

Jeu de Memory : Mathématiques à partir du livre « **Ar brammoù** » (les pets)

Livre support à feuilleter et à écouter :

<https://read.bookcreator.com/OfKLSA5IAqdCU4iCCQjV1UYin6z1/LsrVDVx1RtC5M9QX-bbQYg>

Exercices mathématiques (jusqu'à 6 en **Moyenne Section** , jusqu'à 12 en **Grande Section**)

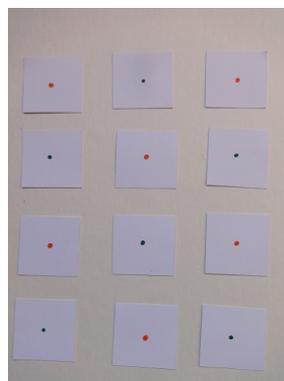
Vous trouverez liés à l'utilisation du livre sur la découverte des nombres différents éléments

- **Une frise numérique jusqu'à 12** (*frise_numerique-rizenn_niverin.pdf*) si possible à imprimer ou à reproduire
- Un **jeu de memory** associant les constellations des nombres, leur écriture en chiffres, leur écriture en lettre (capitales et scriptes) (*jeu_memory-memor_niverin.pdf*). Soit à imprimer, à découper et à coller sur des morceaux de carton, soit à reproduire par le parent.

Règle du jeu de memory :

- 1) Choisir 2 catégories de cartes sur les 4 proposées dans le jeu : chiffres, points (constellations) , nombres en lettres cursives, nombres en lettres capitales. Pour les Moyennes Sections (jusqu'à 6) et n'associer que les chiffres et les points . En Grande Section, on commence de même et on peut associer seulement dans un second ensuite les nombres en chiffres à une série de nombre en lettres en s'aidant de la frise numérique pour reconnaître les nombres écrits en lettres.
- 2) Pour aider à la reconnaissance de chaque catégorie de cartes, on marque chaque verso de chaque catégorie de cartes d'un rond de couleur pour différencier chaque série. On mélange ensuite les cartes et on les pose sur le verso.

exemple : série 1 : chiffres (●) série 2 : points (●)



- 3) L'enfant retourne deux cartes de chaque catégorie. Pour chaque carte, il dit à voix haute le nombre (série avec chiffres) et dénombre les points sur la carte à voix haute (série avec points). Si les deux cartes correspondent, l'enfant les prend avec lui. Sinon, on les remet sur le verso en les laissant à la même place (voir enregistrement des nombres en breton jusqu'à 12 : *enregistrement nombre 12.MP3*)