

atelier
de
l'oiseau
magique



BP 11 · 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com

Les défis[®]

maths

Numération

Niveau de compétences 8/9 ans - CE2

PETITS JEUX DE RÉFLEXION
MATHÉMATIQUES

Conception : Philippe Mutelet - Développement : Violeta Savic

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Ce jeu est un véritable outil permettant de multiplier les occasions de réinvestir de manière ludique des notions et des techniques mathématiques.

Les 12 ateliers du boîtier «Numération» permettent de travailler 12 approches convergeant vers un même objectif, associant étroitement la réflexion à la maîtrise des mécanismes.

MATÉRIEL :

Coffret de 12 ateliers de 12 cartes et leur autocorrection avec une simplicité d'appropriation du principe de fonctionnement.

Thèmes des exercices

- Nombre qui précède. Nombre qui suit.
- Que faut-il faire pour aller de ... à ... ?
- Suite logique de nombres entiers.
- La place des chiffres : nombres entiers. Ajouter / Retirer.
- La place des chiffres : nombres entiers. Intervertir.
- La place des chiffres.
- Deux indices.
- Les grands nombres.
- Groupements des cubes.
- Extraire pour recomposer.
- Énigmes.
- Nombre terminé par ... qui précède. Nombre terminé par ... qui suit.

MODE OPÉRATOIRE :

Remettre en ordre les 12 cartes d'un exercice en commençant par n'importe laquelle.

Chaque carte comporte une consigne et une réponse.

Quand on a mis dans l'ordre correct, les unes en-dessous des autres, les 12 cartes, la réponse de la première carte doit correspondre à la consigne de la douzième.

Autocorrection :

Les 12 réponses sont inscrites dans 12 couleurs différentes : une carte d'autocorrection permet au joueur ou l'adulte qui le souhaite de visualiser rapidement la succession des 12 couleurs et donc de savoir si les consignes ont été correctement réalisées.