

# Je sais compter

A partir de  
5 ans

## PREPARATION

Ce jeu a été conçu pour les enfants qui ont déjà quelques notions des chiffres et des opérations arithmétiques les plus simples. A partir de divers personnages typiques que les enfants connaissent bien : comme le magicien ou l'indien, et de personnages de contes, tels que le petit chaperon rouge, l'apprenti comptable pourra s'initier aux opérations les plus simples ! Chaque personnage comporte un chiffre ou un nombre compris entre 7 et 18. L'enfant doit retrouver le nombre/chiffre correspondant à son personnage à l'aide de petits cartons portant des chiffres compris entre 0 et 9, et/ou les symboles arithmétiques suivants: +, -, =.

## JEU INDIVIDUEL

Les plus petits chercheront parmi les pièces numérotées le ou les chiffre(s) qui leur permettront de reconstruire le nombre/chiffre qui figure sur la pancarte que porte leur personnage: un 1 et un 7 pour 17, etc. Ceux qui sont un peu plus grands essaieront de découvrir les chiffres qui, lorsqu'on les additionne, donnent pour résultat le nombre qui figure sur la pancarte de chaque personnage. Un adulte peut les aider et corriger d'éventuelles erreurs. L'enfant peut également apprendre à classer les chiffres par ordre croissant ou décroissant, ou encore, à associer les nombres pairs et les nombres impairs.

$$9 + 8 =$$



# Je sais compter

Ces deux derniers exemples, qui comportent une difficulté supplémentaire, permettront à l'enfant de développer ses capacités de classement.



## JEU 1 : Le loto

Chaque enfant reçoit un minimum de trois personnages et le même nombre de cartons portant un chiffre, qu'il place au pied de chaque personnage. Le meneur de jeu montre un par un les chiffres de la boîte. Les joueurs peuvent les réclamer si, en les additionnant ou en les soustrayant à l'un de ceux qu'ils possèdent déjà, ils obtiennent le nombre/chiffre figurant sur la pancarte de leur personnage. Le vainqueur est le premier joueur ayant réussi à obtenir

tous les nombres/chiffres de ses personnages.

Le jeu peut être plus compétitif si l'on fait intervenir la rapidité. Les pièces portant les chiffres sont mélangées puis posées sur la table, à l'endroit. Au signal du meneur de jeu, les autres joueurs prennent tous les cartons dont ils ont besoin pour reconstituer, en les additionnant ou en les soustrayant, les nombres/chiffres qui figurent sur les pancartes de leurs personnages.

## JEU 2 : Le jeu des paires

Ce jeu se présente comme un jeu des sept familles. Chacun des joueurs reçoit le même nombre de personnages, qu'il doit cacher à la vue des autres participants. Le



Le joueur qui commence demande à celui assis à côté de lui, le chiffre ou le nombre qui suit ou précède le sien. Exemple: si le joueur qui commence possède le carton portant le nombre 15, il devra demander le 14 ou le 16 à son voisin. S'il ne réussit pas à l'obtenir, on passe au joueur suivant. Pour plus de clarté, il est préférable de passer d'un joueur à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Le vainqueur est celui qui détient la plus grande quantité de paires ou de nombres/chiffres qui se suivent au bout de 6 tours complets.

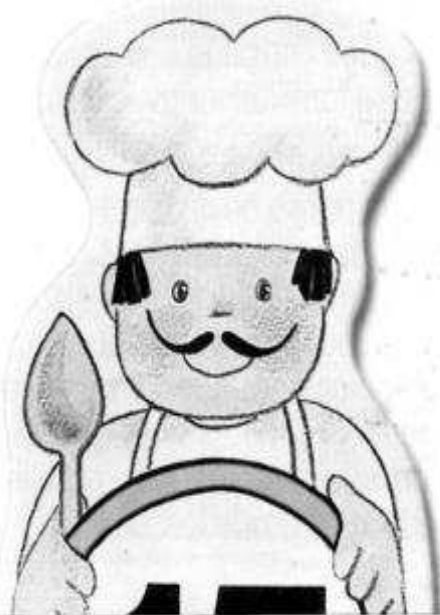


### **JEU 3 : L'addition s'il vous plaît !**

Les personnages sont placés en tas et sur l'envers, d'un côté de l'espace de jeu. C'est la pioche. Les cartons portant les nombres/chiffres et les symboles arithmétiques sont éparpillés sur l'envers, à la portée de tous les joueurs. Chacun des participants en prend 3 et le meneur de jeu retourne le premier personnage de la pioche. Les joueurs prennent chacun leur tour un carton et essaient de réaliser une opération arithmétique qui a pour résultat le nombre/chiffre qui figure sur le personnage. Celui qui y parvient conserve le personnage et retourne le suivant. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand nombre de personnages. Attention ! Il est indispensable que tous les éléments de l'opération arithmétique soient utilisés: les deux nombres/chiffres, les signes + ou - et le symbole =.

### **JEU 4 : Le jeu de mémoire**

Les personnages sont placés en tas au milieu l'espace de jeu. Le meneur de





jeu en choisit un ou plusieurs (selon le niveau de difficulté voulu) et le présente aux autres participants qui doivent mémoriser les dessins et les nombres/chiffres.

Au bout de quelques minutes, le meneur de jeu s'assure auprès des autres joueurs qu'ils sont tous prêts. Il ramasse alors les personnages et annonce:

- soit le nombre/chiffre. Les autres joueurs doivent alors donner le nom du personnage qui lui correspond.

- soit le nom du personnage. Les autres participants doivent alors énoncer le nombre/chiffre qui lui correspond.

La difficulté et l'intérêt du jeu peuvent augmenter selon le nombre de cartes montrées.

Le vainqueur est bien entendu celui qui se souvient le plus rapidement des personnages ou des nombres/chiffres.

## ASPECTS EDUCATIFS

- Le système de cartons proposé ici permet à l'enfant de s'initier aux mathématiques de façon amusante. De plus, le fait que les nombres/chiffres soient représentés par des personnages connus des enfants aide à l'identification des opérations et à leur mémorisation.

- Les enfants apprennent à additionner et à soustraire de façon amusante et efficace.

- Ce jeu constitue un outil à la fois éducatif et ludique qui permet à l'enfant de se familiariser avec les opérations arithmétiques les plus simples et avec leurs résultats.

Cette notice ne contient que quelques-unes des innombrables possibilités que ce jeu offre aux enfants. Laissez libre cours à votre imagination et vous trouverez de nombreuses combinaisons supplémentaires, qui vous permettront également, même sous une forme différente, d'atteindre les objectifs éducatifs proposés.

