



MATHS

"Le défi des nombres de 1 à 10"

Ref. 30673



Le défi des nombres de 1 à 10

Réf. 30673



CONTENU :

Le jeu est composé de 40 fiches (10 fiches encastrables, 10 fiches puzzle de deux pièces, 10 fiches avec surface rugueuse et 10 fiches avec de vraies photographies), 2 roues, 10 numéros silhouettés à relier et 10 cordons ergonomiques de différentes couleurs. Les fiches sont en carton épais, résistant et de haute qualité.

Le matériau est écologique provenant de forêts durables, est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable.

DESCRIPTION DES DEFIS :

	Puzzle : former un nombre en joignant les deux pièces		Parcours tactile : réaliser le parcours avec un doigt
	Encastrer : former le nombre en ajustant les deux pièces		Compter les éléments ou animaux sur les photos réelles
	Laçage : lacer le nombre avec un cordon		

AGE RECOMMANDE :

De 3 à 6 ans.

Ce jeu permet aux plus petits de découvrir et d'apprendre à différencier les nombres de 1 à 10.

Bien qu'il soit indiqué pour les enfants de 3 à 6 ans, il peut être utilisé pour des enfants plus âgés ayant des besoins spécifiques qui ont besoin de travailler l'apprentissage des nombres à partir d'une approche multisensorielle (à travers différents sens), la discrimination visuelle et tactile, l'association et la motricité fine.

La surface rugueuse permet le développement de la coordination œil-main, nécessaire à l'écriture ultérieure des nombres.

La ligne sur la base des fiches permet de correctement positionner les fiches et permet aux enfants de jouer indépendamment.

Inspiré de la méthodologie Montessori.



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Apprendre progressivement l'identification et la différenciation des nombres à partir d'une approche multisensorielle.
- Améliorer la coordination œil-main et la dextérité manuelle en manipulant les fiches et en les joignant correctement.
- Développer la motricité fine lors de la manipulation et du laçage des cordons.
- Travailler la discrimination tactile en reconnaissant une surface rugueuse et exercer la mémoire visuelle avec des parcours tactiles.
 - Améliorer la discrimination visuelle en reconnaissant les nombres.
 - Apprendre à compter avec des images réelles.

SYSTEME DE JEU :

DECOUVRIR LES NOMBRES



Matériel : Roue des nombres, tous les nombres et les lacets ergonomiques

1. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune participant, faire tourner la flèche de la roue des nombres et prendre une fiche du nombre désigné par la flèche pour la lacer, l'encaster, monter le puzzle, suivre le parcours tactile, ou compter avec les fiches photos, selon le cas. Vous pouvez choisir n'importe quel défi. Après avoir terminé le défi, le joueur garde la fiche.
2. Le tour est passé au participant suivant.
3. Si, en tournant la flèche de la roue, sort un nombre qui n'a plus de fiches correspondantes au centre de la table, le tour est passé au joueur suivant.
4. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de nombres au centre de la table.
5. Le joueur ayant cumulé le plus de fiches gagne.

EN AVANT POUR LE DEFI !



Matériel : Roue des défis, tous les défis et les lacets ergonomiques.

1. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune participant, faire tourner la flèche de

la roue des défis et prendre une fiche défi désignée par la flèche avec le nombre de son choix. Le joueur réalise le défi et garde la fiche.

2. Le tour est passé au participant suivant.
3. Si, en tournant la flèche de la roue, sort un défi qui ne peut être réalisé avec les nombres au centre de la table, le tour est passé au joueur suivant.
4. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches au centre de la table.
5. Le joueur ayant réalisé le plus de défis gagne (le plus de fiches).

LE DEFI DES NOMBRES



Matériel : Roue des nombres, roue des défis, tous les nombres et les lacets ergonomiques.

1. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune participant, faire tourner les flèches de la roue des nombres et de la roue des défis.
On prend le nombre indiqué par la roue des nombres avec le défi indiqué par la roue des défis. Le joueur réalise le défi et garde la fiche nombre.
2. Le tour est passé au participant suivant.
3. Si en tournant la flèche des roues, sort un défi d'un nombre déjà fait, le tour est passé au joueur suivant.
4. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches au centre de la table.
5. Le joueur ayant réalisé le plus de défis gagne (qui a le plus de fiches).

AUTRES ACTIVITES :

1. **Travailler le même défi avec tous les nombres.** Quand un défi a été accompli, on choisit le défi suivant
2. **Reconnaître les nombres yeux fermés.** On prend les fiches rugueuses avec le parcours tactile, et on les ordonne de 1 à 10 les yeux fermés. On peut également effectuer le même processus avec les pièces silhouettées.

Dans toutes les activités, nous pouvons accompagner les défis en reproduisant le son du nombre qui est manipulé à ce moment et inviter l'enfant à le répéter. Ainsi, l'apprentissage intégrera les informations de plusieurs sens à la fois : la vue, le toucher et l'ouïe.