Guide offert aux parents

10 jeux de maths
à faire à la maison

Sans écran, avec ce que vous avez déjà · de 4 à 10 ans



Inspirés de la méthode de Singapour :
on manipule, on représente, puis on écrit.

Avant de commencer

Les maths ne commencent pas sur une feuille : elles commencent dans les mains. Ces 10 jeux utilisent des objets du quotidien pour que votre enfant voie, touche et comprenne avant d'écrire.

1 Manipuler

On touche de vrais objets : biscuits, chaussettes, cartes.

2 Représenter

On dessine, on fait des tas, des bandes de papier.

3 Écrire

Seulement ensuite, on passe aux chiffres et aux signes.

Nos conseils pour que ça marche

- 5 à 10 minutes suffisent. On s'arrête quand c'est encore drôle.
- Demandez « Comment tu as trouvé ? » plutôt que « C'est juste ? ». Expliquer fait progresser.
- Félicitez l'effort et la recherche, pas seulement la bonne réponse.
- Une erreur est une bonne nouvelle : elle montre ce qu'il reste à comprendre.
- Laissez votre enfant compter avec ses doigts ou des objets aussi longtemps qu'il en a besoin.
- Chaque jeu indique un âge, mais c'est une indication : adaptez les nombres à votre enfant.

Le saviez-vous ?

Les élèves de Singapour sont parmi les meilleurs au monde en mathématiques dans les grandes évaluations internationales. Leur secret : comprendre avant de calculer.

1 La chasse aux paires

4-5 ans

Matériel Le tiroir à chaussettes (ou des gants, des chaussures).

Comment jouer

1. Videz les chaussettes sur le lit, toutes mélangées.
2. Votre enfant reforme les paires : deux chaussettes pareilles vont ensemble.
3. Comptez les paires, puis les chaussettes : « 3 paires… et 6 chaussettes ! »

Pour aller plus loin

Comptez les chaussettes de 2 en 2 : 2, 4, 6, 8… Et s'il en reste une toute seule ?

Ce que ça apprend : Associer, comprendre qu'une paire c'est deux, compter de 2 en 2.

2 Le goûter partagé

4-6 ans

Matériel 5 biscuits (ou raisins, petits gâteaux) et 2 assiettes.

Comment jouer

1. Posez les 5 biscuits devant votre enfant.
2. Il en met une partie dans une assiette, le reste dans l'autre.
3. Demandez : « Combien ici ? Combien là ? Et en tout ? » Puis recommencez autrement.

Pour aller plus loin

Notez toutes les façons trouvées : 5 = 4 et 1, 3 et 2, 5 et 0… Essayez avec 10 biscuits.

Ce que ça apprend : Décomposer un nombre en deux parties, la base de l'addition (le « number bond »).

3 Les escaliers qui comptent

4-7 ans

Matériel Un escalier (ou une marelle tracée à la craie).

Comment jouer

1. En montant, comptez chaque marche à voix haute.
2. En descendant, comptez à l'envers : 10, 9, 8…
3. Arrivés en bas, criez ensemble « zéro ! ».

Pour aller plus loin

Montez une marche sur deux en comptant de 2 en 2, ou annoncez « 3 marches de plus » avant de monter.

Ce que ça apprend : La suite des nombres dans les deux sens, compter de 2 en 2, ajouter et enlever.

4 Le grand tri du linge

4-6 ans

Matériel Le linge propre à ranger.

Comment jouer

1. Votre enfant fait des tas : chaussettes, t-shirts, pantalons…
2. Comptez chaque tas.
3. Comparez : « Il y a plus de quoi ? Moins de quoi ? Combien de plus ? »

Pour aller plus loin

Alignez deux tas côte à côte, un objet en face de l'autre : ceux qui restent seuls, c'est la différence.

Ce que ça apprend : Trier, compter, comparer des quantités, trouver un écart.

5 L'épicerie de la maison

6-10 ans

Matériel Quelques produits, des étiquettes de prix, des pièces (vraies ou en papier).

Comment jouer

1. Collez un prix sur chaque produit : 2 €, 3 €, 5 €…
2. Votre enfant fait ses courses et calcule le total.
3. Il paie, et c'est vous qui rendez la monnaie… ou l'inverse !

Pour aller plus loin

Ajoutez des centimes (1,50 €), une promotion « moitié prix », ou un budget à ne pas dépasser.

Ce que ça apprend : Additionner, rendre la monnaie (soustraire), manipuler euros et centimes.

6 La bataille des nombres

5-8 ans

Matériel Un jeu de cartes, sans les figures.

Comment jouer

1. Distribuez toutes les cartes, face cachée.
2. Chacun retourne sa carte : la plus forte gagne les deux.
3. Celui qui a le plus de cartes à la fin a gagné.

Pour aller plus loin

Chacun retourne deux cartes et les additionne : la plus grande somme gagne. Pour les grands : on multiplie !

Ce que ça apprend : Comparer des nombres, additionner vite, puis les tables de multiplication.

7 Les petits chefs

6-10 ans

Matériel Une recette simple (crêpes, gâteau au yaourt), un verre doseur, une balance.

Comment jouer

1. Lisez la recette ensemble.
2. Votre enfant mesure les ingrédients : grammes, millilitres, cuillères.
3. Pendant la cuisson, demandez : « Et si on était deux fois plus nombreux ? »

Pour aller plus loin

Doublez ou divisez la recette par deux. Coupez le gâteau en 4, puis en 8 : c'est quoi « un quart » ?

Ce que ça apprend : Mesurer, lire une balance, doubler et partager, découvrir les fractions.

8 Les dés du plus ou moins

5-8 ans

Matériel Deux dés (des dés en papier fabriqués ensemble font très bien l'affaire).

Comment jouer

1. Lancez les deux dés.
2. Votre enfant additionne les points. Au début, il peut les compter un par un.
3. Le premier à atteindre 30 points a gagné.

Pour aller plus loin

Version « moins » : on part de 50 et on enlève le résultat à chaque lancer. Premier arrivé à zéro !

Ce que ça apprend : Reconnaître les quantités d'un coup d'œil, additionner, soustraire.

9 Les détectives des formes

4-7 ans

Matériel Juste la maison (et une loupe, pour l'ambiance).

Comment jouer

1. Annoncez la mission : trouver 3 ronds, 3 carrés, 3 triangles et 3 rectangles.
2. Votre enfant montre chaque forme trouvée et dit son nom.
3. Pour chacune : « Combien de côtés ? Combien de coins ? »

Pour aller plus loin

Cherchez des formes en volume : une boule, un cube (un dé !), un cylindre (une boîte de conserve).

Ce que ça apprend : Reconnaître et nommer les formes, compter côtés et sommets.

10 Les barres magiques

7-10 ans

Matériel Des bandes de papier, des ciseaux, un crayon.

Comment jouer

1. Racontez : « Léa a 7 billes. Tom en a 3 de plus. Combien en a Tom ? »
2. Votre enfant découpe une bande pour Léa, puis une bande plus longue pour Tom.
3. Il écrit les nombres sur les bandes : la différence se voit, le calcul devient évident.

Pour aller plus loin

Inventez des problèmes « en tout » et « de moins », puis laissez votre enfant en inventer pour vous !

Ce que ça apprend : Le modèle en barres, l'outil phare de la méthode de Singapour.

Envie d’aller plus loin ?

Mathemakidz propose des séances complètes de 30 minutes,
à faire ensemble, guidées à voix haute par Many et Louk.



- 5 niveaux, de 4 à 10 ans
- Les 3 premiers modules de chaque niveau sont gratuits
- Sans carte bancaire, sans publicité
- Accès à vie si vous continuez : paiement unique, sans abonnement

Essayer gratuitement sur www.mathemakidz.com

© 2026 Uy Scuti Dev LLC · Mathemakidz. Guide gratuit, vous pouvez le partager tel quel.
Mathemakidz s’inspire de la méthode de Singapour et n’est affilié à aucun éditeur ni institution de Singapour.