

Annexe 3 : Résoudre des problèmes de quantité. Calculer la somme de 2 ou 3 nombres.

Jeu « La cible » :

- Tracer ou délimiter 3 zones circulaires sur le sol, à l'intérieur ou dans le jardin selon le modèle en page 2.
- Incrire en chiffre (sur un morceau de papier par exemple) les points que l'on peut gagner dans chacune de ces zones.
- Depuis une zone de lancer matérialisée, l'enfant lance **2 objets** dans la cible, l'un après l'autre.
- Il met autant de jetons (cubes, légos, boutons...) que de points gagnés, à côté de chaque objet.
- Il compte combien de points il a réussi à faire sur son 1^{er} lancé en additionnant les 2 nombres (tous les jetons).
Exemple : Lui faire verbaliser « **2 et encore 3, ça fait 5.** » Les résultats seront répertoriés sur une feuille
- Au parent de jouer
- Faire plusieurs tours.

On peut aussi imaginer **faire le jeu en dessinant une cible sur une feuille**. Lancer et faire rouler un dé, puis un 2^{ème}. Relever dans quelles zones de la cible ils se sont arrêtés et procéder comme préciser au-dessus.

- Si l'enfant réussit, refaire ce jeu en lançant **3 objets**.

Variante : Si l'enfant est prêt, ne plus mettre le nombre de jetons correspondant aux points gagnés de la zone « d'atterrissage » à côté des objets, mais additionner les points sur ses doigts.

