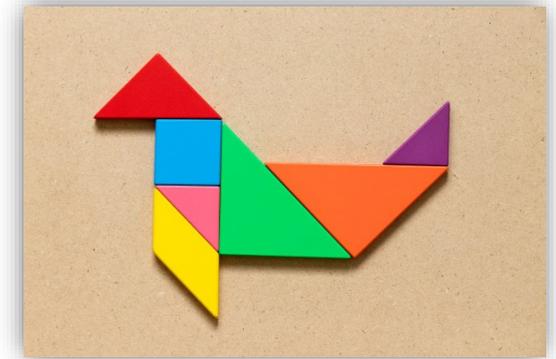


 **Mon sac à**
 **maths !** 



Votre enfant a emprunté le sac à maths « Tangram ».

Ce jeu permet à votre enfant de :

- Distinguer les figures planes (triangle, carré ...)
- Percevoir les formes dans différentes positions
- Décomposer les modèles en figures simples
- Identifier et nommer les figures.

Ce jeu a déjà été utilisé en classe. Votre enfant le connaît et sait y jouer.

Contenu du sac :

- Un jeu de tangram (7 pièces)
- 7 cartes modèles

Règle du jeu :

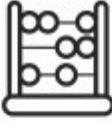
Il faut reproduire les modèles avec les pièces de tangram.
Les 7 pièces doivent être utilisées.



A chaque pièce posée, essayer de donner le nom de la forme.



Merci de prendre soin du contenu du sac et de le rendre à la date prévue à l'école en vérifiant qu'il soit bien complet.

 **Mon sac à**
 **maths 2** 



Votre enfant a emprunté le sac à maths « Uno ».

Ce jeu permet à votre enfant de :

- Comparer des nombres
- Connaitre les nombres entiers
- Calculer des opérations sur des petits nombres.

Ce jeu a déjà été utilisé en classe. Votre enfant le connaît et sait y jouer.

Contenu du sac :

- Un jeu de uno.
- Des grilles de résultats.

Règle du jeu :

Distribuer 6 cartes à chacun, le reste des cartes forment la pioche.
Retourner la première carte de la pioche. Chacun son tour, les joueurs posent une carte de la même couleur que la carte déjà sur la table.
Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de cartes, il pioche.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte dans ses mains, il crie UNO.

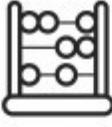
Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes.



Merci de prendre soin du contenu du sac et de le rendre à la date prévue à l'école en vérifiant qu'il soit bien complet.



Mon sac à maths 3



Votre enfant a emprunté le sac à maths « Domino ».

Ce jeu permet à votre enfant de :

- Dénombrer des collections
- Comparer des collections

Ce jeu a déjà été utilisé en classe. Votre enfant le connaît et sait y jouer.

Contenu du sac :

- Un jeu de domino.

Règle du jeu :

Mettre un domino sur la table. Distribuer 6 dominos à chaque joueur. Chacun son tour, les joueurs posent, s'ils le peuvent, un domino sur la table. Pour poser un domino, il doit avoir le même nombre de point que celui à côté.

Si le joueur ne peut pas jouer, il pioche dans les domino restant.

Le gagnant est le joueur qui a posé tous ses dominos sur la table.



Merci de prendre soin du contenu du sac et de le rendre à la date prévue à l'école en vérifiant qu'il soit bien complet.



Mon sac à maths 4



Votre enfant a emprunté le sac à maths « Yams ».

Ce jeu permet à votre enfant de :

- Dénombrer des collections
- Comparer des collections

Ce jeu a déjà été utilisé en classe. Votre enfant le connaît et sait y jouer.

Contenu du sac :

- 5 dés
- Des fiches scores

Règle du jeu :

Le premier joueur lance les 5 dés. Il a le droit de faire 3 lancers pour faire le plus de dés identiques. Il peut garder les dés qu'il veut entre deux lancers. Au bout des trois lancers, remplir la fiche des scores.

Le jeu est terminé lorsque la fiche des score est complète.



Merci de prendre soin du contenu du sac et de le rendre à la date prévue à l'école en vérifiant qu'il soit bien complet.