

## Activité 1 : les chiffres sont des mots

Pour dire le  
chiffre, je  
trouve un mot

- 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

1  
un

2  
deux

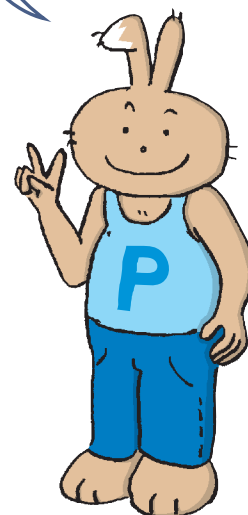
3  
trois

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

7

sept

8

huit

“ Associe  
chaque chiffre à  
son mot...”



3

trois

2

deux

1

un

4

quatre

6

six

5

cinq

7

sept

8

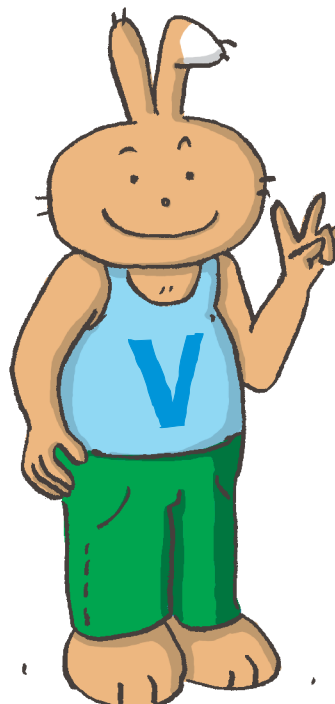
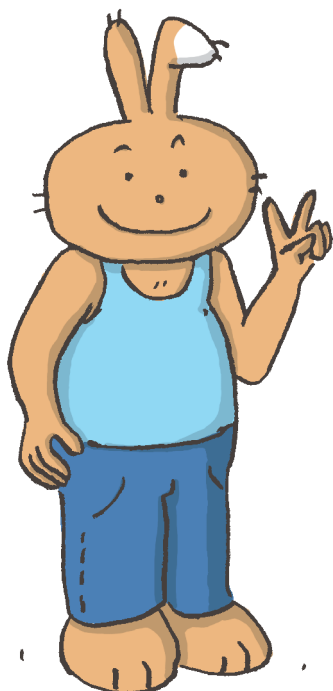
huit

## Activité 2 : le jeu des différences

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

- 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

“ 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



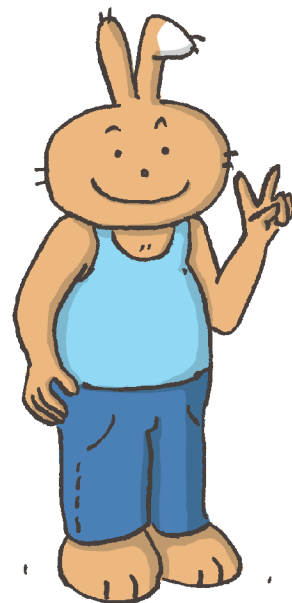
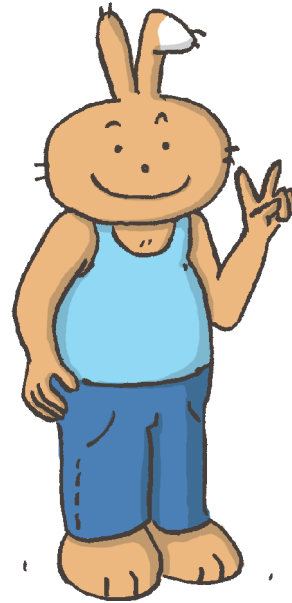
# égal

veut dire que c'est le même

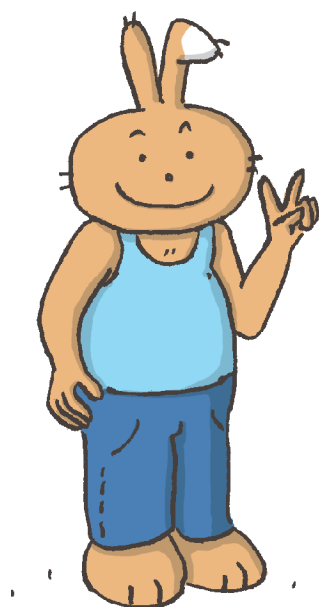
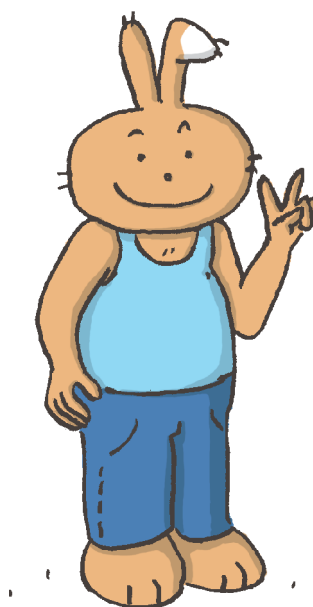
Polo, c'est rigolo, rencontre son frère jumeau.  
Polo et Polo se ressemblent comme deux gouttes d'eau.  
Quand il mettent le même manteau, il se sentent égaux.



“ Cherche les différences ”



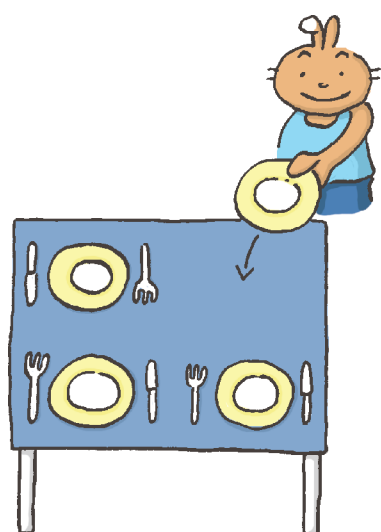




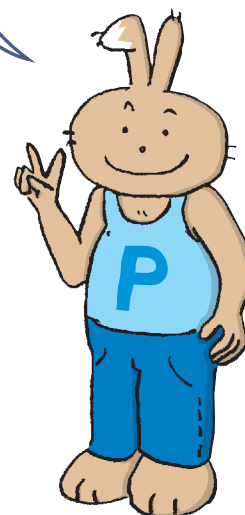
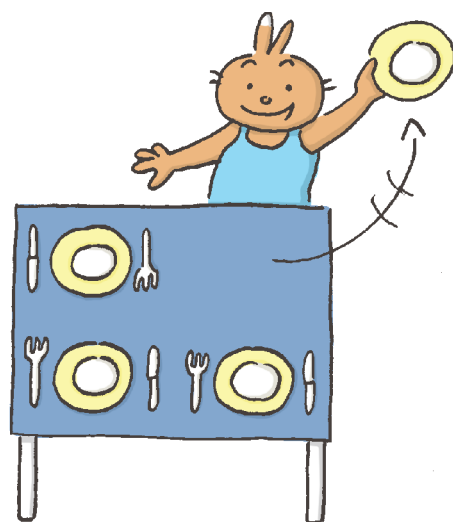
## Activité 3 : les opérations

- 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

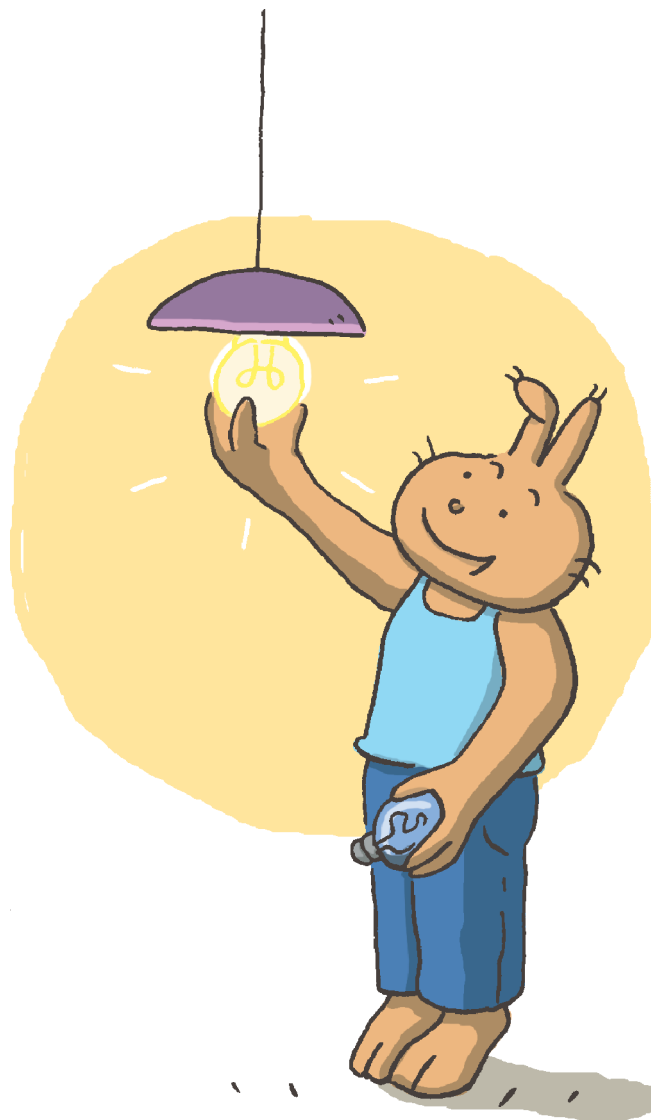
Individuellement ou collectivement, les petits élèves, rassemblés autour de l'enseignant, sont invités à raconter une image à propos de l'image ou des images qui lui sont présentées. L'enseignant donne comme seule consigne « Voilà Polo, mais que fait-il donc là ? Quelqu'un peut-il me le raconter... ». 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

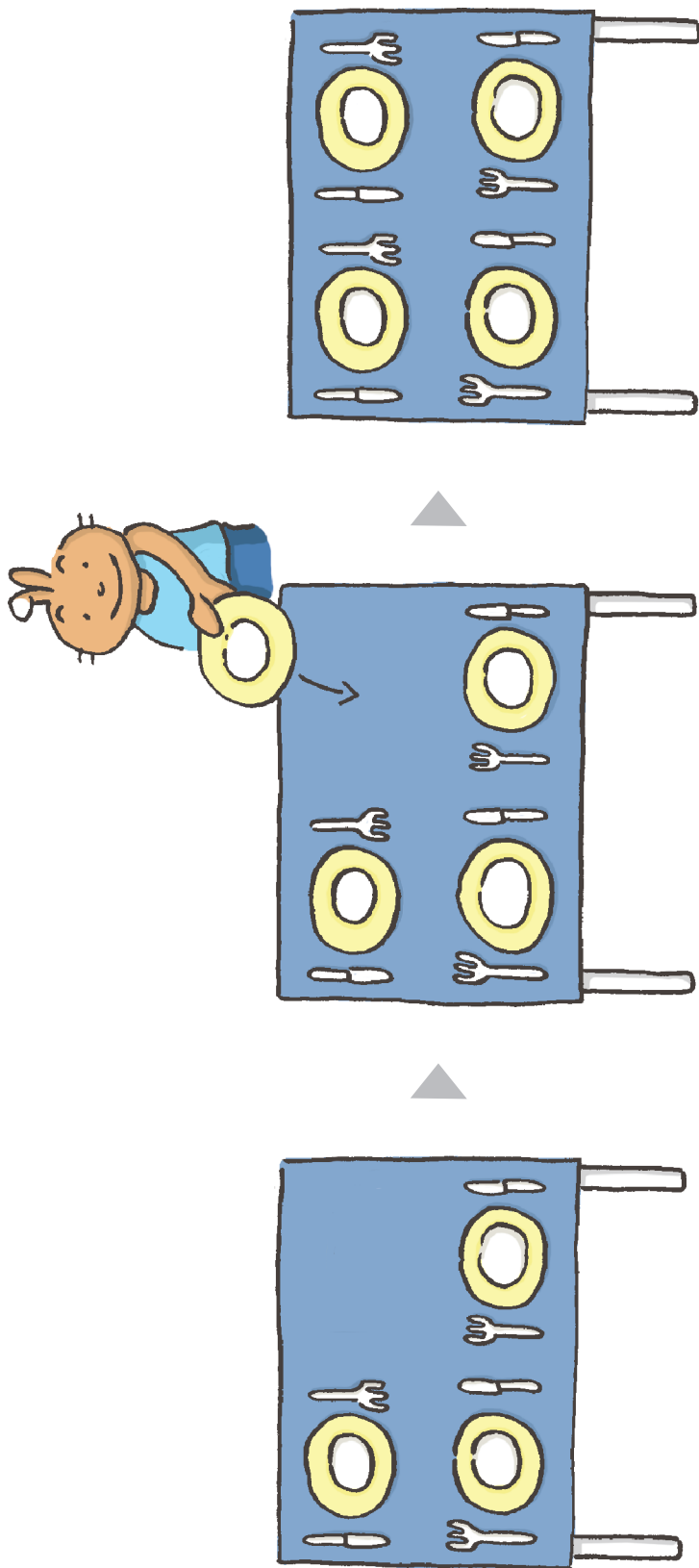
C'est mettre une chose à la place d'une autre



Invente une histoire à partir de l'image

# Il y a une assiette en **plus**

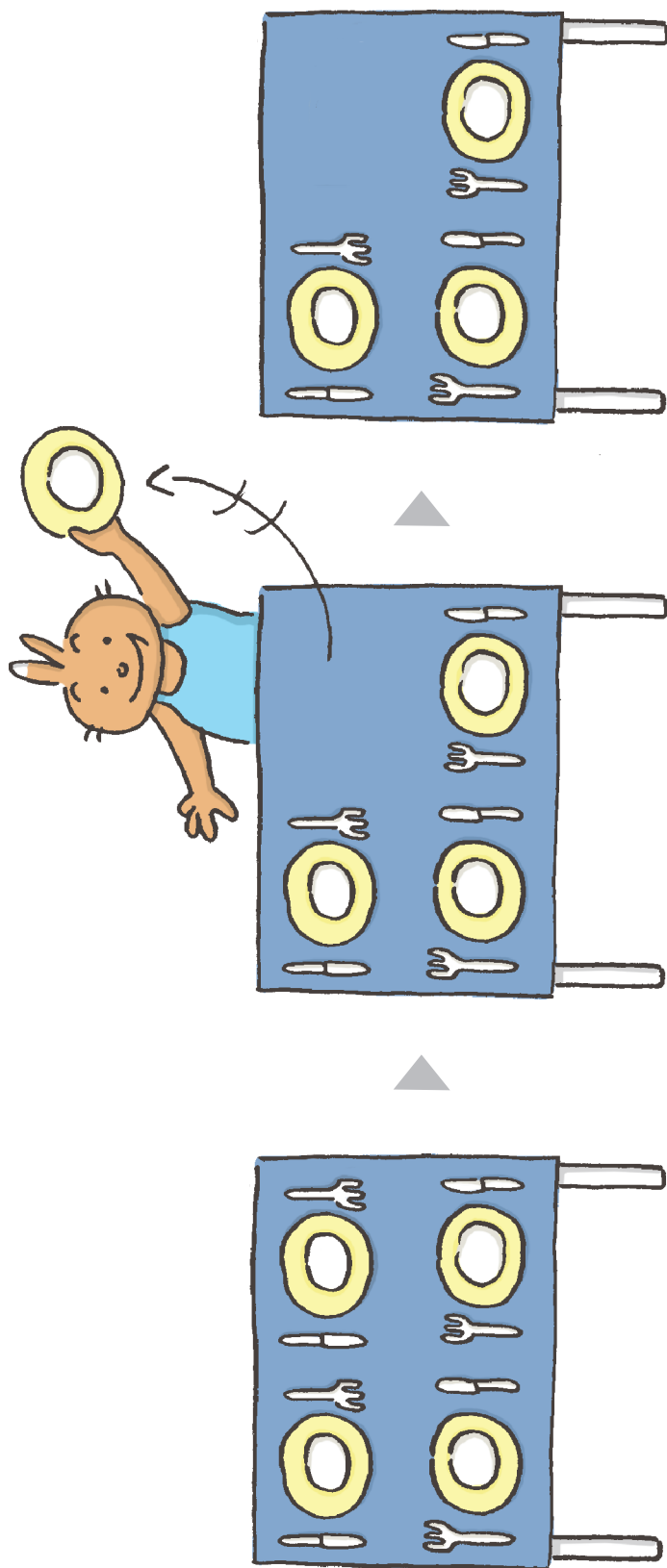
Ajouter, c'est mettre quelque chose en **plus**



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

# Il y a une assiette en **moins**

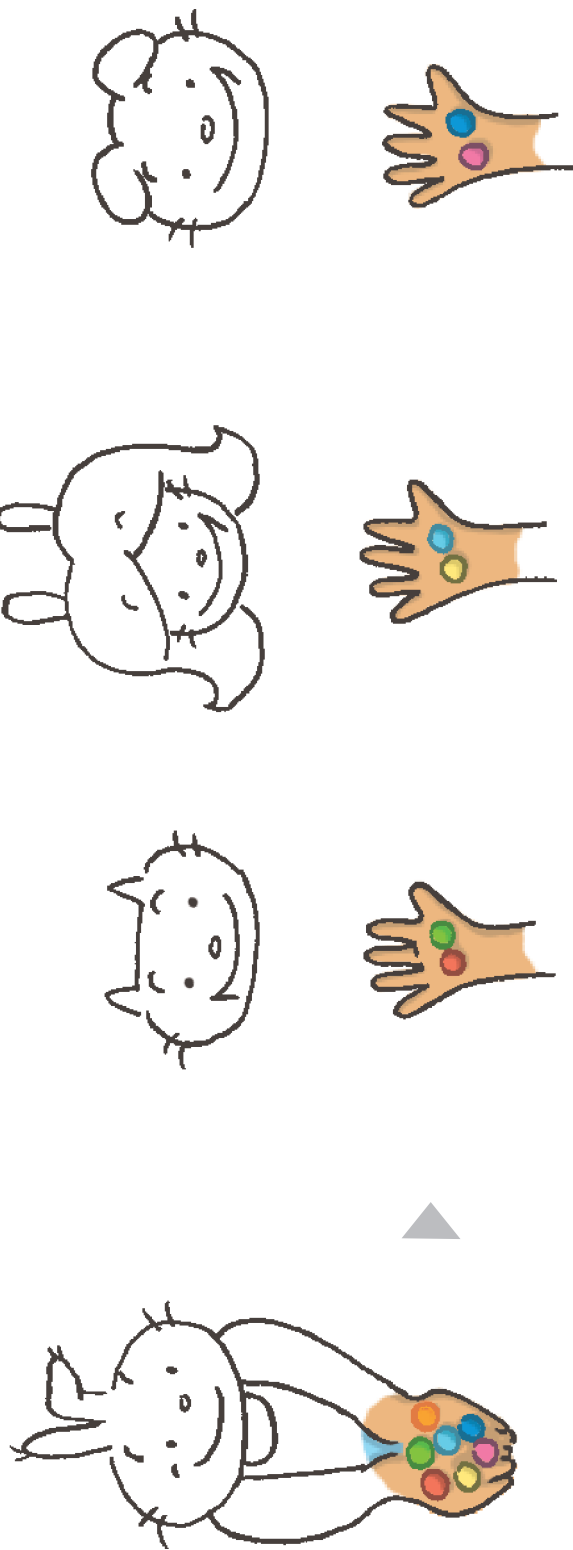
Retirer, c'est mettre quelque chose en **moins**



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

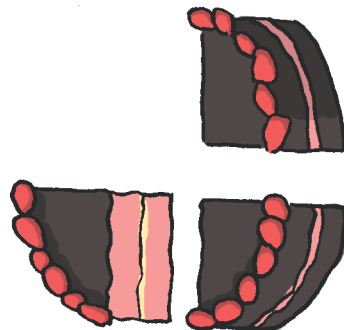
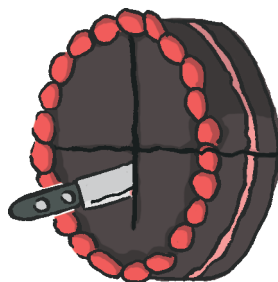
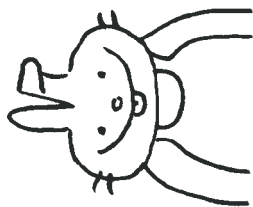
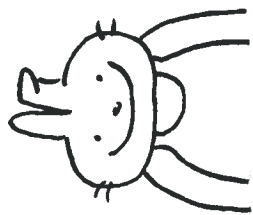


Polo est un lapin super gentil !

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

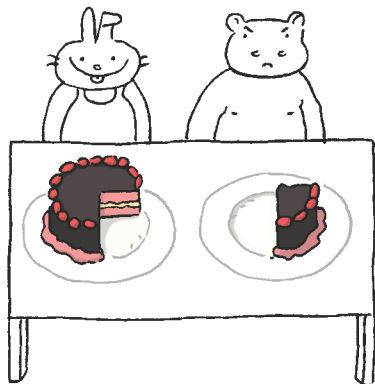


**Égal :** des choses sont égales quand elles ont la même taille.

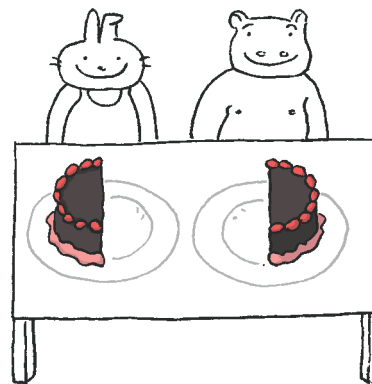
**Une moitié :** c'est chacune des deux parties égales d'une chose.

*Polo a coupé le gâteau en deux moitiés.*

*Une petite pour BOBO, une grande pour lui.*

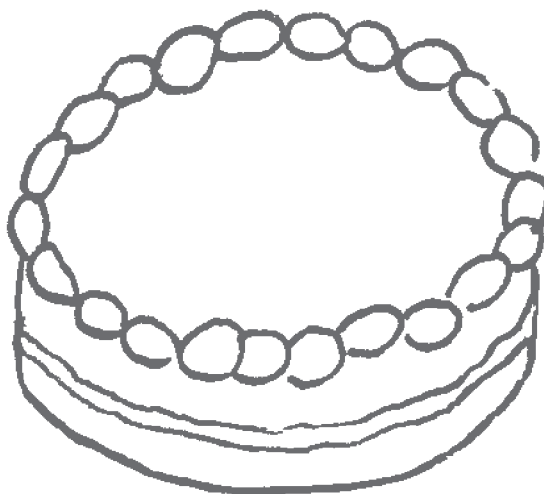


*“ Mais ce ne sont pas des moitiés ” dit BOBO ! ”*



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

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

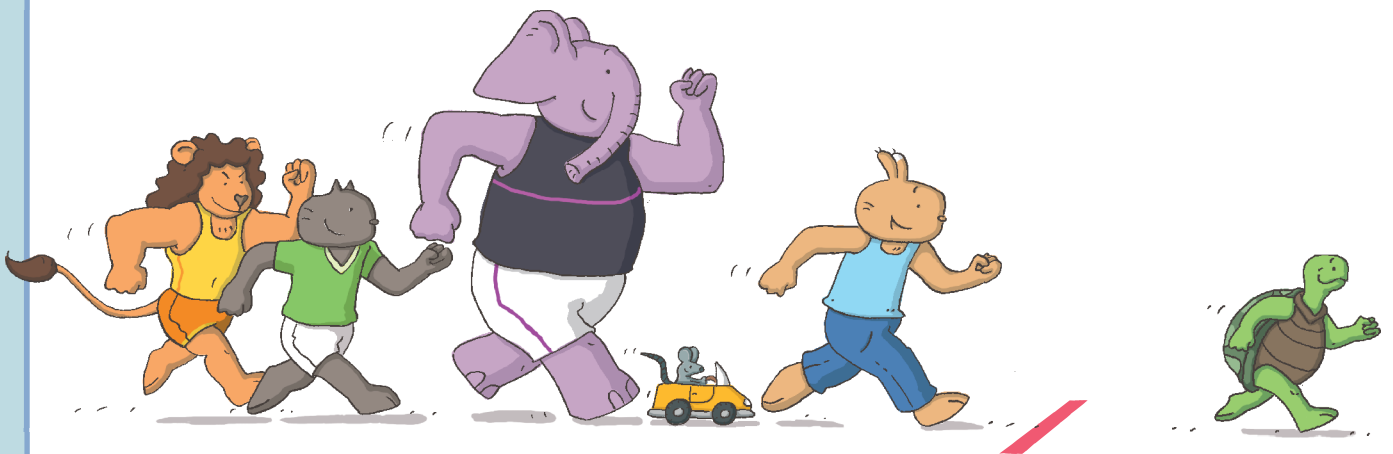


## Activité 4 : la course à pied

- 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.

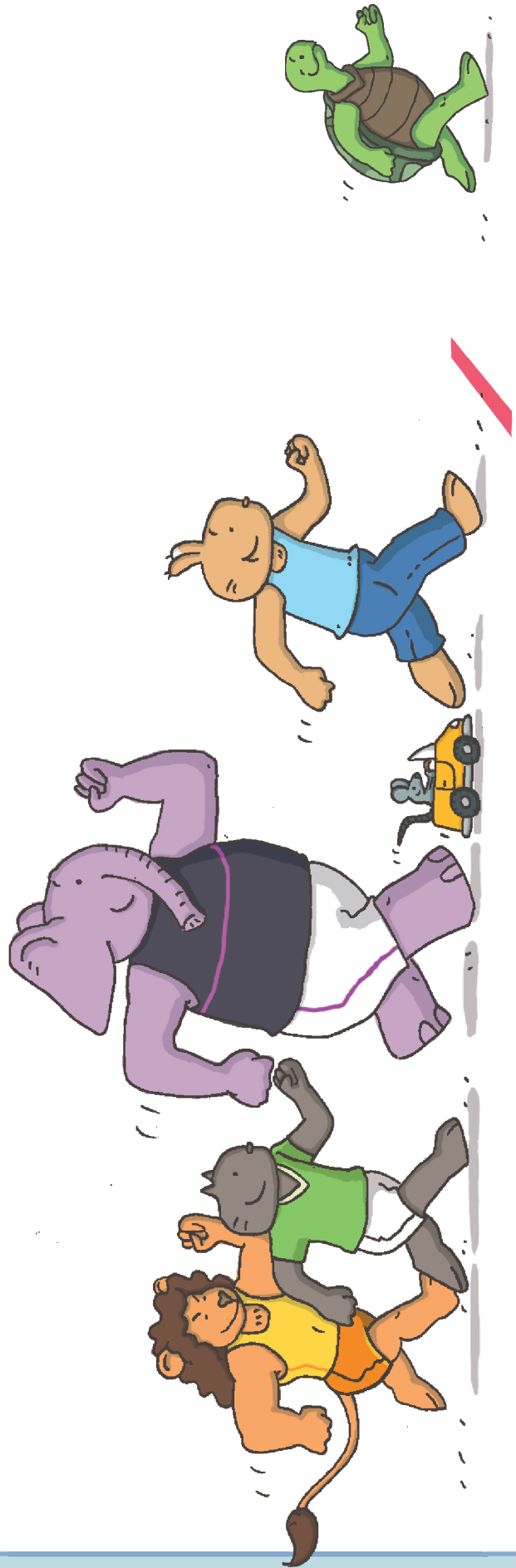
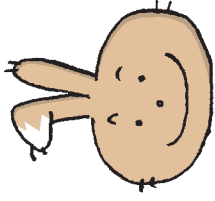
### Procédé

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



Qui est le premier ? ... Il a gagné !  
Qui est arrivé deuxième ?  
Qui est le troisième ?  
Qui est le quatrième ?  
Qui est le cinquième ?  
Qui est le sixième ? C'est lui qui est le dernier.



## Activité 5 : le gâteau d'anniversaire

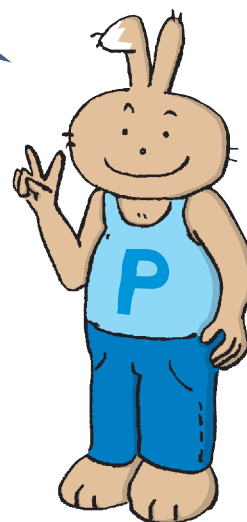
- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

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



Le copain de Polo a 4 ans

“ Colorie les bougies ”



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 :

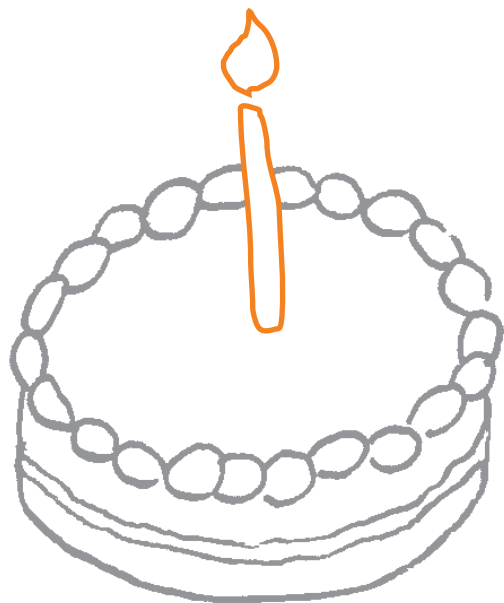
L'enseignant rassemble les enfants au cours de l'atelier langage. Il montre chacune des situations en précisant à chaque fois l'âge du personnage qui a son anniversaire, puis demande aux enfants de dire le nombre de bougies que l'on va mettre sur le gâteau.

5

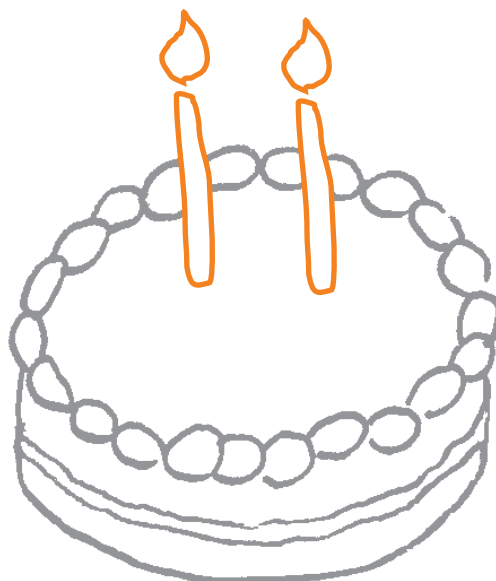
4 1 0 0

► **Fiches enseignants.** Activité 5c

“ Dessine le nombre  
de bougie qui correspond  
à l'âge ”



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

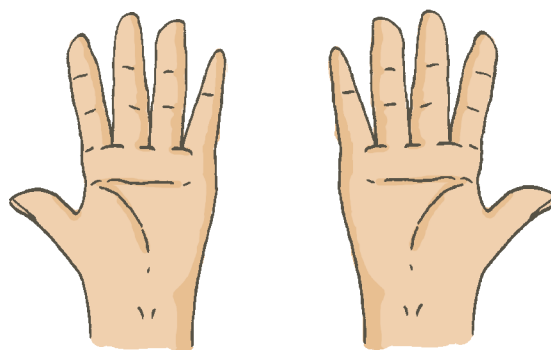
## Activité 6 : comptine, je compte sur toi

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

Cinq doigts à chaque main  
Si je compte bien  
Cela fait dix doigts pour deux mains  
Pour demain c'est certain,  
Oui mais pour aujourd'hui  
Cela fait dix doigts aussi  
...

“ 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 :

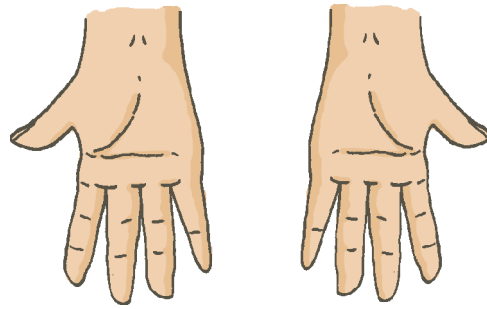
Il s'agit pour l'enfant d'apprendre à écouter une histoire et d'en repérer les éléments significatifs en focalisant son attention sur les personnages qui sont cités et leur configuration autour de la table. Cette manière de procéder permet à l'enfant d'adapter une forme d'écoute discriminante par laquelle 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





### **Je compte sur toi**

Cinq doigts à chaque main  
Si je compte bien  
Cela fait dix doigts pour deux mains  
Pour demain c'est certains  
Oui mais pour aujourd'hui  
Cela fait dix doigts aussi

Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix  
Et si je les mélange  
Rien ne les dérange  
J'ai beau bouger mes doigts très vite  
Ils restent tous bien en piste  
Tous ces doigts sont donc à moi

Et pour toujours dans ma tête  
Ils me servent de calculatrice  
J'ai donc dix doigts et deux mains  
Pour aujourd'hui comme pour demain  
Et s'il m'en manquait jamais un  
Je crois que cela ne me ferait rien  
Tant que je peux compter les tiens.