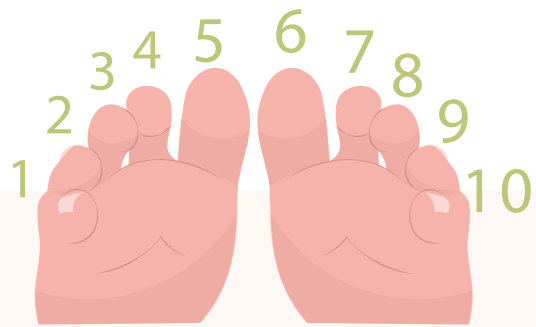


# ACTIVITÉ 6



## Orteils à croquer

Âge : 0 à 3 ans

Non, ne croquez pas les pieds dodus des bébés. Il vaut mieux les utiliser pour intégrer des mathématiques dans le quotidien. Un geste simple consiste à compter à voix haute les orteils ou les doigts de bébé lors du changement de couche ou du bain.

Source : Naître et grandir

## Potion logique

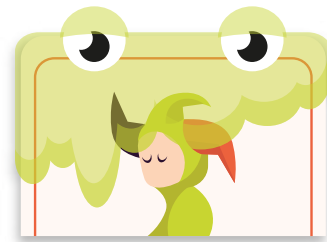
Âge : 4 à 6 ans

Matériel :

- Boutons, pâtes alimentaires, céréales colorées, etc.

Déroulement :

L'idée est de faire des suites logiques et d'inviter les enfants à reproduire ces suites ou à les compléter. Par exemple : pour faire la potion, il faut un bouton rouge, un vert, un bleu, un rouge, un vert, un bleu. Ou encore pour la potion il faut les nouilles suivantes : macaroni, fusilli, fusilli, penne, coquille, macaroni, fusilli, fusilli, penne et coquille.



## Abominable bataille

Âge : 7 à 12 ans

Matériel :

- Jeu de cartes (retirer les rois, dames et valets)

Déroulement :

1. Comme dans le jeu de bataille classique, il faut séparer le jeu de cartes en deux paquets. Décider à l'avance si le jeu utilisera les additions ou les multiplications. Noter que le joker vaut 0 et l'as vaut 1.
2. Au même moment, chaque joueur doit tourner la première carte de son paquet et additionner (ou multiplier) la valeur des cartes dévoilées. Le joueur qui obtient la bonne réponse le plus rapidement conserve les deux cartes.
3. La partie prend fin lorsqu'un des joueurs se retrouve sans carte.

Source : Say Ça Montréal