes.
- Place les cartes face à la table.
- Tourne deux cartes à la fois et essaie de trouver les cartes qui vont ensemble.

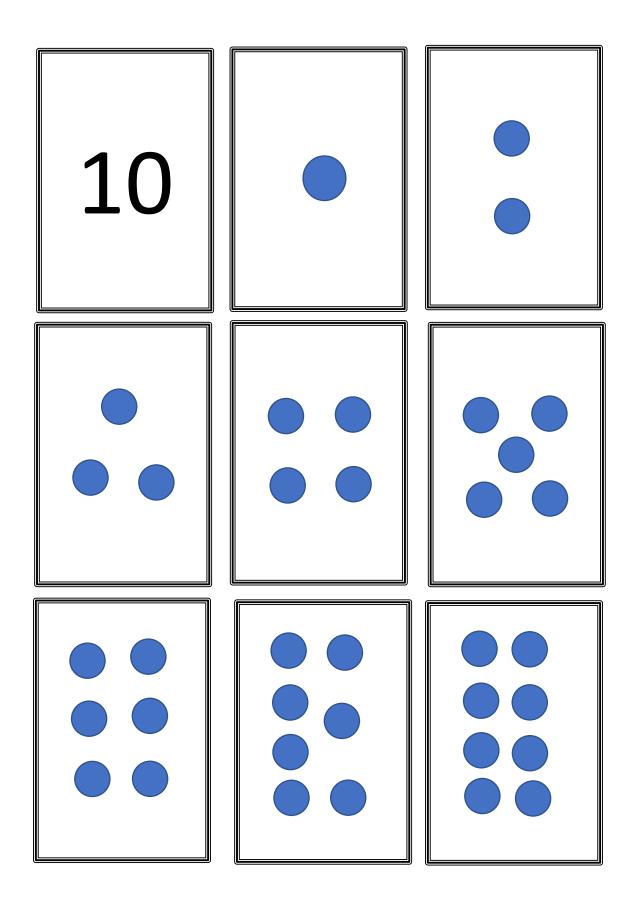
À quoi ça sert:

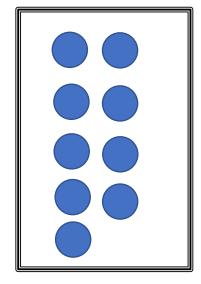
• Compter et associer les nombres et les cercles.

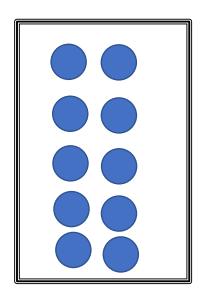
C1, C2, C3, C4, C8

Instructions: Photocopy on card stock or darkly coloured paper. Laminate each card.











COMPTE LES GRAINES

Matériaux:

- la carte de melon d'eau
- des boutons ou jetons pour représenter les graines
- les cartes de 1 à 10

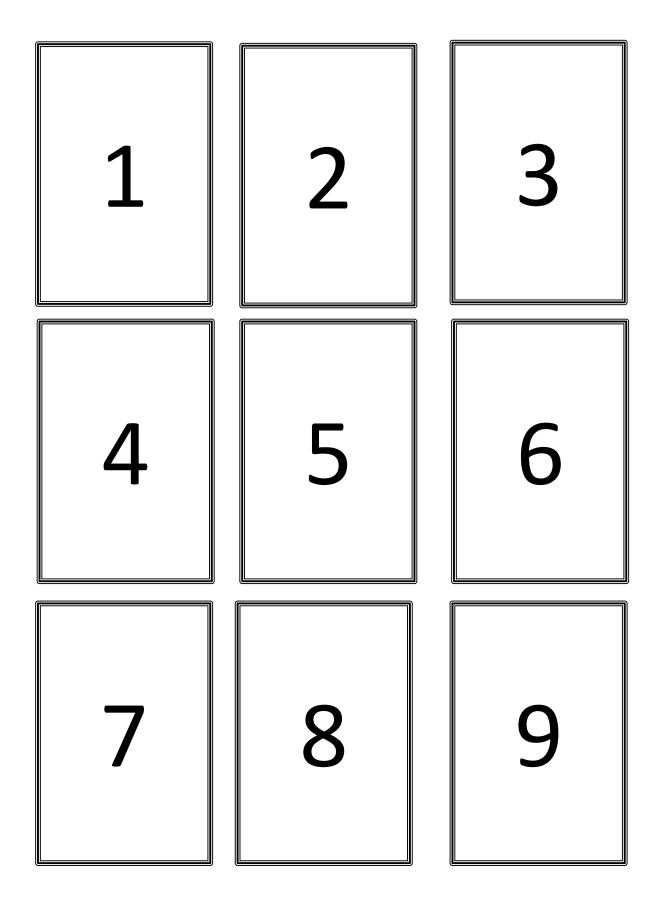
Instructions:

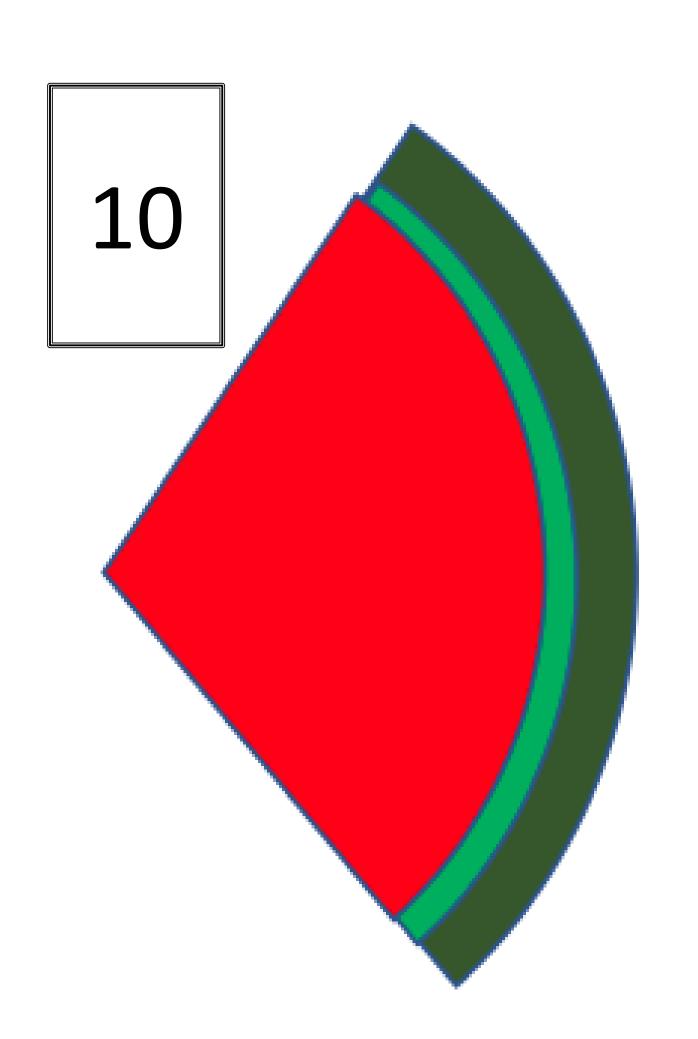
- 1. Choisis une carte.
- 2. Met le même nombre de boutons ou jetons sur la tranche de melon d'eau qu'il y a sur la carte.
- 3. Continue jusqu' à ce que tu as complété toutes les cartes 1 à 10.

A quoi ça sert:

• Compter avec précision pour répondre à un problème.

C1, C2, C3, C4, C8









LE SAC DE NOMBRES

Matériaux:

• les cartes de jeu 0 à 31 (mots et nombres)

Instructions:

- 1. Utilise le côté avec les nombres ou les mots.
- 2. Brasse les cartes pour commencer.

Jeu 1 – Arrange les cartes de 31 à 0 et lis les nombres à haute voix.

Jeu 2 - Choisis une carte au hasard. Commence à ce nombre et compte à rebours jusqu'à 0.

Jeu 3 – Choisis une carte au hasard. Trouve le nombre qui vient avant et après.

À quoi ça sert?:

• Compter à rebours de 31

C1

deux un trois quatre

cinq SIX huit sept dix neuf

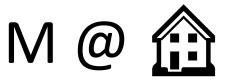
douze onze treize quatorze seize quinze

dix-huit dix-sept dix-neuf vingt vingt-deux vingt-et-un

vingt-trois	vingt-quatre
vingt-cinq	vingt-six
vingt-sept	vingt-huit

vingt-neuf trente zéro trente et un





TIC-TAC-DIZAINE

Matériaux:

- la carte de cadres de dix
- le tableau de jeu
- des jetons deux couleurs différentes

Instructions:

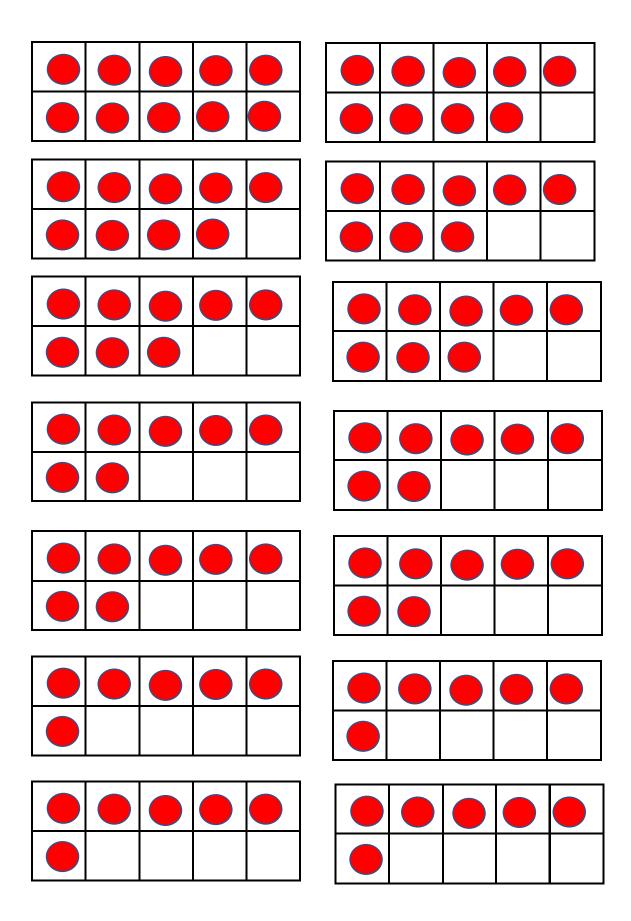
- 1. Joueur A choisit un cadre de dix incomplet et le place sur la boîte pointillée sur le tableau de jeu.
- 2. Ajoute les nombres de la boîte pointillée au cadre de dix complet sur le tableau. (Ex : 7 + 10 = 17)
- 3. Trouve le nombre correspondant sur le tableau et place ton jeton.
- 4. Joueur B prend son tour.
- 5. Le premier joueur qui se rend à trois jetons dans une ligne gagne.

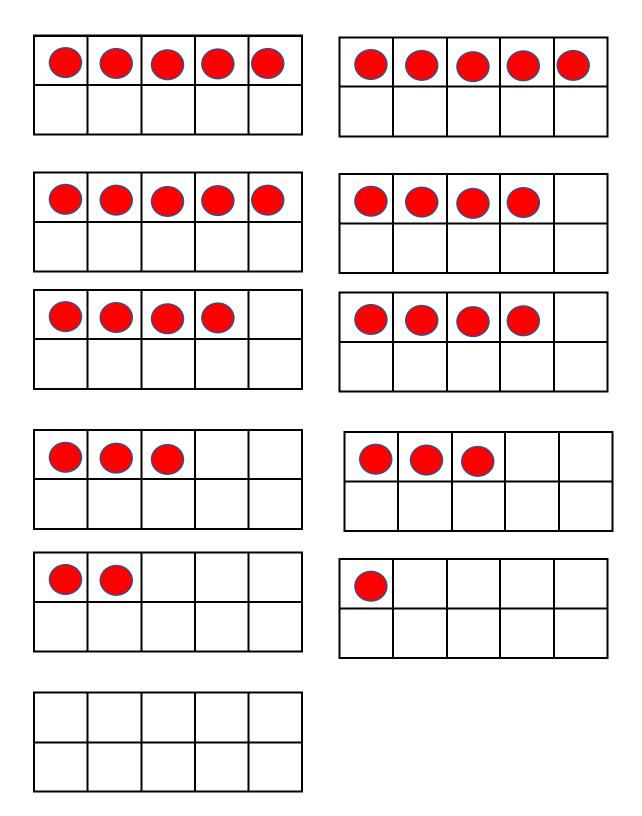
À quoi ça sert:

• Apprendre les dizaines



10	11	12	13	14
13	14	15	16	17
14	15	16	17	18
15	16	17	18	19
16	17	18	19	20







- carte de jeu
- un dé
- des marqueurs

Instructions:

- 1. Joueur A roule le dé et bouge le nombre d'espaces en disant à haute voix les nombres sur la carte (e.g. si on roule 4, le joueur dit "1,2,3,4").
- 2. Joueur B prend son tour.
- 3. Joueur A roule le dé de nouveau et continue à compter à haute voix d'où il était à la fin de son dernier tour. (eg. il roule 3, le joueur avait 4 alors maintenant il dit "5, 6,7")
- 4. Le premier joueur qui se rend à 31 sans dépasser, gagne.

Défi:

• Commence à 31 et compte à rebours

À quoi ça sert?:

• Compter à 31.

Course à 31

GAGNANT				
31	31			
30	30			
29	29			
28	28			
27	27			
26	26			
25	25			
24	24			
23	23			
22	22			
21	21			
20	20			
19	19			
18	18			
17	17			
16	16			
15	15			
14	14			
13	13			
12	12			
11	11			
10	10			
9	9			
8	8			
7	7			
6	6			
5	5			
4	4			
3	3			
2	2			
1	1			
DÉP	ART			





COMPTE ET COMPTE À REBOURS

Matériaux:

- les cartes de jeu
- des jetons rouges et jaune

Instructions:

- 1. Lance le jeton sur le tableau de jeu. Si ça tombe entre deux nombres, choisi un nombre.
- 2. Si le jeton est sur le côté jaune, compte à haute voix, jusqu'à 31.
- 3. Si le jeton tombe sur le côté rouge, compte à rebours à haute voix, jusqu'à 1.

À quoi ça sert :

• Compter et compter à rebours de 1 à 31.

C7, C9, C10

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				





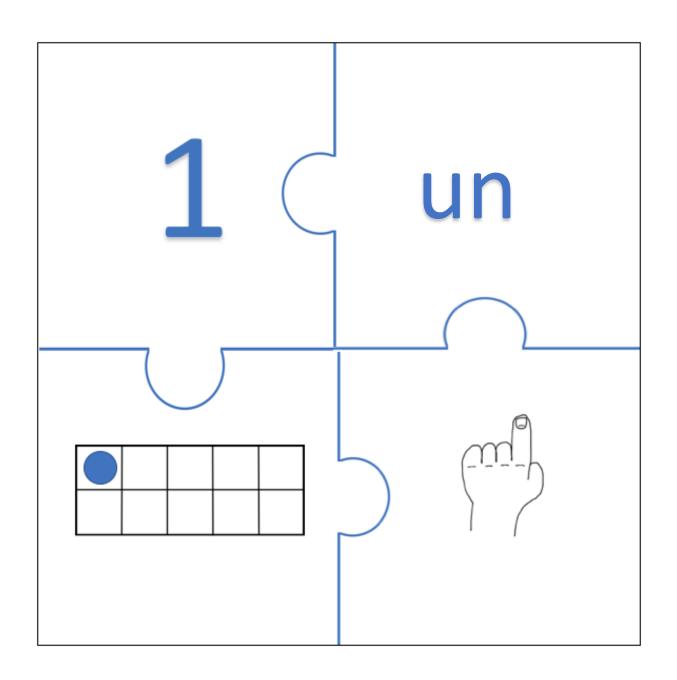
• l'ensemble de casse-têtes (40 pièces)

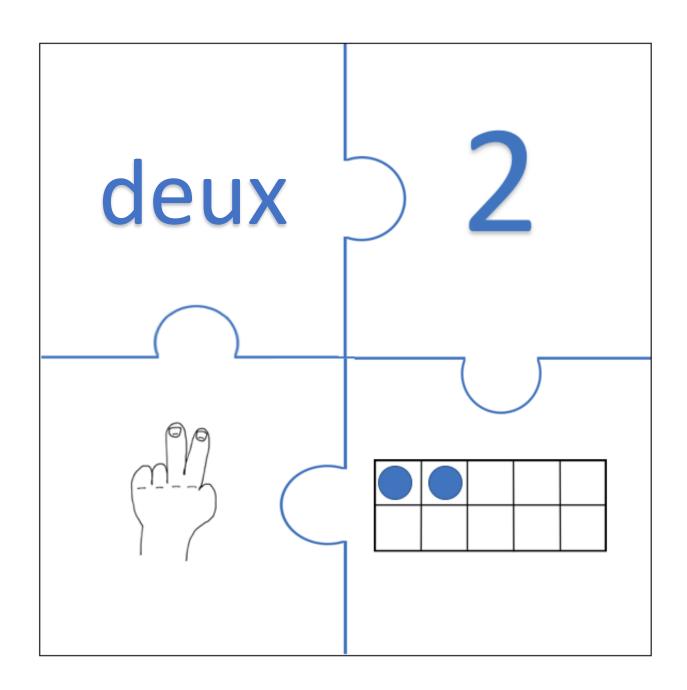
Instructions:

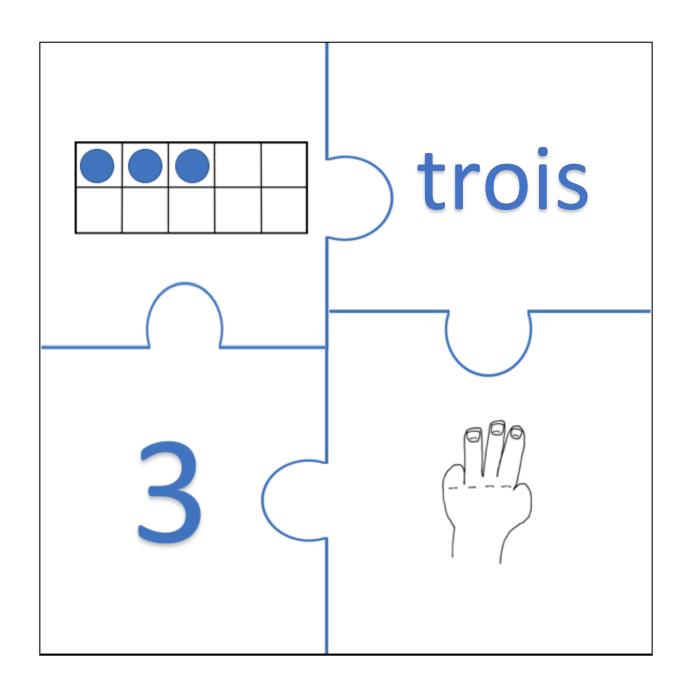
1. Assemble chaque mini casse-tête pour chaque nombre de 1 à 10 (Chaque mini casse-tête inclut le nombre, le mot, les doigts et le cadre de dix).

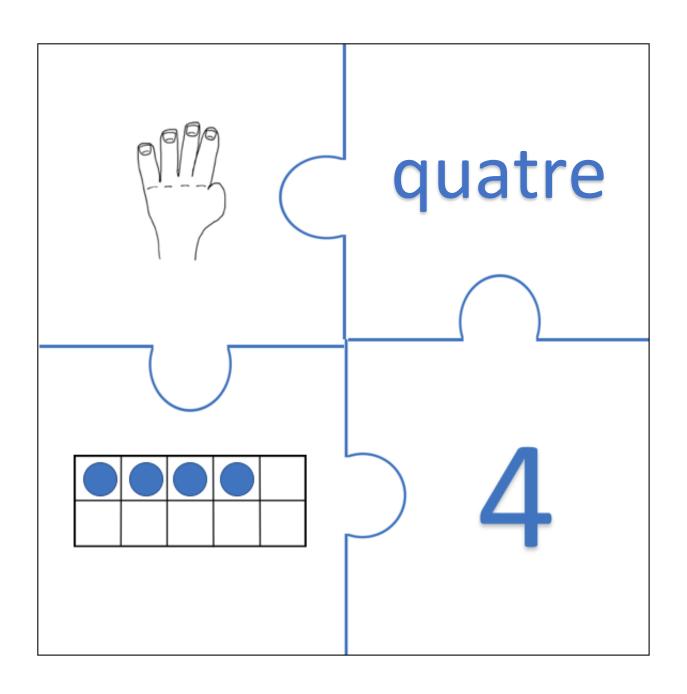
À quoi ça sert :

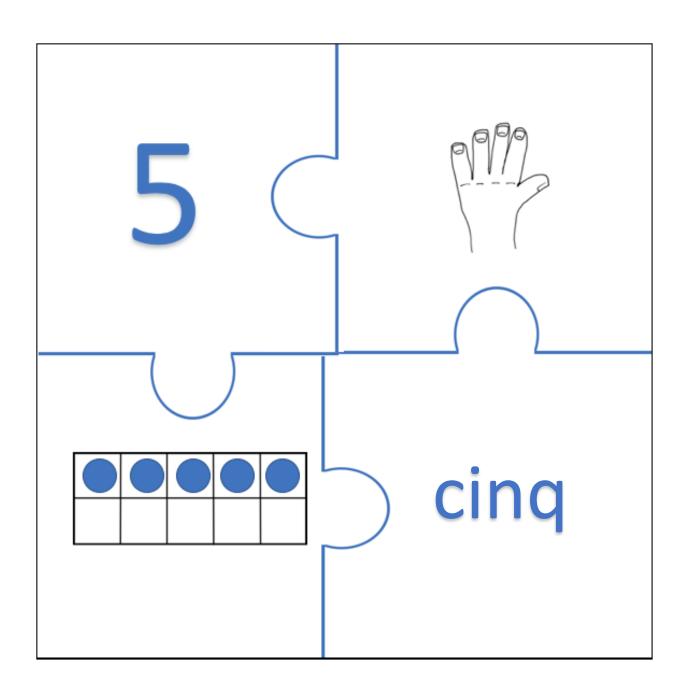
- Nommer et interprèter les nombres de 1 à 10.
- Reconnaître des différentes façons de représenter un nombre.

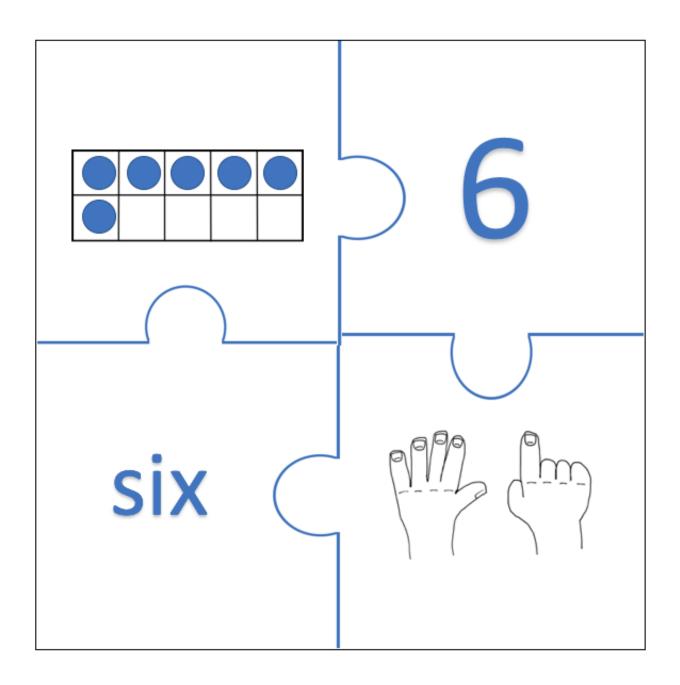


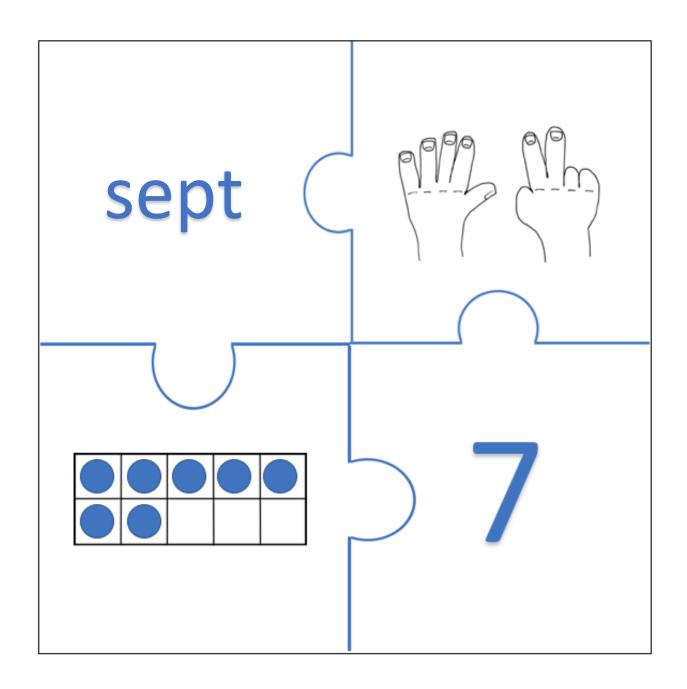


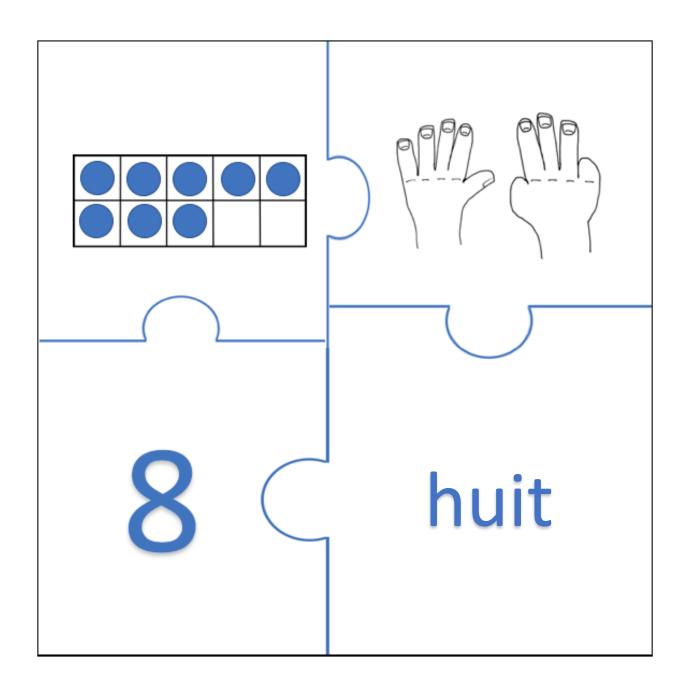


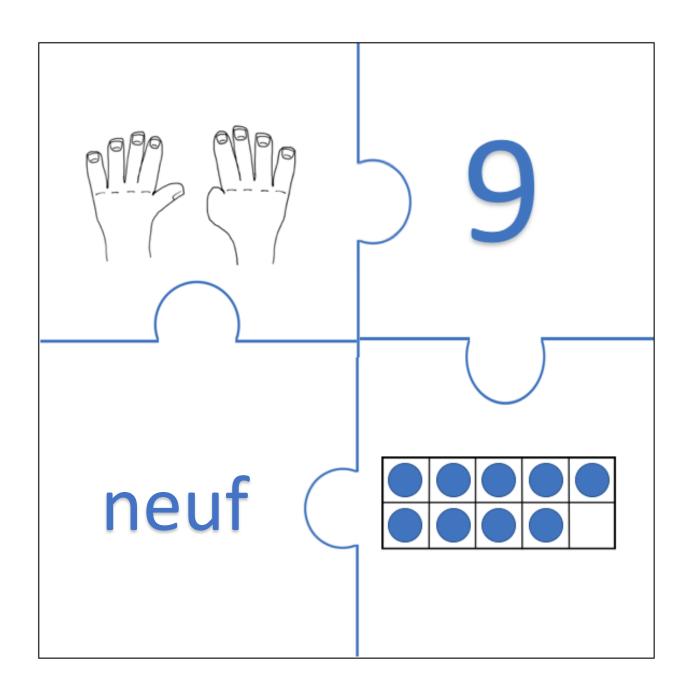


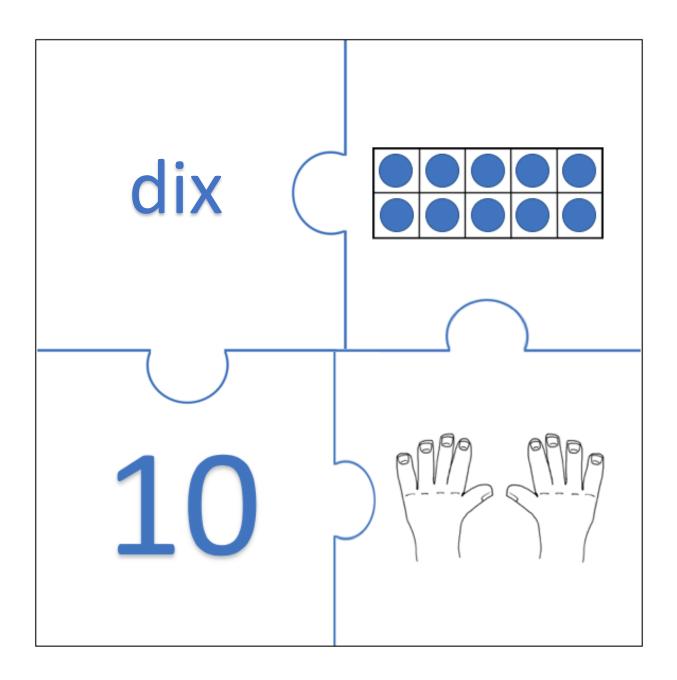
















MESSAGE SECRET

Matériaux:

• les cartes de jeu 1 à 31

Instructions:

- 1. Place les cartes face en haut.
- 2. Ordonne à rebours les cartes de 31 à 1.
- 3. Tourne les cartes pour voir le message secret.

À quoi ça sert:

• Compter à rebours de 31.

C9, C10

Instructions: Photocopy double-sided on cardstock or darkly coloured paper and cut out and laminate.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

Instructions: Photocopy double-sided on cardstock or darkly coloured paper and cut out and laminate.

1	3		E	D
	S	R	U	O
В	E	R		Α
	Ε	T	P	M
0	C		U	T
O	C		U	T R





- la carte de jeu
- des jetons
- des bloc de base de 10

Instructions:

- 1. Lance ton jeton sur la carte de jeu, si le jeton tombe entre plus qu'un nombre choisi un.
- 2. Prend un bloc de base de 10 et récrée les nombres.

À quoi ça sert:

• Nommer et interpréter les nombres jusqu'à 31.

Lance et Crée

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				





• La grille de cent coupée en morceaux

Instructions:

1. Mets les morceaux ensemble pour créer la grille de cent.

À quoi ça sert:

• Reconnaître les nombres de 1 à 100.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100





OH NON 99!

Matériaux:

• un paquet de cartes (sans joker).

Instructions:

Les valeurs de cartes

As Ajoute un Valets Enlève dix Ajoute zéro

Reines Carte spéciale qui peut représenter n'importe quelle

carte (ou valeur) dans le paquet.

Tous les autres (2-10) Représente la valeur numérique de la carte.

Marches à suivre :

- 1. Joueur A mélange les cartes et donne quatre cartes à chaque joueur. Les autres cartes restantes restent dans la pile, avec leur valeur cachée.
- 2. À son tour, chaque joueur choisit une carte de leur main et ajoute ou enlève du pointage cumulatif selon la valeur de la carte.
- 3. Chaque fois qu'un joueur joue une carte, il doit piger de la pile pour qu'il a quatre cartes dans la main toujours.
- 4. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur force son partenaire à dépasser la pointage cumulative de 99.

À quoi ça sert:

• Compter jusqu'à 100.





MONTE ET DESCEND JUSQU'À 120

Matériaux:

- deux dés
- un paquet de cartes

Instructions:

- 1. Lance deux dés et additionne les valeurs ensemble pour déterminer le nombre de départ.
- 2. Les joueurs tournent les cartes un à la fois et suivent les instructions. Ex. Si le nombre de départ est quatre et Joueur A tourne la carte « ajoute 10 trois fois », Joueur A compte **trois comptes de dix** commençant avec 4 jusqu'à 34.
- 3. Le joueur qui rend le pointage à 120 ou plus, gagne.

À quoi ça sert :

• Compter par 2, 5, et 10 de n'importe quel nombre.

Ajoute trois 2	Ajoute trois 2	Ajoute trois 2
Ajoute cinq 2	Ajoute cinq 2	Ajoute cinq 2
Ajoute trois 5	Ajoute trois 5	Ajoute trois 5
Ajoute quatre 5	Ajoute quatre 5	Ajoute quatre 5
Ajoute trois 10	Ajoute trois 10	Ajoute trois 10
Ajoute deux 10	Ajoute deux 10	Ajoute deux 10
Enlève 2	Enlève 2	Enlève 2
Enlève trois 2	Enlève trois 2	Enlève trois 2
Enlève 5	Enlève deux 5	Enlève trois 5
Enlève 5	Enlève deux 10	Ajoute 0





ON COMPTE SUR TOI!

Matériaux:

• les cartes de jeu

Instructions:

- 1. Divise les cartes en deux piles. Une pile avec les nombres et une pile avec les instructions. Fais certain que les cartes sont placées face à la table.
- 2. Tourne une carte de nombre et une carte d'instruction.
- 3. Suis les instructions et compte dès le nombre donné.
- 4. Répète.

À quoi ça sert:

• Compter jusqu'à 200.

96	103
142	113
159	187
129	178

Compte les prochains 3 nombres	Compte les prochains 4 nombres
Compte les prochains 5 nombres	Compte les prochains 6 nombres
Compte les prochains 7 nombres	Compte les prochains 8 nombres
Compte les prochains 9 nombres	Compte les prochains 10 nombres





SPIN-O-RAMA

Matériaux:

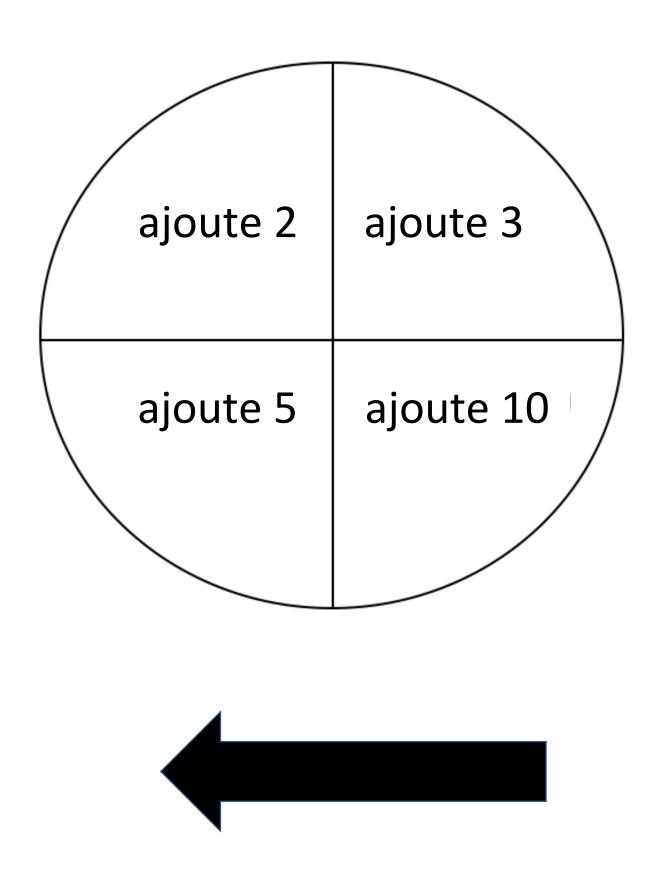
- une roulette
- des jetons
- la grille de nombres (95 à 200)

Instructions:

- 1. Joueur A commence avec son jeton sur 95.
- 2. Joueur A tourne la roulette et suis les instructions.
- 3. Joueur A compte à haute voix pendant qu'il bouge son jeton.
- 4. Joueur B prend son tour et répète les étapes un à trois.
- 5. Le premier joueur qui se rend à 200 gagne.

À quoi ça sert:

• Compter jusqu'à 200.



				95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200





TROUVE LES NOMBRES: MILLES

Matériaux:

- la carte de *Trouve les nombres*
- la carte blanche de *Trouve les nombres*
- un marqueur

Instructions:

- 1. Trouve un ensemble de nombres qui compte par un et forme une ligne horizontale, verticale ou diagonale.
- 2. Trouve tous les six ensembles.
- 3. Crée ton propre casse-tête en utilisant une grille blanche et partagele avec un partenaire.

À quoi ça sert :

- Compter par un (ex. 1, 2, 3, 4).
- Compter à rebours par un (ex. 4, 3, 2, 1) à partir de n'importe quel nombre.

Trouve les nombres : Milles

Trouve six ensembles de trois nombres dans une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui compte par un.

3000	3001	4001	4000	3999
2099	1098	1100	3099	1160
2098	1099	1998	3098	1159
1098	2000	1999	1998	1158
2998	2999	3000	1159	1001
1198	1199	1200	1100	1000

Trouve les nombres

Crée ta propre recherche de nombre avec six ensembles de trois nombres dans une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui compte par un.





TROUVE LES NOMBRES: COMPTER PAR DIX

Matériaux:

- la carte de *Trouve les nombres*
- la carte blanche de *Trouve les nombres*
- un marqueur

Instructions:

- 1. Trouve un ensemble de nombres qui compte par dix et forme une ligne horizontale, verticale ou diagonale.
- 2. Trouve tous les six ensembles.
- 3. Crée ton propre casse-tête en utilisant une grille blanche et partagele avec un partenaire.

À quoi ça sert :

- Compter par dix (ex. 10, 20, 30, 40)
- Compter à rebours par dix (ex. 40, 30, 20, 10) à partir de n'importe quel nombre

TROUVE LES NOMBRES: COMPTER PAR DIX

Trouve six ensembles de trois nombres dans une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui compte par dix.

23	17	19	7	6
47	37	27	43	102
28	29	33	53	92
29	23	43	63	82
30	99	89	79	59
41	51	61	59	49

80

TROUVE LES NOMBRES

Crée ta propre recherche de nombre avec six ensembles de trois nombres dans une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui compte par dix.





COMPTE GRENOUILLE JUSQU'À 100

Matériaux:

- un paquet de carte As à 10
- la grille de 100

Instructions:

- 1. Les joueurs décident comment ils vont compter (par 2, 5 ou 10)
- 2. Chaque joueur choisi une carte et l'utilise comme leur point de départ.
- 3. Chaque joueur compte jusqu'à 100 par 2, 5 ou 10.
- 4. Si le joueur dit tous les nombres correctement il a le point.
- 5. Joueur B prend son tour.
- 6. Le premier joueur avec 5 points gagne.

Défi:

- Les joueurs choisissent 2 cartes.
- Une carte indique le point de départ. La deuxième carte est le nombre par quel ils doivent compter par.

À quoi ça sert:

• Compter par 2, 5 et 10 commençant de n'importe quel nombre.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100





CONCENTRATION: DIX MILLES

Matériaux:

• le jeu complet de 32 cartes, 16 (couleurs A) et 16 (couleurs B)

Instructions:

- 1. Le jeu commence avec toutes les cartes qui font face à la table.
- 2. Joueur A tourne une carte de chaque couleur. Si le joueur a 2 nombres séquentiels (ex 10 999 et 11 000) il les gardes. Si les nombres ne sont pas séquentiels, ils sont remis face à la table.
- 3. Les joueurs prennent leurs tours jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.
- 4. Le joueur avec le plus de cartes gagne.

À quoi ça sert:

• Compter jusqu'à et au-delà des dizaines de milles.

10 099	40 999
10 999	49 099
19 999	49 999
19 099	20 099
19 909	20 999
19 999	20 999
9 999	29 099
40 999	29 909

Colour B

10 100	41 000
11 000	49 100
19 000	50 000
19 100	20 100
19 910	21 000
20 000	21 000
10 000	29 100
41 000	29 910





PEUX-TU CONTINUER À COMPTER ?

Matériaux:

- les cartes de jeu
- la grille de dixièmes pour la vérification

Instructions:

- 1. Commence avec toutes les cartes face à la table.
- 2. Joueur A prend deux cartes et compte du plus petit nombre jusqu'au plus grand nombre, en disant les nombres correctement (ex 4.6 est **quatre et six dixièmes**). S'il peut le faire, il gagne le point. Le premier joueur avec 10 points gagne.

À quoi ça sert:

• Compter les dixièmes.

C18 - PEUX-TU CONTINUER À COMPTER ? Cartes Décimal

3.4	5.6	1.3	0.7	2.2
0.6	0.9	7.6	8.6	4.7
8.5	5.5	6.9	9.1	9.9
0.1	7.3	3.8	5.8	3.5
7.9	5.9	2.0	8.6	1.9

C18 – PEUX-TU CONTINUER À COMPTER ? La grille de dixièmes

0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0
3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0
4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0
5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0
6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0
7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8	7.9	8.0
8.1	8.2	8.3	8.4	8.5	8.6	8.7	8.8	8.9	9.0
9.1	9.2	9.3	9.4	9.5	9.6	9.7	9.8	9.9	10.0





CONNECT 4: DIXIÈMES

Materiaux:

- la carte de Jeu
- des marqueurs (2 couleurs)

Instructions:

- 1. Joueur A remplit dans une case libre sur la carte de jeu la bonne réponse et dit le nombre à haute voix (ex 3 et 6 dixièmes).
- 2. Joueur B prend leur tour.
- 3. Le premier joueur à réussir 4 nombres en séquence gagne.

À quoi ça sert:

• Compter par dixièmes.

Connect 4 – Dixièmes

Les deux joueurs prennent leur tour à remplir les cases. Tu dois dire le nombre correctement (ex 5.6 est 5 et 6 dixièmes). Le premier joueur à réussir 4 nombres en séquence gagne!

0.1	0.2								
				1.5					2
		2.3					2.8		
			3.4						
	4.2							4.9	
					5.6				
6.1							6.8		
	7.2								8
			8.4					8.9	
						9.7			





TROUVE LES NOMBRES: COMPTER PAR DIXIÈMES

Matériaux:

- la carte de *Trouve les nombres*
- la carte blanche de *Trouve les nombres*
- un marqueur

Instructions:

- 1. Trouve 6 ensembles de nombres qui compte par dixième et qui forme une ligne horizontale, verticale ou diagonale.
- 2. Crée ton propre casse-tête en utilisant une carte blanche et partagele avec un partenaire.

À quoi ça sert:

• Compter (5, 5.1, 5.2) et compter à rebours (3, 2.9, 2.8) par un dixième de n'importe quel nombre.

Trouve les nombres : Compter par Dixièmes

Trouve six ensembles de nombres dans une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) qui compte par dixième.

1.4	1.5	4.0	3.9	0.6
2.1	1.10	1.6	0.7	0.5
2	1.9	1.8	1.7	0.4
1.9	1.8	2.8	3.8	4
2.9	5.2	3.7	3.9	4.1
2.7	3.6	3.8	3.10	4.02

Trouve les nombres : Compter par Dixièmes

Trouve six ensembles de nombres dans une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) qui compte par dixième.





CONCENTRATION: CENTAINES DE MILLES

Matériaux:

• le jeu complet de 32 cartes, 16 (couleur A) et 16 (couleur B)

Instructions:

- 1. Le jeu commence avec toutes les cartes qui font face à la table.
- 2. Joueur A tourne une carte de chaque couleur. Si le joueur a 2 nombres séquentiels (ex 109 999 et 110 000), il les garde. Si les nombres ne sont pas séquentiels, ils sont remis face à la table.
- 3. Les joueurs prennent leurs tours jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.
- 4. Le joueur avec le plus de cartes gagne

À quoi ça sert :

• Compter jusqu'à et au-delà des centaines de milles.

$C \cap$	lour	Λ
CO	lour	А

100 099	490 999
109 999	499 099
190 999	499 999
199 099	200 099
199 909	209 999
199 999	290 999
99 999	299 099
409 999	299 909

Colour B

100 100	491 000
110 000	499 100
191 000	500 000
199 100	200 100
199 910	210 000
200 000	291 000
100 000	299 100
410 000	299 910





CONNECT 4: CENTIÈMES

Matériaux:

- la carte de jeu
- des marqueurs (2 couleurs)

Instructions:

- 1. Joueur A remplit dans une case libre sur la carte de jeu la bonne réponse et dit le nombre à haute voix (ex 2.68 est 2 et 68 centièmes).
- 2. Joueur B prend son tour. Le premier joueur avec 4 nombres en séquence gagne.

À quoi ça sert:

• Compter par centièmes.

Connect 4 – Centièmes

Joueur A remplit dans une case libre sur la carte de jeu la bonne réponse et dit le nombre à haute voix (ex 2.68 est 2 et 68 centièmes). Joueur B prend son tour. Le premier joueur avec 4 nombres en séquence gagne.

2.41								
	2.52	2.53						
						2.68		
								2.8
	2.82			2.85				
					2.96			
							3.09	
		3.13						
						3.28		
			3.34					





TROUVE LES NOMBRES: CENTIÈMES

Matériaux:

- la carte de *Trouve les nombres*
- la carte blanche *Trouve les nombres*
- un marqueur

Instructions:

- 1. Trouve un ensemble de trois nombres qui forment une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui comptent par centièmes.
- 2. Trouve six ensembles.
- 3. Crée ton propre casse-tête en utilisant la carte blanche et partage avec un partenaire.

À quoi se sert :

- Compter par centièmes (ex. 2.00, 2.01 et 2.02)
- Compter à rebours par centièmes de n'importe quel nombre. (ex. 2.03, 2.02 et 2.01)

TROUVE LES NOMBRES: CENTIÈMES

Trouve un ensemble de trois nombres qui forment une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui comptent par centièmes. Trouve six ensembles.

1.12	1.11	1.09	1.71	1.70
1.8	1.10	2.31	2.3	1.69
1.11	1.90	1.89	1.88	1.68
3.01	3.02	2	2.1	2.2
3	2.03	2.02	2.01	3.5
2.99	5.7	0.98	0.99	1

Trouve les nombres

Crée ton propre casse-tête et partage avec un partenaire.





CONCENTRATION: MILLIONS

Matériaux:

• une ensemble de 32 cartes (16 couleur A et 16 couleur B)

Instructions:

- 1. Le jeu commence avec toutes les cartes vers le bas sur la table.
- 2. Joueur A tourne une carte de chaque couleur. Si le joueur a deux nombres séquentiels, il garde. Si les nombres ne sont pas séquentiels, ils sont remis face à la table.
- 3. Les joueurs prennent leurs tours jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.
- 4. Le joueur avec le plus de cartes gagne.

À quoi se sert :

- Compter par millions.
- Compter jusqu'à et au-delà des millions.

Colour A

999 999	1 199 999
1 000 099	1 119 999
1 000 999	1 111 999
1 009 999	4 099 999
1 090 999	4 009 999
1 900 999	4 000 999
1 909 999	4 000 099
1 999 999	4 000 009

Colour B

1 000 000	1 200 000
1 000 100	1 120 000
1 001 000	1 112 000
1 010 000	4 100 000
1 091 000	4 010 000
1 901 000	4 001 000
1 910 000	4 000 100
2 000 000	4 000 010





TROUVE LES NOMBRES: MILLIÈMES

Matériaux:

- la carte de *Trouve les nombres*
- la carte blanche *Trouve les nombres*
- un marqueur

Instructions:

- 1. Trouve un ensemble de trois nombres qui forment une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui comptent par millièmes.
- 2. Trouve six ensembles.
- 3. Crée ton propre casse-tête en utilisant la carte blanche et partage avec un partenaire.

À quoi se sert :

- Compter par millièmes (ex. 4.098, 4.099, 4.1)
- Compter à rebours par millièmes

Trouve les nombres : millièmes

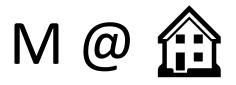
Trouve un ensemble de trois nombres qui forment une ligne (horizontale, verticale, diagonale) qui comptent par millièmes. Trouve six ensembles.

5.04	1.118	1.119	1.12	2.999
5.051	5.05	5.049	1.121	3
1.009	3.998	5.051	1.222	3.1
2.021	1.1	3.999	4.01	4.1
2.02	1.2	1.001	4	4.099
2.019	1.3	3.999	3.9	4.098

Trouve les nombres

Crée ton propre casse-tête et partage avec un partenaire.





TASSE ET JETONS

Matériaux:

- une tasse
- cinq jetons

Instructions:

- 1. Place un nombre de jetons dans la tasse en plastique (1, 2, 3, 4 ou 5)
- 2. Brasse la tasse et place à l'envers sur la table.
- 3. Joueur A dit « Prépare-toi à compter le nombre de jeton ».
- 4. Joueur A enlève la tasse, compte 3 secondes et recache les jetons dans la tasse.
- 5. Joueur B dit à haute voix le nombre qu'il a vu dans la tasse (sans compter).
- 6. S'il n'a pas dit le bon nombre, joueur A remontre les jetons pour un autre 3 secondes.

À quoi ça sert:

• Reconnaître une quantité d'objets sans les compter.

Q1. Q2





Matériaux:

aucun

Instructions:

- 1. Joueur A et B font des poings.
- 2. Joueur A montre des doigts entre 1 et 10 et dit « montre-moi la même chose » à Joueur B.
- 3. Joueur B montre les mêmes doigts que joueur A.
- 4. Maintenant Joueur B commence et Joueur A doit montrer les mêmes doigts .
- 5. Jouer à tour de rôle pour 5 à 10 tours chacun.

À quoi ça sert :

• Reconnaître une quantité d'objets sans les compter.

Q1, Q2





TROUVE LES NOMBRES DE 1 À 5

Matériaux:

• les cartes de jeu

Instructions:

- 1. Met les cartes face à la table dans deux rangées de cinq.
- 2. Joueur A tourne 2 cartes, si le montant de cercles est le même que le nombre sur la carte le joueur garde les deux cartes.
- 3. Joueur B joue son tour.
- 4. Le joueur avec le plus de paires gagne.

À quoi ça sert:

• Reconnaître une quantité d'objets sans les compter.

Q1, Q2

1	2	3
4	5	





TROUVEZ LES NOMBRES DE 1 À 10

Matériaux:

• les cartes de jeu

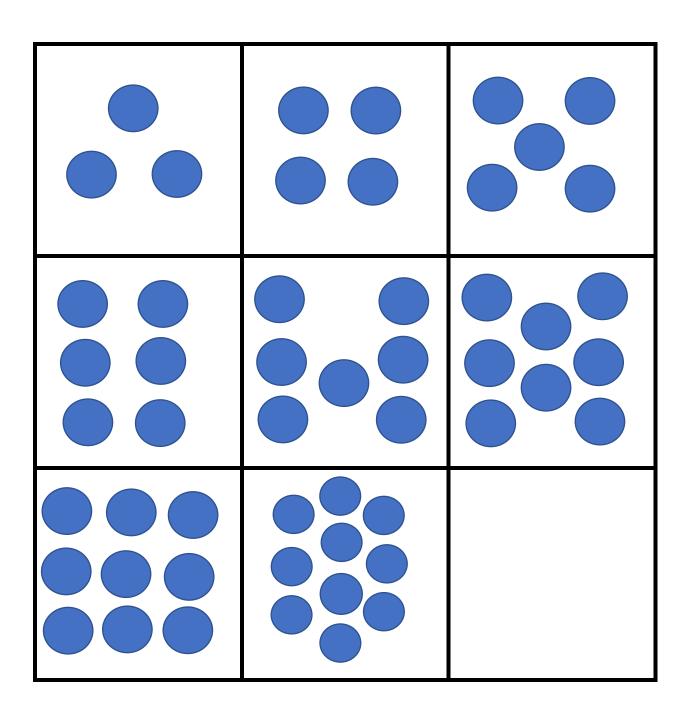
Instructions:

- 1. Met les cartes face à la table dans quatre rangées de cinq.
- 2. Joueur A tourne 2 cartes, si le montant de cercles est le même que le nombre sur la carte le joueur garde les deux cartes.
- 3. Joueur B joue son tour.
- 4. Le joueur avec le plus de paires gagne.

À quoi ça sert:

• Reconnaître une quantité d'objets sans les compter.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		







PLUS GRAND/PLUS PETIT/ÉGALE

Matériaux:

les cartes de jeu

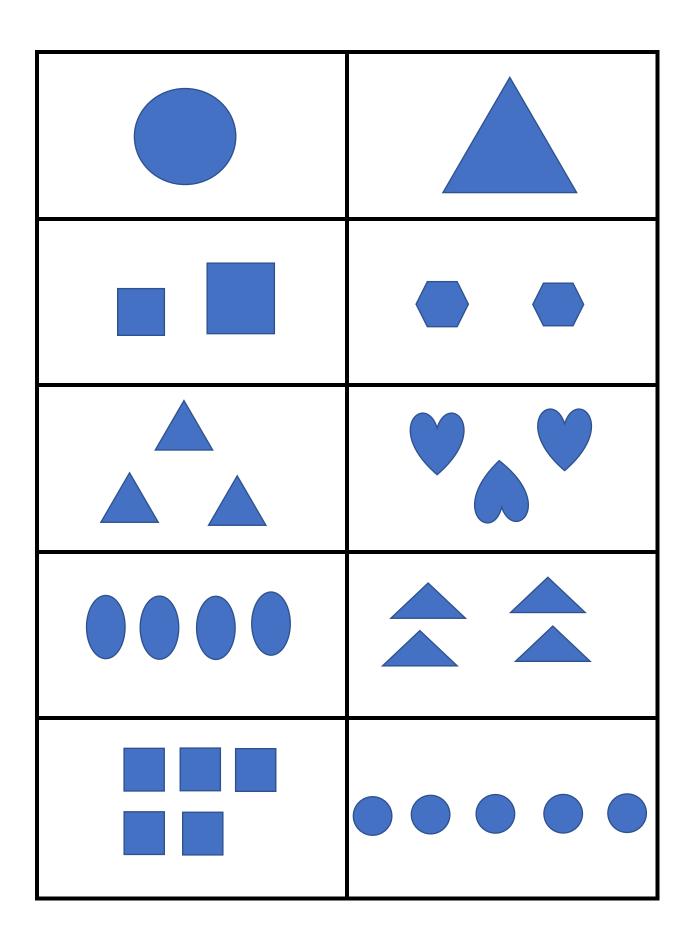
Instructions:

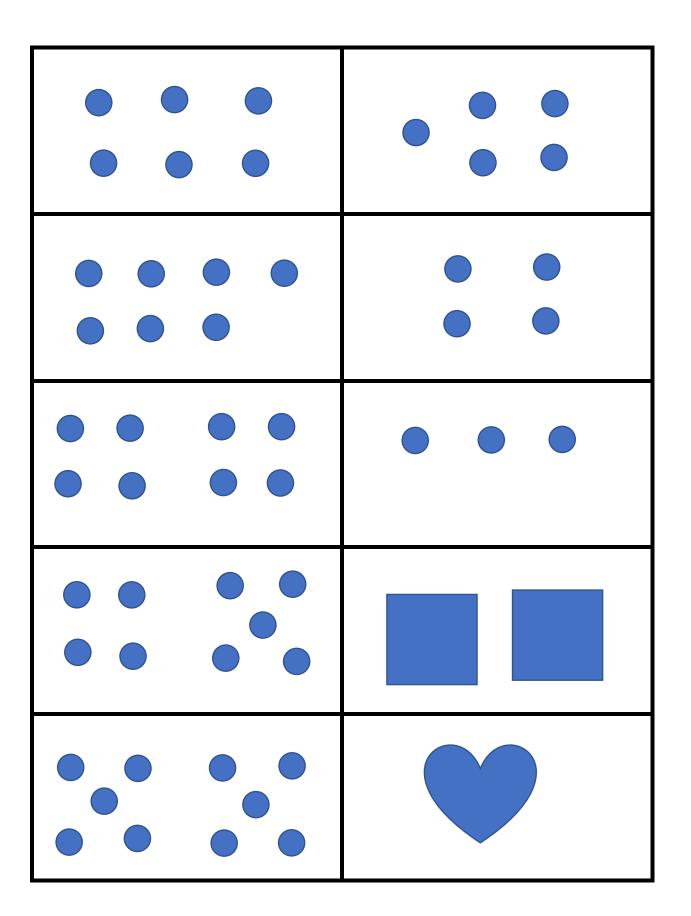
- 1. Divise les cartes en deux piles- un pour Joueur A et un pour Joueur B. Fais certain que les cartes sont face à la table.
- 2. Joueur A et Joueur B tournent une carte chaque.
- 3. Joueur A doit déterminer si sa carte est plus grande que, plus petite que ou égale à la carte de Joueur B.
- 4. Si la carte de joueur A est plus grande que ou égale à la carte de Joueur B, Joueur A garde les deux cartes. Si la carte de Joueur A est plus petite que la carte de Joueur B, Joueur B garde les deux cartes.
- 5. Continue jusqu'à ce que toutes les cartes sont ramassées. Joueur A et Joueur B comptent leurs paires de cartes pour déterminer le gagnant.

À quoi ça sert:

• Faire la comparaison de deux groupes d'objets.

Q3, Q4









ON CONTINUE LE COMPTE (1)

Matériaux:

- une tasse
- des jetons

Instructions:

- 1. Place 4 à 7 jetons sur la table à côté d'une tasse.
- 2. Demande l'étudiant de mettre chaque jeton dans la tasse. Demande à l'étudiant de compter à haute voix pendant qu'il fait ceci.
- 3. Quand tous les jetons sont dans la tasse, renverse la tasse pour qu'il cache tous les jetons.
- 4. Demande à l'étudiant, « Combien de jetons sont sous la tasse ? » Il devrait être capable de répondre sans compter de nouveau.
- 5. Place deux autres jetons à côté de la tasse pour que l'étudiant peut voir les jetons et glisse-les sous la tasse avec les autres jetons.
- 6. Maintenant, demande « Combien de jetons sont sous la tasse maintenant ? »

À quoi ça sert :

• Continuer le compte sans recompter tout le groupe de jetons.





ON CONTINUE LE COMPTE (2)

Matériaux:

- des jetons
- une tasse
- les cartes de jeu

Instructions:

- 1. Place les cartes dans une pile face à la table.
- 2. Joueur A tourne une carte et compte à haute voix pendant qu'il met le nombre correspondant de jetons dans la tasse (ex. 1,2,3,4).
- 3. Joueur B tourne la prochaine carte et compte à haut voix pendant qu'il dépose les jetons dans la tasse mais il continue le compte de joueur A (ex. 5, 6, 7, 8).
- 4. Continue les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que toutes les cartes sont utilisées.

À quoi ça sert:

• Continuer le compte sans recompter tout le groupe de jetons.

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





DEUX PAR DEUX

Matériaux:

les cartes de jeu

Instructions:

- 1. Place les cartes face à la table sur la table en trois colonnes de quatre.
- 2. Joueur A tourne 2 cartes. Si les cartes forment une paire, Joueur A garde les cartes.
- 3. Joueur A doit ajouter les cartes ensemble pour déterminer la somme.
- 4. Encourage Joueur A de compter par deux pour rendre à leur réponse (ex. je pige une 4 et une 6 alors je compte 4, 6, 8, 10). Si le joueur pige une carte de nombre impair, encourage l'étudiant de compter par deux quand même et ajouter un à la fin (ex. « 2, 4, 6, 8, 9, »).

À quoi ça sert :

 Savoir que compter par deux te donne la même réponse que compter par un.

8
9
10
11
12
13





FAIRE LA SOMME

Matériaux:

• les cartes de jeu

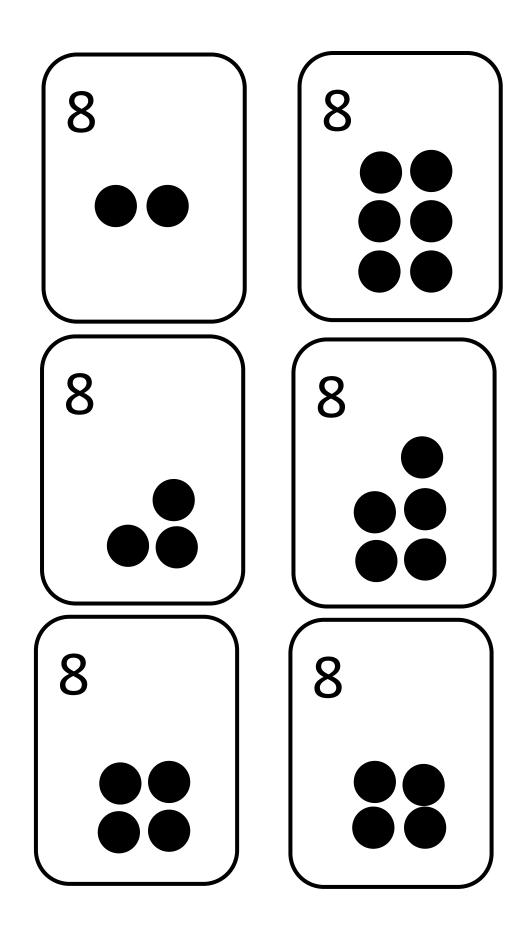
Instructions:

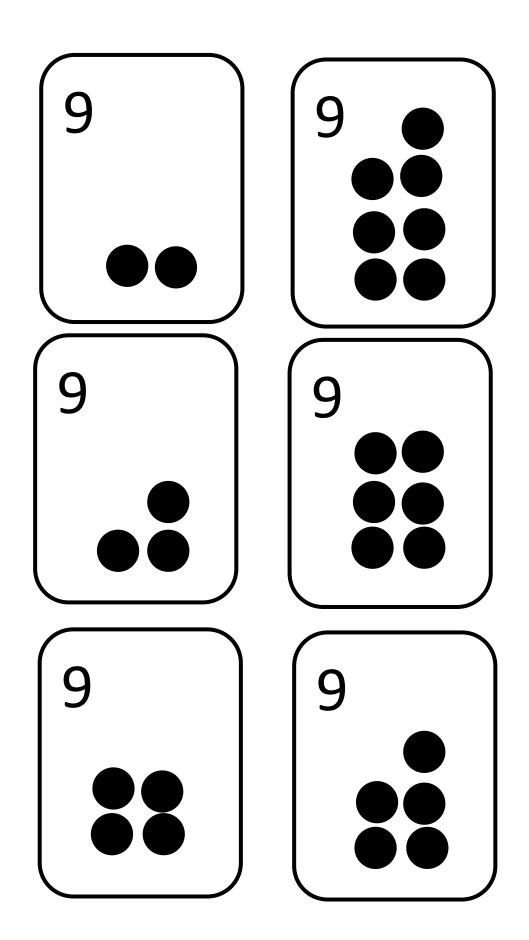
- 1. Place les cartes face à la table en quatre rangs de cinq.
- 2. Joueur A tourne deux cartes.
- 3. Si les nombres de points sur les deux cartes ajoutent au nombre sur les cartes, Joueur A lit la phrase numérique à haute voix (ex. 2 + 6 = 8). Si non, tourne les cartes face à la table de nouveau et le prochain joueur prend son tour.
- 4. Répète jusqu'à ce que toute les cartes sont pigées.

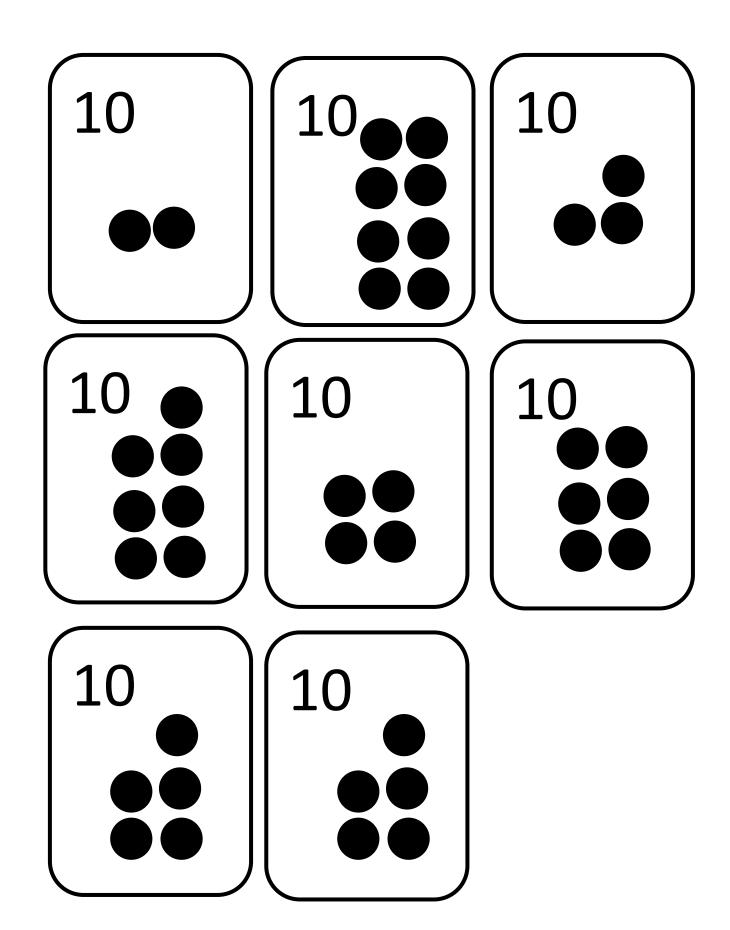
Variation simplifiée: tourne toutes les cartes face en haut.

À quoi ça sert:

• Savoir que les nombres peuvent être décomposer de diffèrentes façons. ex. 10 peut être 5+5, 4+6, 3+7 etc.











Matériaux:

- un dé
- carte de pointage laminer
- un marqueur

Instructions:

- 1. Joueur A commence en roulant un dé.
- 2. Joueur A marque sur la carte de pointage le nombre sur le dé dans la colonne dizaine ou unités. (Le joueur doit toujours marquer un zéro dans l'autre colonne)
- 3. Joueur B prend leur tours.
- 4. Joueur A prend leur deuxième tours et Joueur B prend leur deuxième tour etc.
- 5. Après que chaque joueur ait pris 5 tours. le joueur qui est le plus près à 100 points gagne le jeu.

À quoi ça sert :

• Valeur des nombres des dizaines et des unités.

Joueur A

Round	dizaines	unités	total
1			
2			
3			
4			
5			

Joueur B

Round	dizaines	unités	total
1			
2			
3			
4			
5			