

**Âge: de 5 à 8 ans.**

**Nombre de joueurs: de 1 à 4.**

**Contenu: 9 plateaux avec des opérations.**

# additionner et soustraire

Grâce à ce jeu, les enfants se familiarisent avec les nombres et les opérations mathématiques de base. Les tableaux sont ordonnés par degrés de difficulté, ce qui permet à l'enfant d'évoluer de la reconnaissance de la représentation graphique des nombres jusqu'aux premières opérations arithmétiques. En jouant, les enfants s'initient au respect des règles et développeront leur sociabilité. Les parents et les éducateurs peuvent aussi être d'excellents compagnons, en élargissant la valeur éducative du jeu.

• **Comment y jouer :**

Chaque tableau a ses propres instructions, pour cette raison il vaut mieux que les parents ou les éducateurs expliquent la dynamique du jeu à l'enfant à chaque fois. Le système de fiches d'autocorrection permet à l'enfant de trouver tout seul la réponse appropriée à chaque cas, vu que chaque fiche ne peut être emboîtée qu'à son endroit correspondant.

**1) Pour un seul joueur.**

**COMPTER**

**Tableaux 1 et 2.** Pour commencer le jeu, il faut séparer les numéros découpés et les mélanger. L'enfant doit ensuite compter les objets apparaissant sur chaque image puis placer le numéro correspondant dans sa case. Si le chiffre est correct, il emboîtera parfaitement, sinon il devra essayer à nouveau.

**ADDITIONNER**

Pour commencer le jeu, il faut séparer les numéros découpés et les mélanger. Sur le **tableau 3**, l'enfant doit compter les objets se trouvant sur le premier numéro de l'addition, puis les objets se trouvant sur le deuxième numéro et ensuite les objets se trouvant sur la case découpée ; ainsi il obtiendra le résultat de l'addition. Quand cette opération est réalisée, il devra placer le numéro correspondant dans la case. Il peut voir la solution de l'addition sur le **tableau 4**, en comptant les objets situés au-dessus des numéros.

**Tableau 5.** Les additions apparaissent sous forme numérique. L'enfant doit mettre la solution appropriée dans chaque case, si le chiffre est correct il emboîtera parfaitement, sinon il devra essayer à nouveau. Sur la partie inférieure du tableau apparaissent une série d'images avec les numéros du 0 au 9, cette série est comprise pour aider l'enfant à trouver la réponse correcte.

Sur le **tableau 6** la réponse n'est pas la solution finale, mais l'un des numéros faisant partie de l'opération, l'enfant devra donc chercher le numéro qui manque pour que l'opération soit correcte.

**SOUSTRAIRE**

Pour commencer le jeu, il faut séparer les numéros découpés et les mélanger.

**Tableau 7.** L'enfant doit compter les objets apparaissant sur l'image située sur le premier numéro (qui est le plus grand). Ensuite il doit soustraire le nombre d'objets

apparaissant sur l'image située sur le deuxième numéro (le plus petit). Il obtiendra ainsi le résultat reflété par le nombre d'objets situés sur la case vide. Quand cette opération est réalisée, il doit placer le chiffre correct dans la case.

**Tableau 8.** On indique le numéro le plus grand (qui est le premier). Ensuite on place le doigt sur le premier objet de l'illustration puis on compte le deuxième numéro en avançant vers l'avant, en plaçant le doigt sur l'objet suivant. A la fin, on compte les objets qui n'ont pas été touchés ce qui permet d'obtenir la réponse appropriée. Il faut placer le chiffre correspondant dans la case vide.

**Tableau 9.** Les soustractions apparaissent sous forme numérique. L'enfant doit mettre la solution appropriée dans chaque case, si le chiffre est correct, il emboîtera parfaitement, sinon il devra essayer à nouveau.

## 2) Plusieurs joueurs.

### JEU DE MÉMOIRE

On prend autant de tableaux que de joueurs (toujours du même degré de difficulté). On sort toutes les fiches et on les place mélangées, tournées vers le bas. Les uns après les autres, les joueurs découvrent une fiche, si elle emboîte dans leur tableau correctement alors ils la placent, sinon, ils doivent la montrer à leurs compagnons puis la replacer tournée vers le bas. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur complète son tableau, ce qui en fait de lui le gagnant.

### LE SERPENT

On prend autant de tableaux que de joueurs (qui aient le même genre d'opérations pour que le degré de difficulté soit le même). On retire toutes les fiches et on les place au centre de l'espace de jeu mélangées, tournées vers le bas. Ensuite on répartit autant de fiches que de cases vides que possède chaque joueur sur son tableau. Les joueurs, sans montrer les fiches aux autres, devront essayer de placer toutes les fiches possibles sur leur tableau.

Les fiches restantes sont laissées tournées vers le bas à côté de chaque joueur. A chacun son tour, il faut prendre une fiche du joueur se trouvant à gauche, si elle emboîte sur son propre tableau il faut alors la placer, sinon il faut la conserver et la placer tournée vers le bas avec les autres fiches. Et ainsi de suite on répète l'opération jusqu'à ce qu'un joueur complète son tableau, ce qui en fait de lui le gagnant.

### LA SURPRISE

Pour jouer, il faut un sac en tissu ou en plastique opaque où seront placées toutes les fiches des tableaux qui entrent en jeu (autant que de joueurs). Les joueurs, les uns après les autres, prendront une fiche. Si elle emboîte sur leur tableau ils devront la placer, sinon ils doivent la remettre dans le sac. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur complète son tableau, ce qui en fait de lui le gagnant.

### •D'autres formes de jouer :

Ce jeu peut aussi être pratiqué avec les éléments qui nous entourent de manière quotidienne, par exemple en comptant à haute voix les marches d'un escalier, ou en additionnant et en soustrayant les crayons de couleurs avec lesquels nous dessinons, les fruits que nous trouvons dans la cuisine, etc.

Les parents et les éducateurs disposent de nombreuses occasions pour stimuler l'enfant à ce jeu, en partageant avec lui des moments agréables et amusants.