

Activité 1 : les chiffres sont des mots

- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs de l'enfant

Pour dire le
chiffre, je
trouve un mot

1
un

2
deux

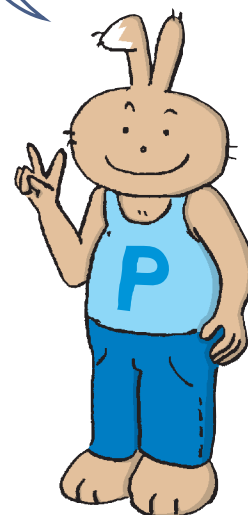
3
trois

4
quatre

5
cinq

6
six

“ Associe
chaque chiffre à
son mot...”



L'enfant est parvenu
à associer moins de
la moitié des chiffres
à leurs mots



L'enfant est parvenu
à associer plus de la
moitié des chiffres à
leurs mots



L'enfant est parvenu à
associer la totalité des
chiffres à leurs mots



Activité 1 : les chiffres sont des mots

Principe

L'objectif de la présente activité est de favoriser chez l'enfant la mise en lien du chiffre symbolisé par un nombre avec le mot qui permet de le désigner. Il s'agit par là de lui permettre de concevoir que la réalité mathématique peut également être conçue dans le langage et transformée sous forme de morphème dans la langue.

Procédé

L'enseignant rassemble les enfants au cours de l'atelier langage. Elle montre chacun des chiffres, d'abord dans l'ordre croissant, puis demande aux enfants de dire le mot qu'ils peuvent lui associer. Dans un second temps, l'enseignant présente les chiffres dans un ordre aléatoire.

1



“ Associe
chaque chiffre à
son mot...”



1

un

2

deux

3

trois

4

quatre

5

cinq

6

six

“ Associe
chaque chiffre à
son mot...”



3

trois

2

deux

1

un

4

quatre

6

six

5

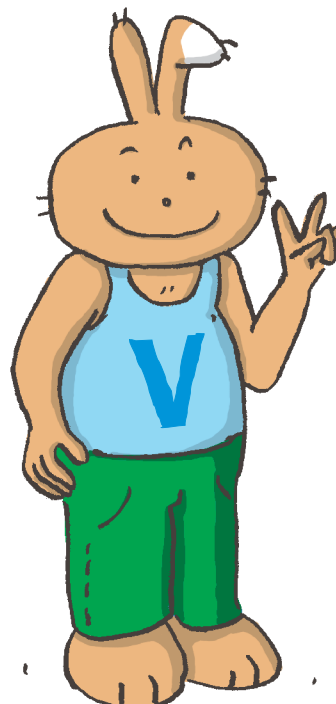
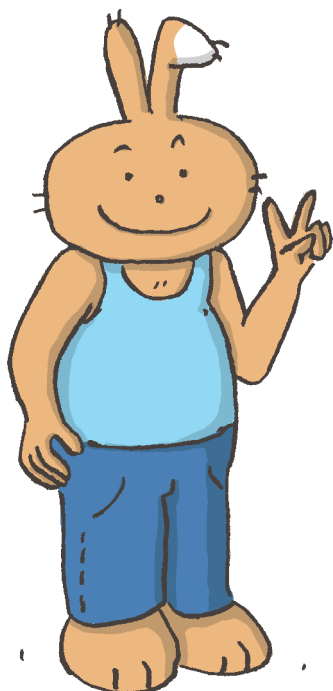
cinq

Activité 2 : le jeu des différences

- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs de l'enfant

Je cherche la différence et j'utilise un mot pour la désigner

“ Cherche les différences ”



L'enfant a trouvé la différence pour moins de la moitié des exemples proposés



L'enfant a trouvé la différence pour plus de la moitié des exemples proposés



L'enfant a trouvé la différence pour la totalité des exemples proposés

Activité 2 : le jeu des différences

Principe

L'enfant à travers cette activité apprend à discriminer les différences en répertoriant les éléments pertinents. Polo est d'abord présenté « en miroir », puis en vis-à-vis avec, à chaque fois, un élément différent. Par cette manière de procéder, l'enfant apprend à extraire un élément de son ensemble et à passer d'une perception synthétique de la totalité à une perception analytique des différents éléments qui la constituent.

Procédé

L'enseignant montre aux enfants rassemblés autour de lui dans l'atelier de langage la double image de Polo et de son frère jumeau. Les enfants, soit individuellement, soit en groupe, sont amenés à chercher la différence entre Polo et le Polo qui lui ressemble presque tout à fait. Chaque fois qu'une différence est trouvée, l'enseignant demande aux enfants de nommer précisément l'élément discriminant puis, le cas échéant, raconte une histoire à propos de Polo et de son frère jumeau en prenant pour argument la différence constatée.

2



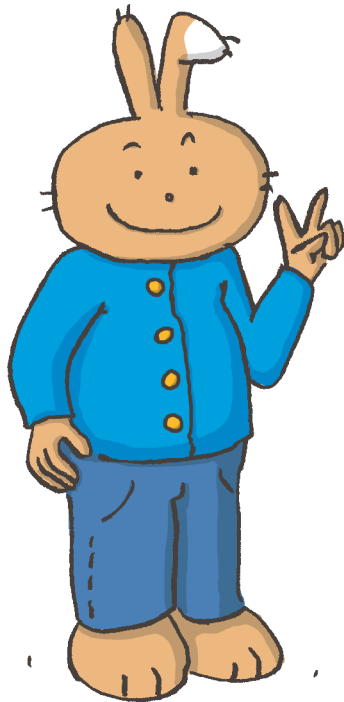
1



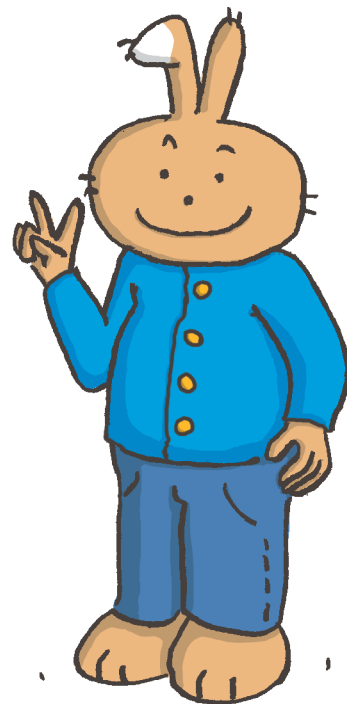
égal

veut dire que c'est le même

Polo, c'est rigolo, rencontre son frère jumeau.
Polo et Polo se ressemblent comme deux gouttes d'eau.
Quand il mettent le même manteau, il se sentent égaux.



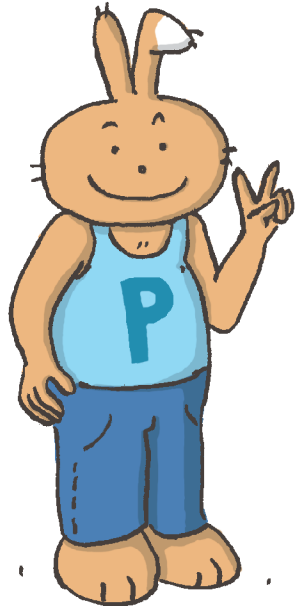
égal



“ Cherche les différences ”



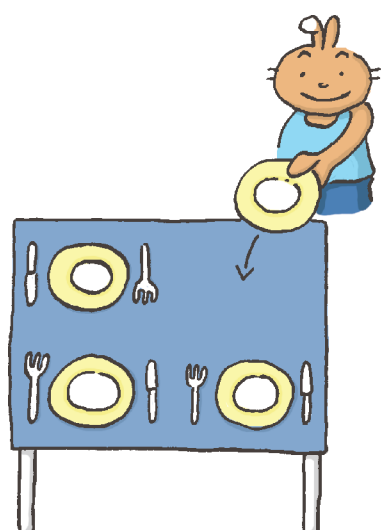
► Fiches enseignants. Activité 2



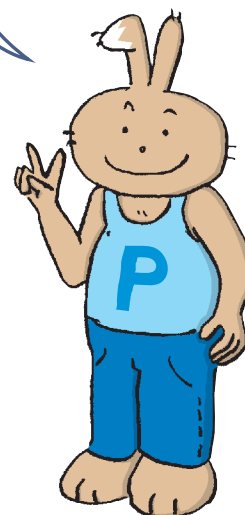
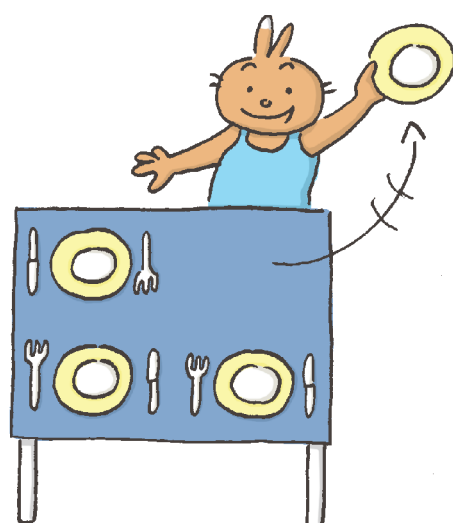
Activité 3 : les opérations

- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

Raconte une
histoire



“ Raconte une histoire
qui dit ce que je fais”



L'enfant a raconté une
histoire pour moins de la
moitié des exemples
proposés



L'enfant a raconté une
histoire pour plus de la
moitié des exemples
proposés



L'enfant a raconté une
histoire pour la totalité des
exemples proposés

Activité 3 : les opérations

Principe :

A travers cette activité, l'enfant est amené à raconter une histoire concrète à partir d'une ou de plusieurs images qui évoquent une opération mathématique. Il ne s'agit pas d'amener l'enfant à identifier précisément l'opération dont il est question mais davantage d'en éprouver le sens dans une situation concrète à travers le processus narratif.

Procédé

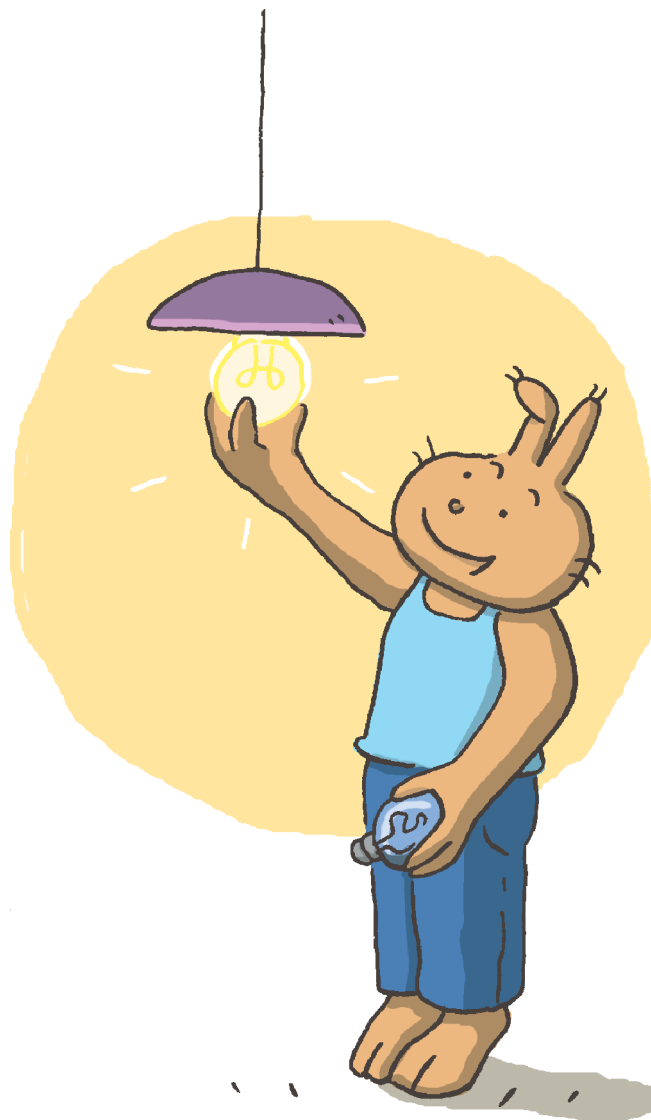
Individuellement ou collectivement, les petits élèves, rassemblés autour de l'enseignant, sont invités à raconter une image à propos de l'image ou des images qui lui sont présentées. L'enseignant donne comme seule consigne « Voilà Polo, mais que fait-il donc là ? Quelqu'un peut-il me le raconter... ». L'enseignant demande par ailleurs à expliciter l'histoire lorsqu'elle n'évoque l'opération mathématique que très imparfaitement. C'est à lui alors qu'il convient de citer le mot qui évoque l'opération mathématique sous-jacente à l'activité décrite.

3



Remplacer

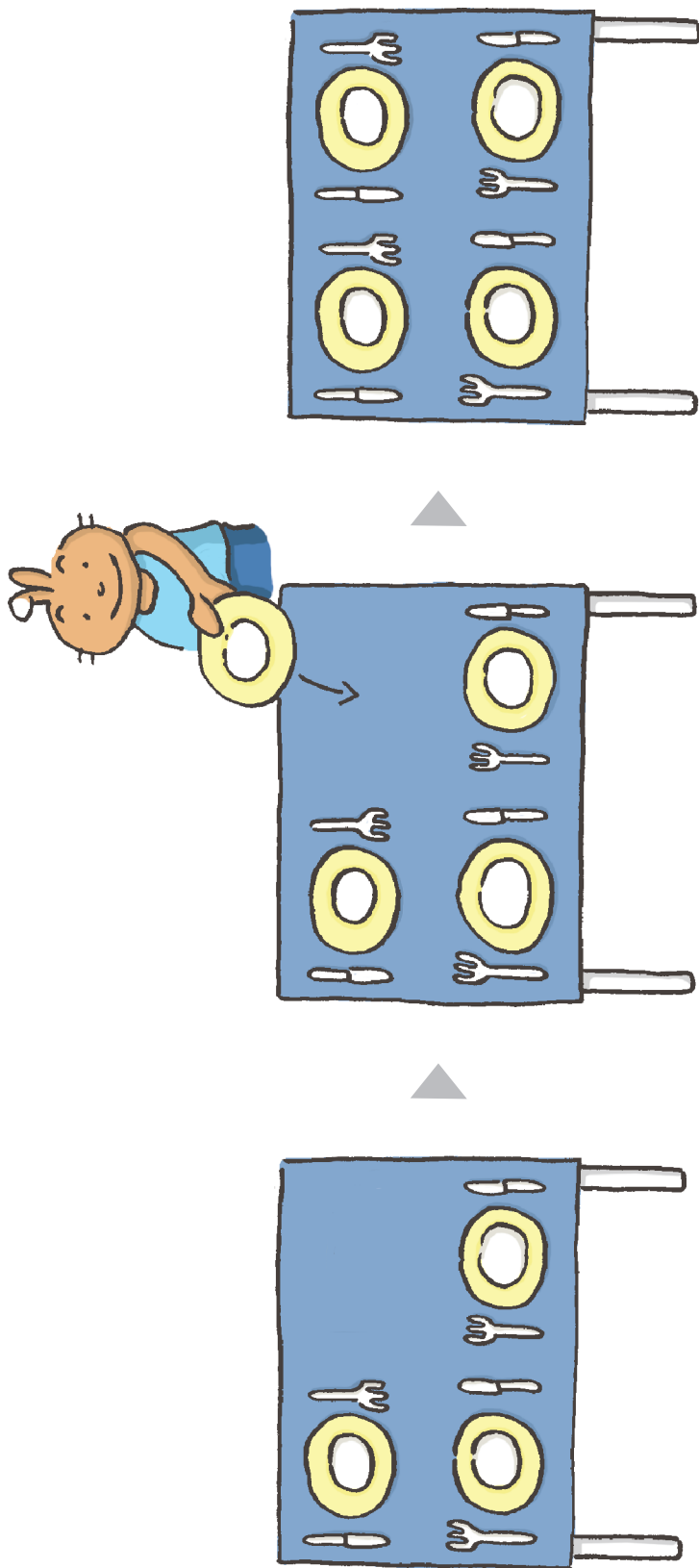
C'est mettre une chose à la place d'une autre



Invente une histoire à partir de l'image

Il y a une assiette en **plus**

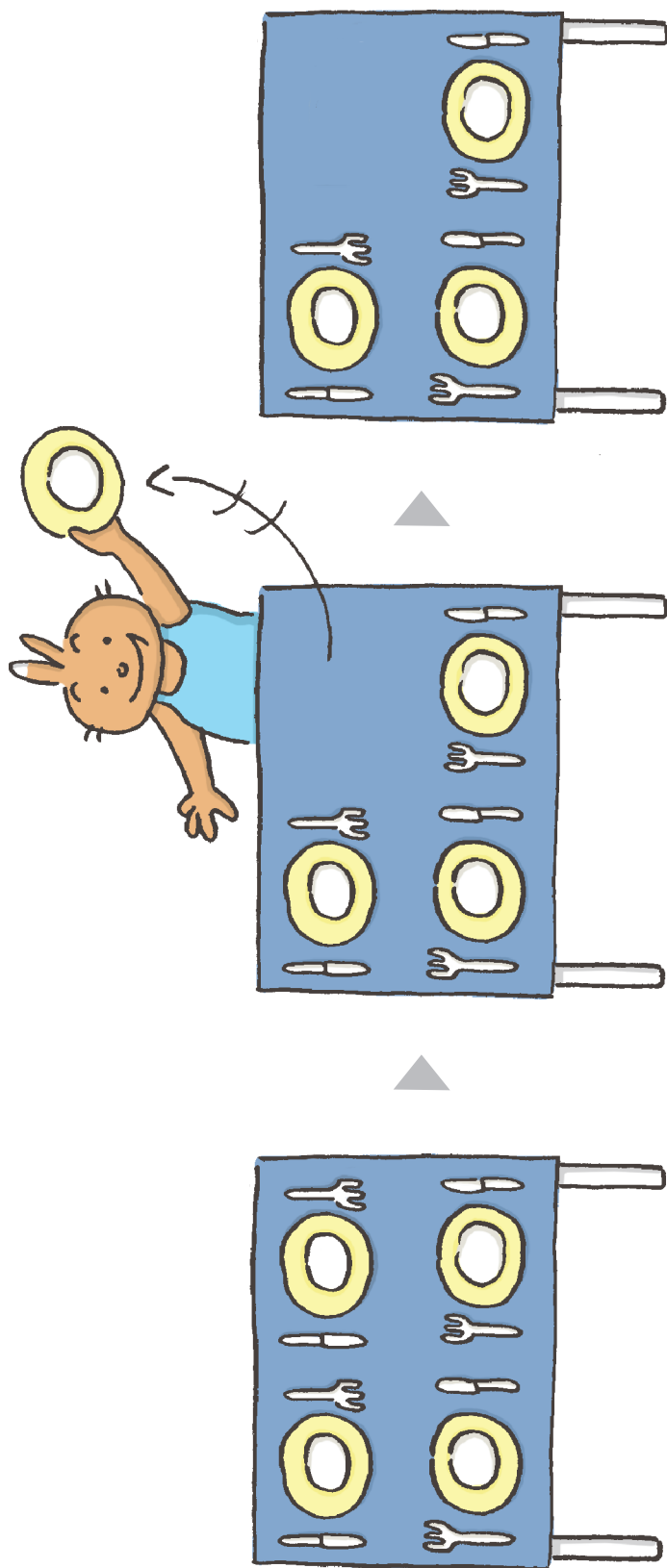
Ajouter, c'est mettre quelque chose en **plus**



Invente une histoire qui explique pourquoi Polo **ajoute** une assiette à table

Il y a une assiette en **moins**

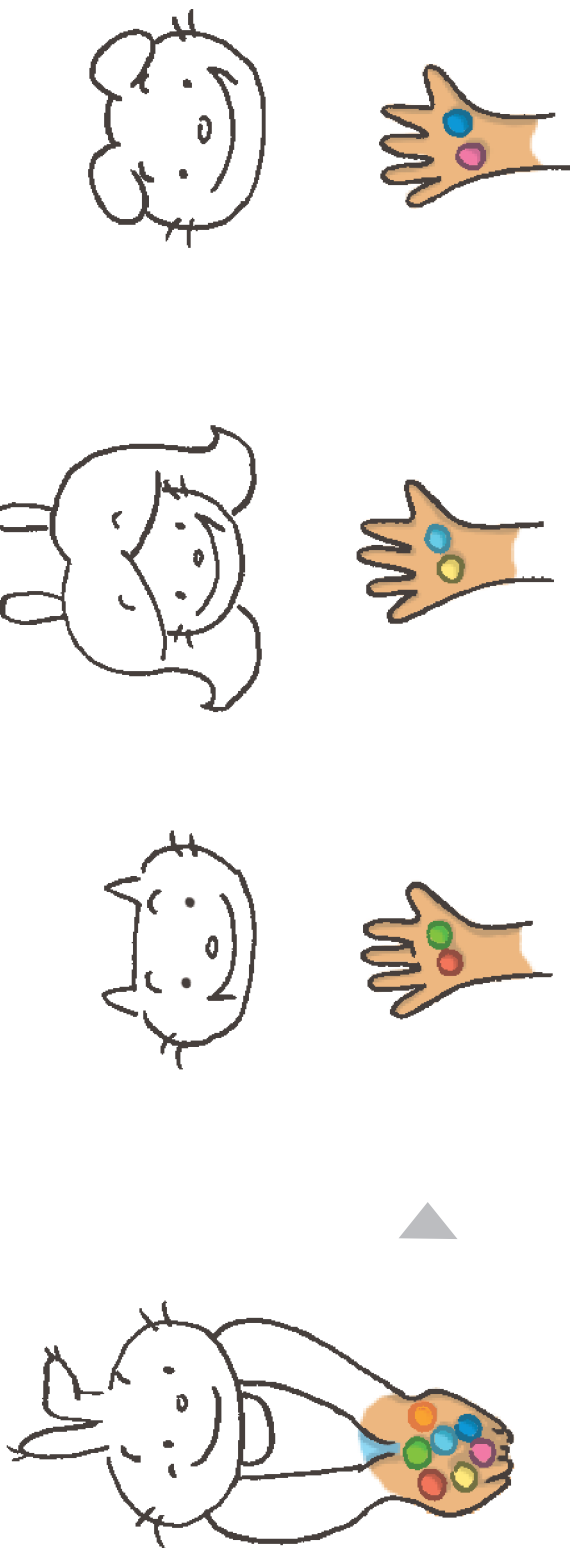
Retirer, c'est mettre quelque chose en **moins**



Invente une histoire qui explique pourquoi Polo **retire** une assiette de la table

Distribuer des bonbons

Distribuer, c'est donner quelque chose à chaque personne

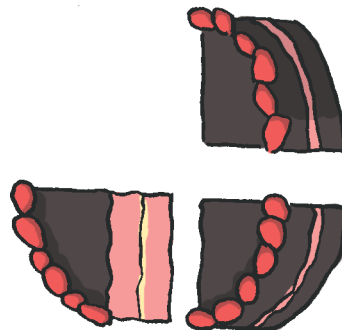
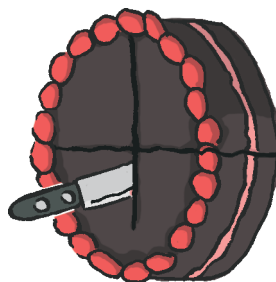
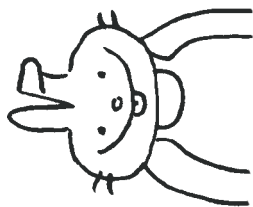
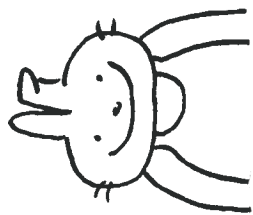


Polo est un lapin super gentil !

Raconte une histoire qui explique pourquoi Polo **distribue** des bonbons à ses trois amis

Le gâteau est **divisé**

Partager, c'est couper en parts égales



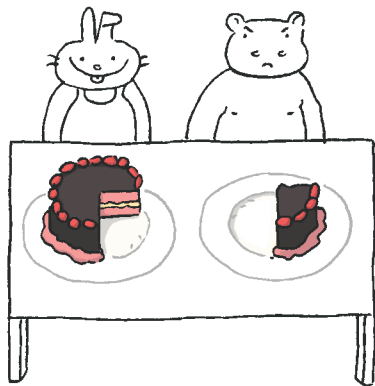
Invente une histoire qui explique pourquoi Polo doit **partager** un gâteau en quatre morceaux

Égal : des choses sont égales quand elles ont la même taille.

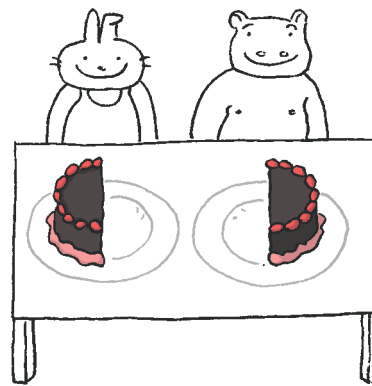
Une moitié : c'est chacune des deux parties égales d'une chose.

Polo a coupé le gâteau en deux moitiés.

Une petite pour BOBO, une grande pour lui.

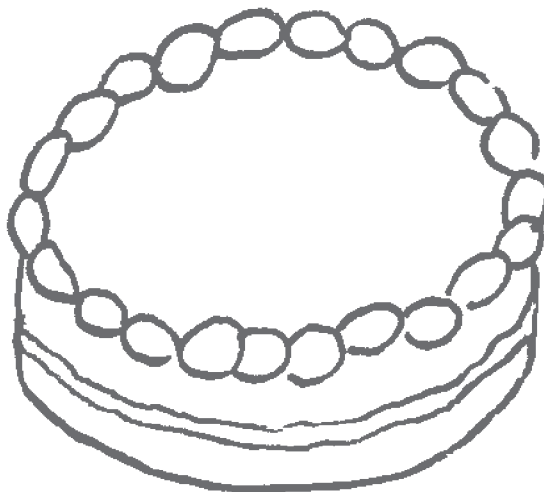


“ Mais ce ne sont pas des moitiés ” dit BOBO ! ”



“ Ah, ça se sont des moitiés ” dit BOBO ! ”

“ Toi aussi partage le gâteau pour que Polo et Bobo soient contents ”

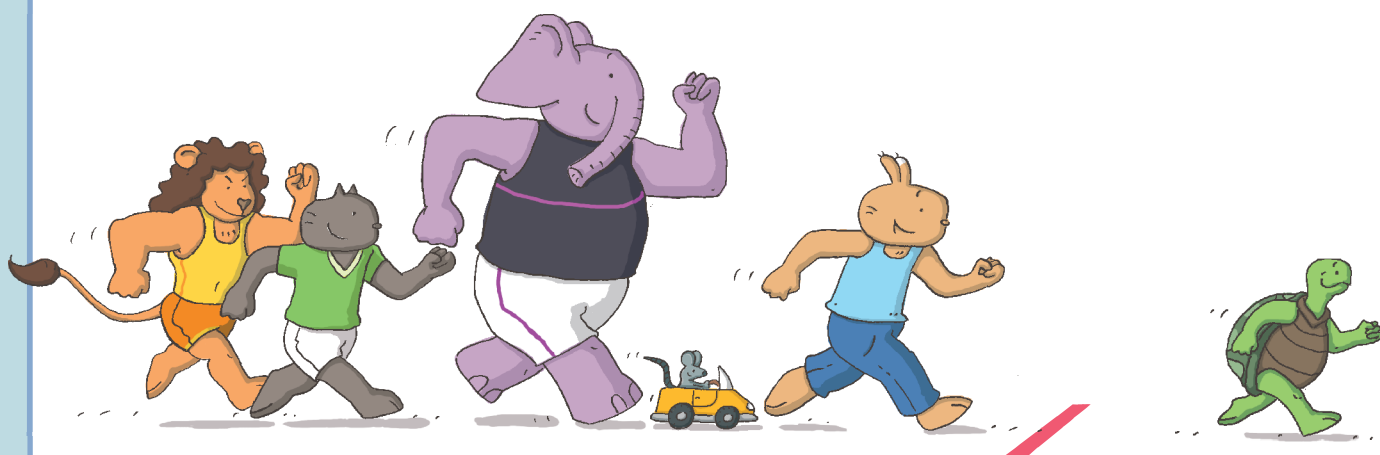


Activité 4 : la course à pied

- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

Je désigne le personnage correspondant à sa place dans la course

“ Qui a gagné ?
Qui est le deuxième ?
Le troisième ? ”



L'enfant a désigné à la bonne place moins de la moitié des personnages



L'enfant a désigné à la bonne place plus de la moitié des personnages



L'enfant a désigné à la bonne place la totalité des personnages



Activité 4 : la course à pied

Principe

Il s'agit, par cette activité, de permettre à l'enfant de concevoir la sériation dans l'ordre croissant et/ou décroissant. L'objectif est de mettre en lien le récit d'une course à pied avec les différents mots qui évoquent l'ordre d'arrivée de chacun des participants.

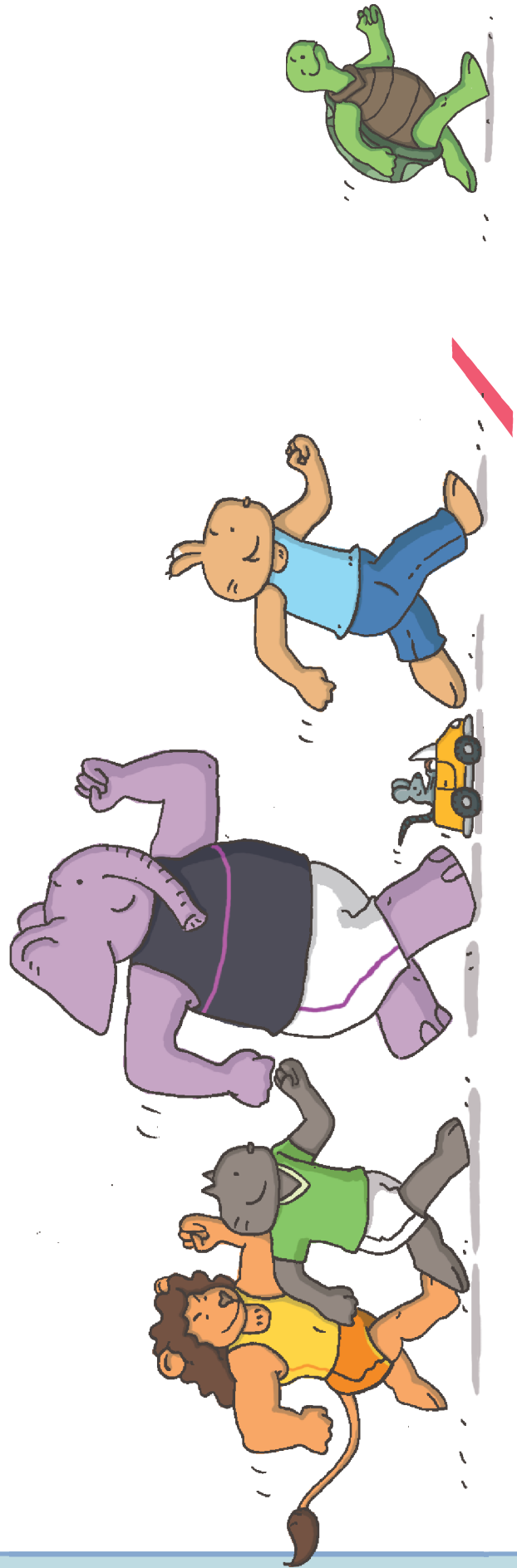
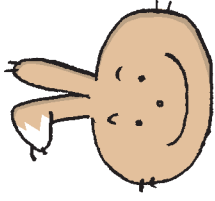
Procédé

L'enseignant montre l'image de la course à pied et pose les questions qui y sont associées. Les enfants viennent à tour de rôle montrer le personnage auquel il est fait référence dans la question. Le cas échéant, il lui donne un nom qui correspond à l'animal représenté.

4



Dis moi qui est le premier ? Il a gagné !
Et juste derrière lui c'est qui ?
Et derrière celui-là c'est qui ?
Et derrière lui ?
Et derrière ?
Et qui est le dernier ?



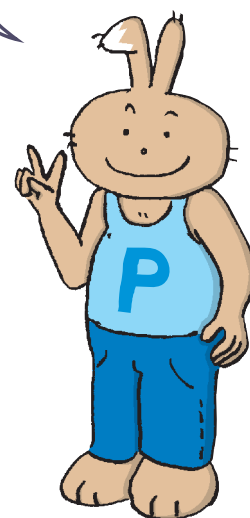
Activité 5 : le gâteau d'anniversaire

- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

Dis-moi combien de bougies nous allons mettre sur le gâteau



“ Dessine la bougie qui manque sur le gâteau ”



Le copain de Polo a 4 ans

L'enfant a placé le nombre correct de bougies pour moins de la moitié des exemples



L'enfant a placé le nombre correct de bougies pour plus de la moitié des exemples



L'enfant a placé le nombre correct de bougies pour la totalité des exemples

Activité 5 : le gâteau d'anniversaire

Principe :

Il s'agit pour l'enfant d'apprendre à associer un nombre de bougie à un âge. Cette manière de procéder permet à l'enfant de se familiariser avec une situation qui évoque une opération mathématique.

Procédé :

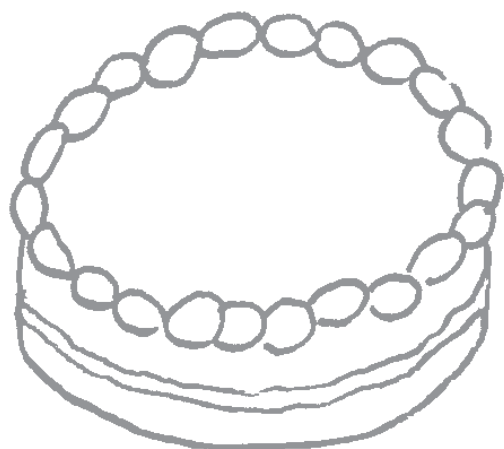
L'enseignant rassemble les enfants au cours de l'atelier langage. Il montre chacune des situations en précisant à chaque fois l'âge du personnage qui a son anniversaire, puis demande aux enfants de dire le nombre de bougies que l'on va mettre sur le gâteau.

5

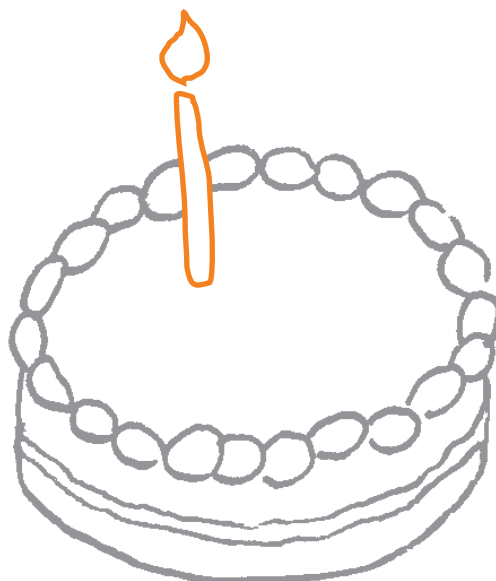
4 1 0 0

► **Fiches enseignants. Activité 5**

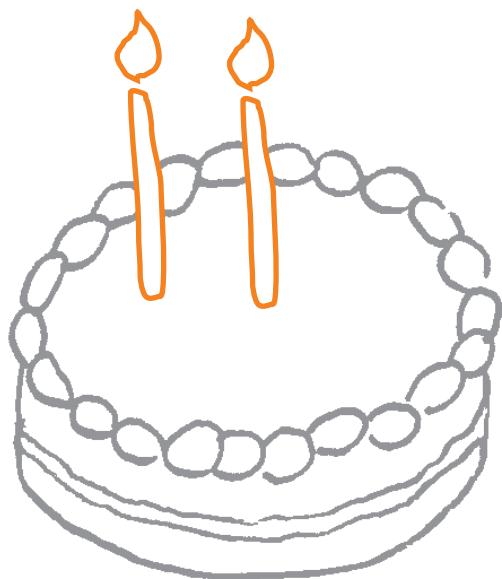
“ Dessine la bougie qui manque sur le gâteau ”



Le petit frère
de Polo a 1 an



Le cousin
de Polo a 2 ans



La petite soeur
de Polo a 3 ans



Le copain
de Polo a 4 ans

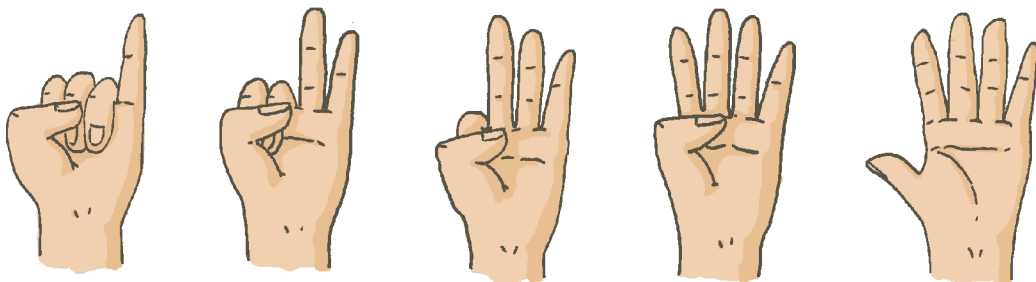
Activité 6 : comptine, je compte sur toi

Dis moi qui est à table

- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

Un, deux, trois, quatre doigts
Mais qui c'est celui-là ?
Il est si petit que je ne le vois pas
Allez petit doigt, lève-toi
Voilà maintenant je te vois
Trois quatre cinq, c'est ma main
Aujourd'hui comme demain
Je sais qu'à chaque fois
Je peux maintenant compter sur moi !

“ Récite
la comptine ”



L'enfant a correctement désigné une fois sur trois le nombre de personnage assis à table avec moi

L'enfant a correctement désigné deux fois sur trois le nombre de personnage assis à table avec moi

L'enfant a à chaque fois correctement désigné le nombre de personnage assis à table avec moi



Activité 6 : je compte sur toi

Principe :

Il s'agit pour l'enfant d'apprendre à écouter une histoire et d'en repérer les éléments significatifs en focalisant son attention sur les personnages qui sont cités et leur configuration autour de la table. Cette manière de procéder permet à l'enfant d'adapter une forme d'écoute discriminante par laquelle il est mis en mesure d'identifier les éléments pertinents en fonction d'un critère précis et d'envisager l'idée d'un personnage qui se rajoute à d'autres et/ou d'un personnage qui se retire du groupe.

Procédé :

Les enfants sont rassemblés autour de l'enseignant au cours de l'atelier de langage. L'enseignant raconte la contine et demande d'identifier les personnages qui se mettent à table et ceux qui la quittent.

6



Compte sur tes doigts !

Un, deux, trois, quatre doigts

Mais qui c'est celui-là ?

Il est si petit que je ne le vois pas

Allez petit doigt, lève-toi

Voilà maintenant je te vois

Trois quatre cinq, c'est ma main

Aujourd'hui comme demain

Je sais qu'à chaque fois

Je peux maintenant compter sur moi !

