

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

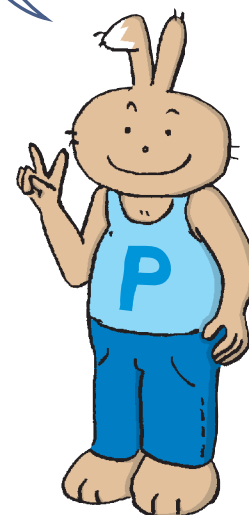
3
trois

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

9

neuf

10

dix

“ Associe
chaque chiffre à
son mot...”



2

deux

1

un

3

trois

4

quatre

6

six

5

cinq

9

neuf

8

huit

7

sept

10

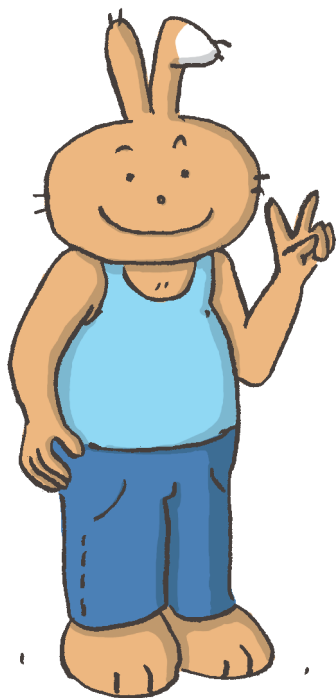
dix

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



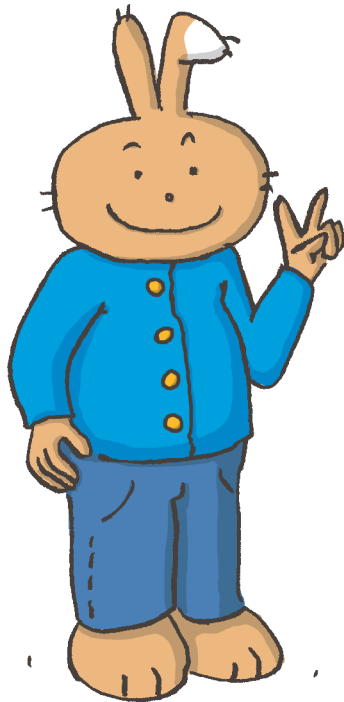
1



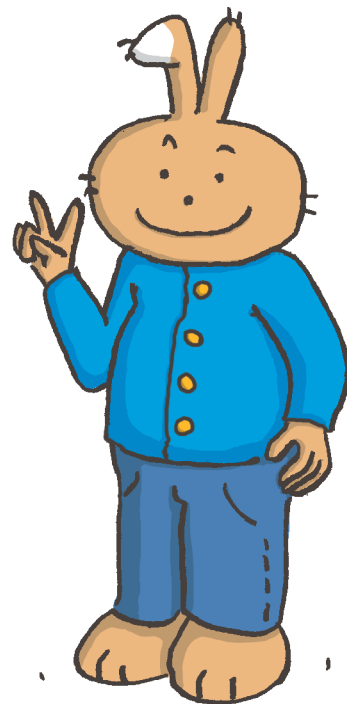
égal

veut dire que c'est le même

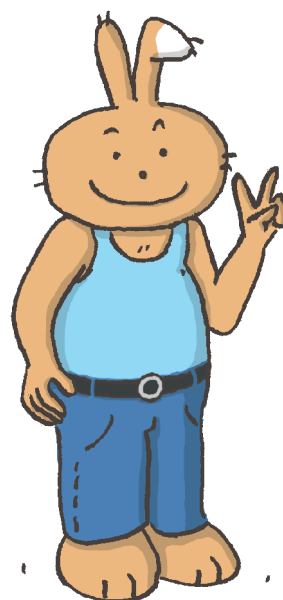
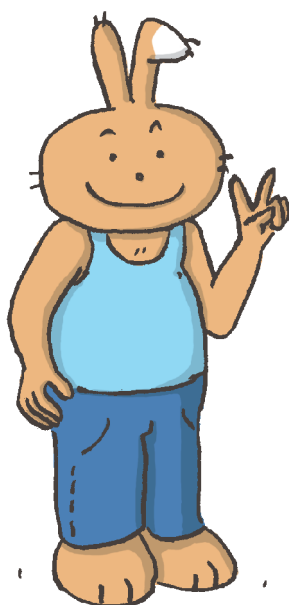
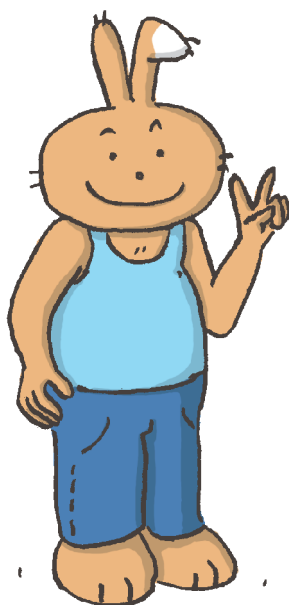
Polo, c'est rigolo, rencontre son frère jumeau.
Polo et Polo se ressemblent comme deux gouttes d'eau.
Quand il mettent le même manteau, il se sentent égaux.

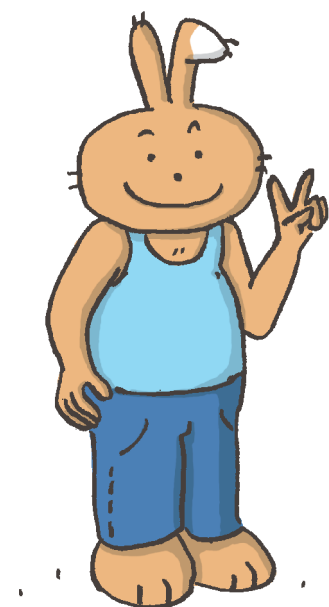
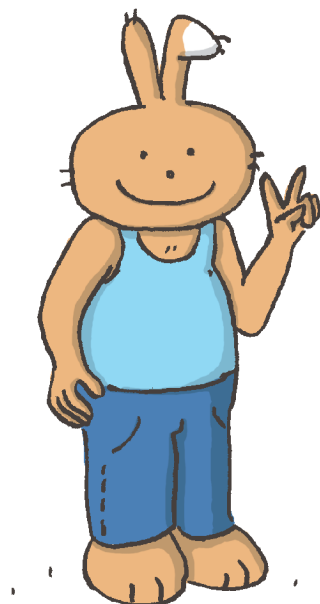
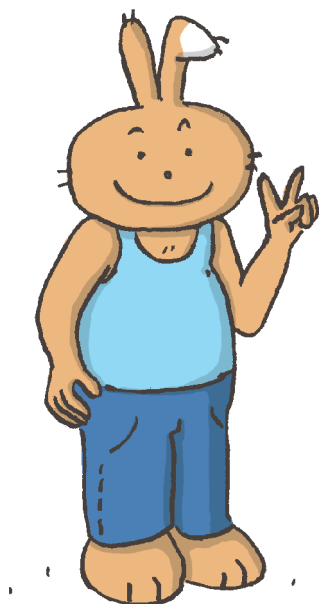


égal



“ Cherche les différences ”

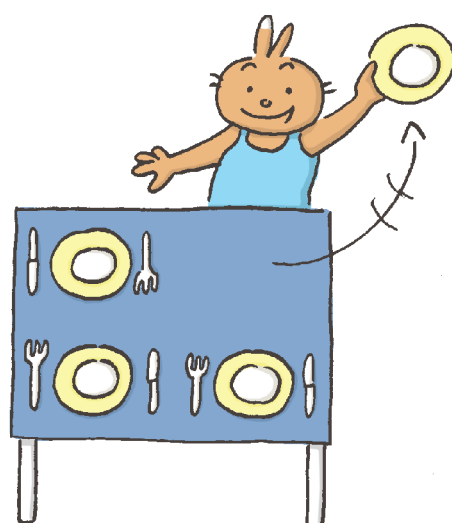
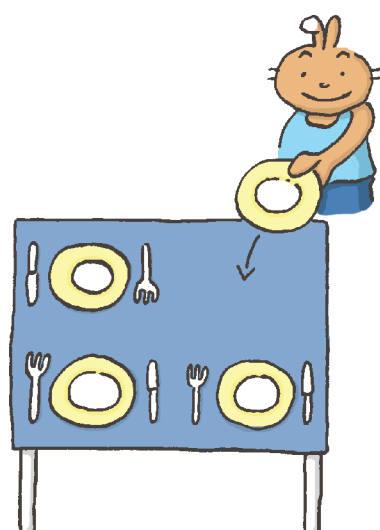




Activité 3 : les opérations

- 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

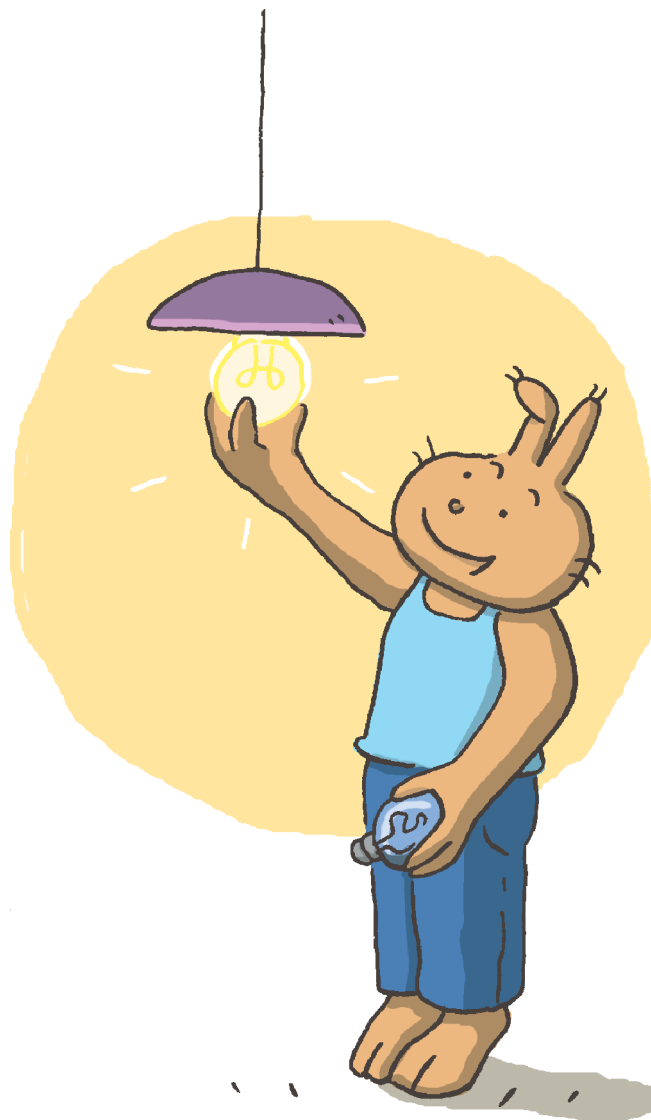
Individuellement ou collectivement, les petits élèves, rassemblés autour de l'enseignant, sont invités à raconter une image à propos de l'image ou des images qui lui sont présentées. L'enseignant donne comme seule consigne « Voilà Polo, mais que fait-il donc là ? Quelqu'un peut-il me le raconter... ».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

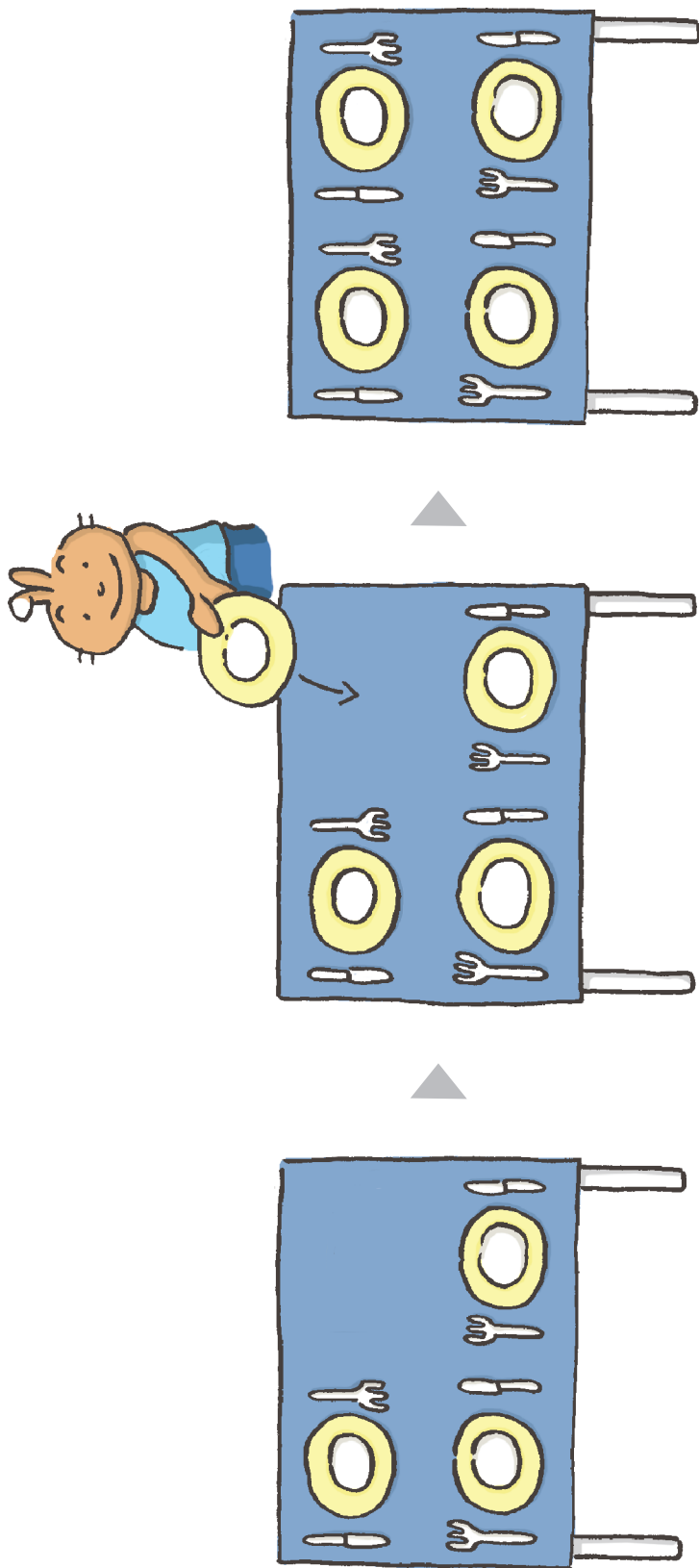
C'est mettre une chose à la place d'une autre



Invente une histoire à partir de l'image

Il y a une assiette en **plus**

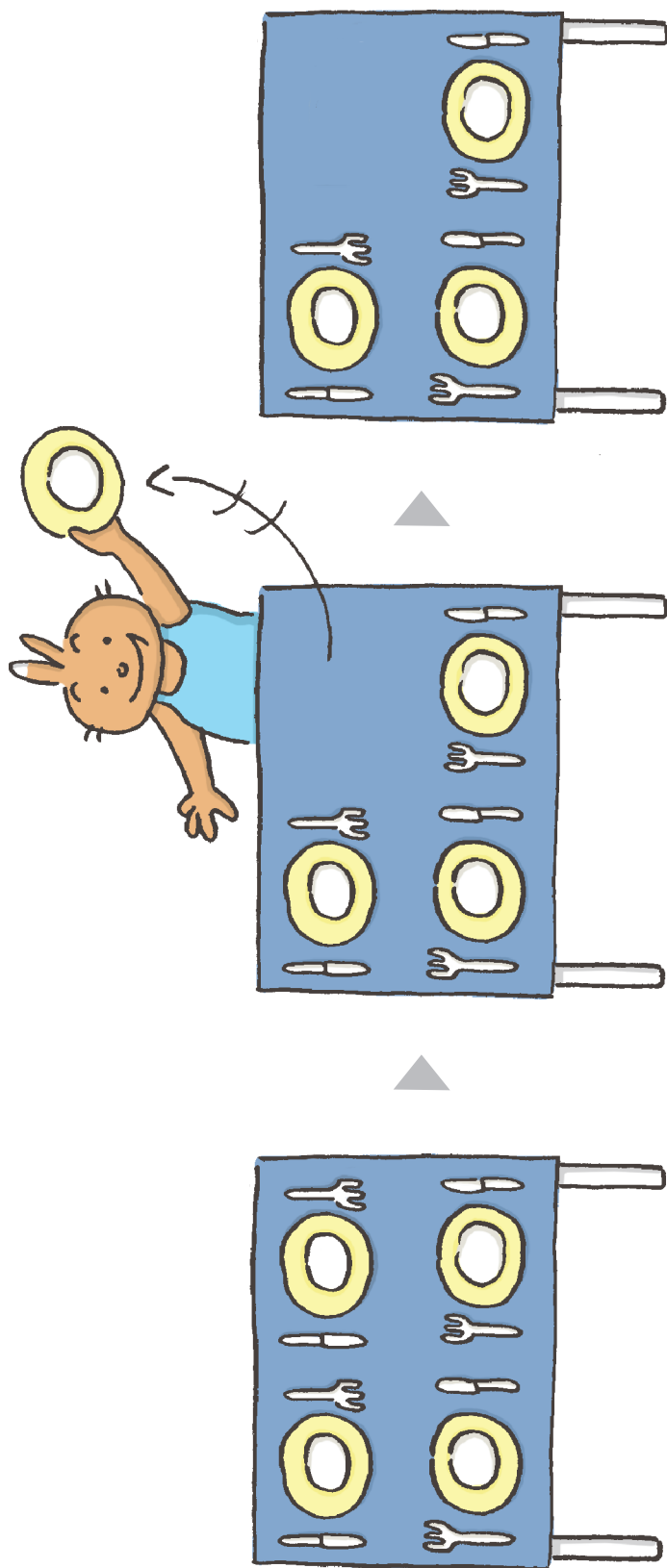
Ajouter, c'est mettre quelque chose en **plus**



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

Il y a une assiette en **moins**

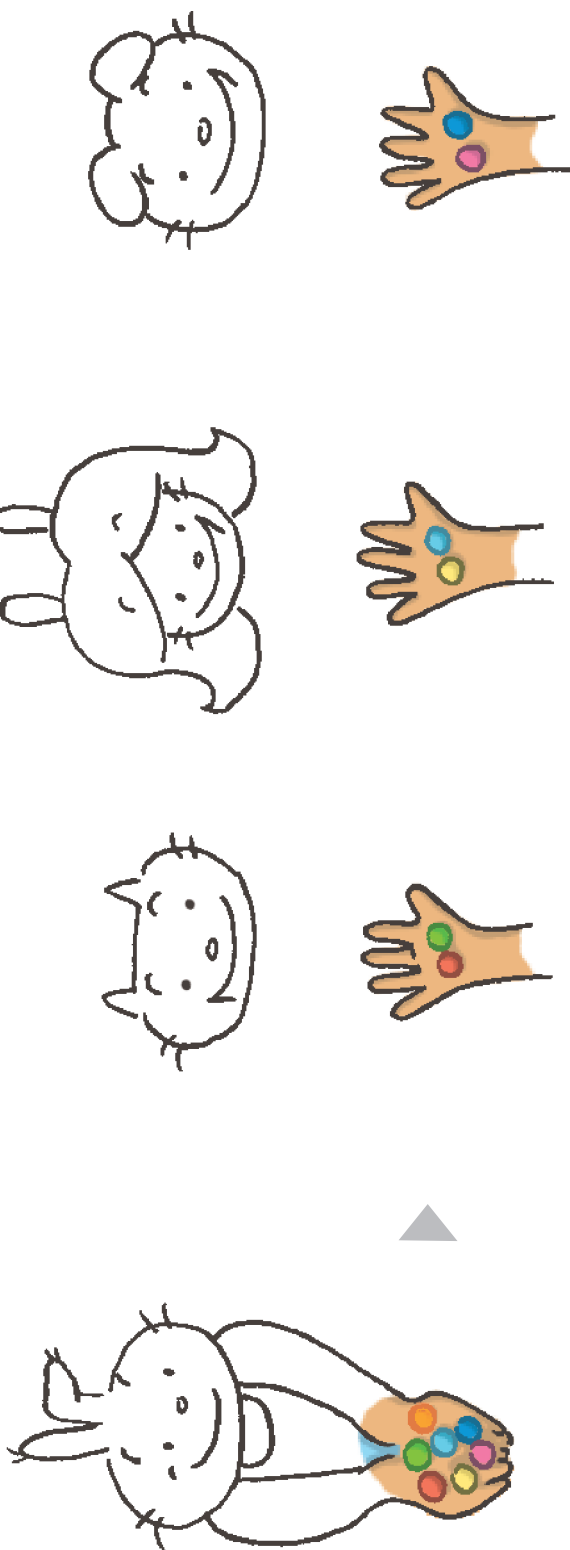
Retirer, c'est mettre quelque chose en **moins**



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

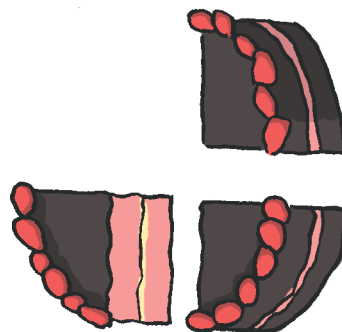
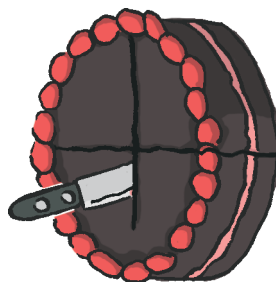
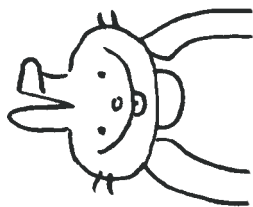
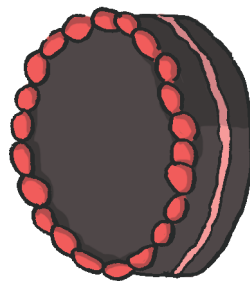
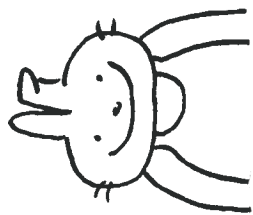


Polo est un lapin super gentil !

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



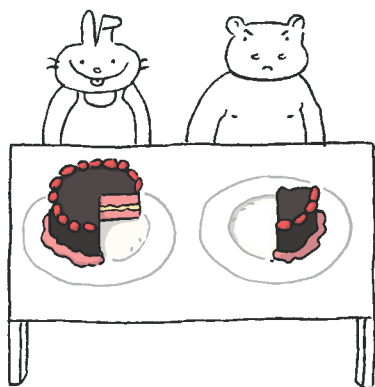
Invente une histoire qui explique pourquoi Polo doit **partager** un gâteau en quatre morceaux

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

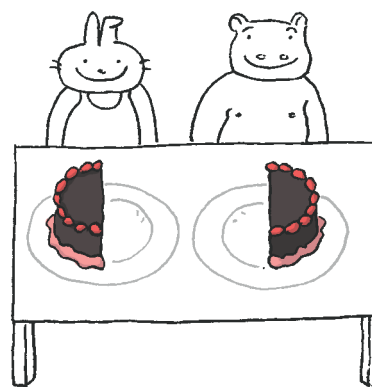
Une moitié : c'est chacune des deux parties égales d'une chose.

Polo a coupé le gâteau en deux moitiés.

Une petite pour BOBO, une grande pour lui.

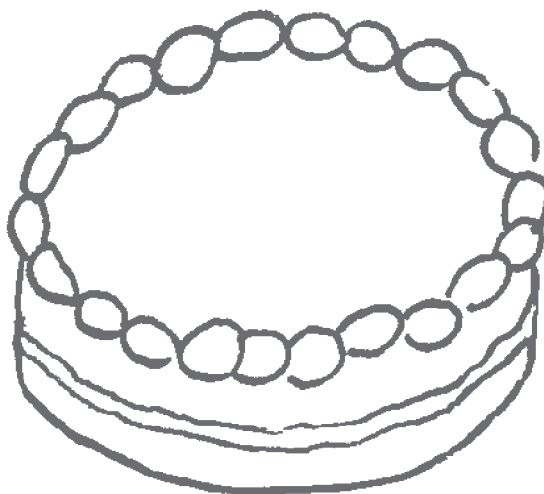


“ Mais ce ne sont pas des moitiés ” dit BOBO ! ”



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

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

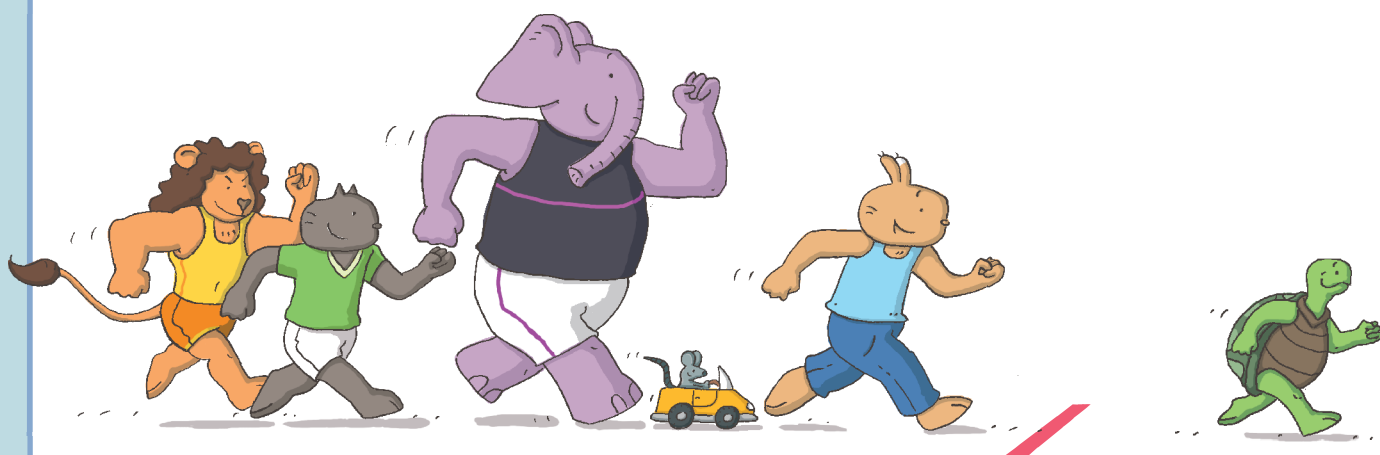


Activité 4 : la course à pied

- 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 ?

Et juste derrière lui c'est qui ?

Qui est le deuxième

Et derrière celui-là c'est qui ?

Qui est le troisième ?

Et derrière lui ?

Qui est le quatrième

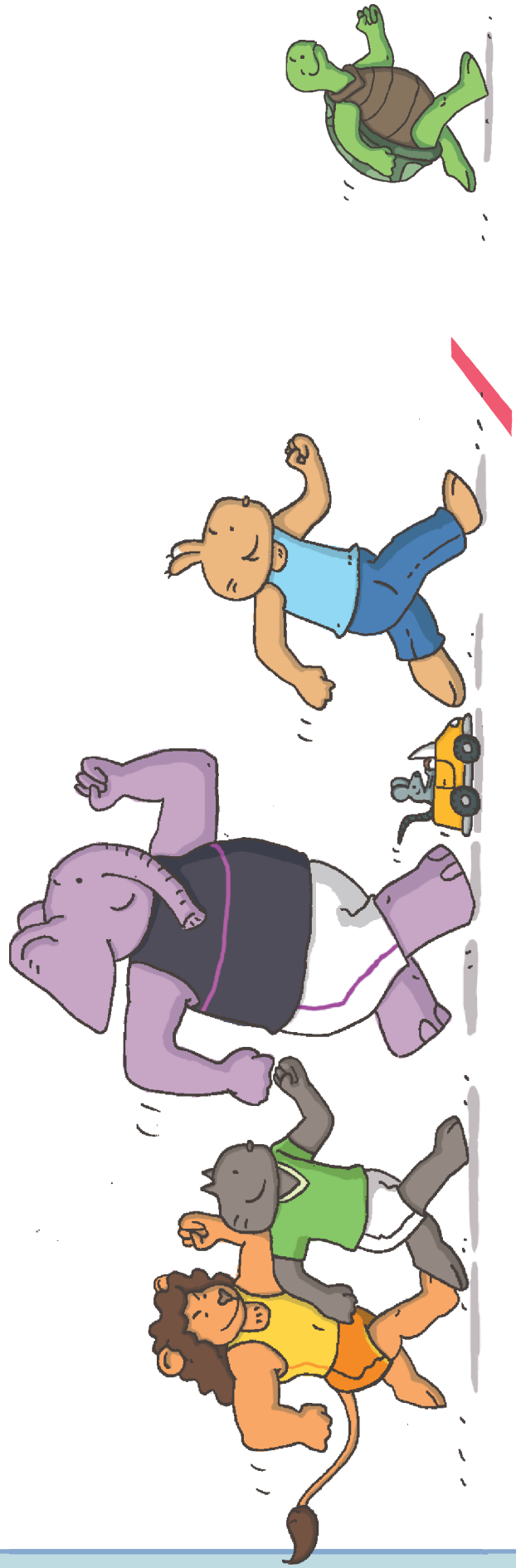
Et derrière lui ?

Et qui est le dernier ?

Qui est le cinquième ?

Qui est le sixième ?

Et qui va monter sur le podium ?



Activité 5 : le gâteau d'anniversaire

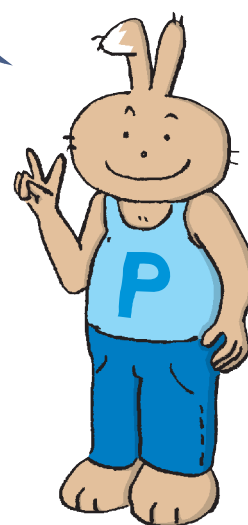
- stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- vise le langage comme instrument de représentation du monde et comme instrument de communication
- se réalise partiellement à l'école et à la maison
- met en jeu les besoins cognitifs et sociaux de l'enfant

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



Le copain de Polo a 4 ans

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



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 :

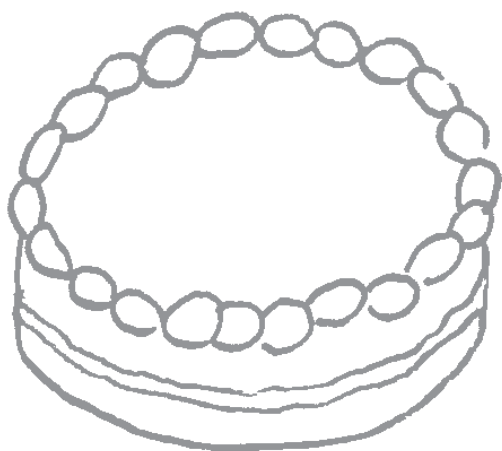
L'enseignant rassemble les enfants au cours de l'atelier langage. Il montre chacune des situations en précisant à chaque fois l'âge du personnage qui a son anniversaire, puis demande aux enfants de dire le nombre de bougies que l'on va mettre sur le gâteau.

5

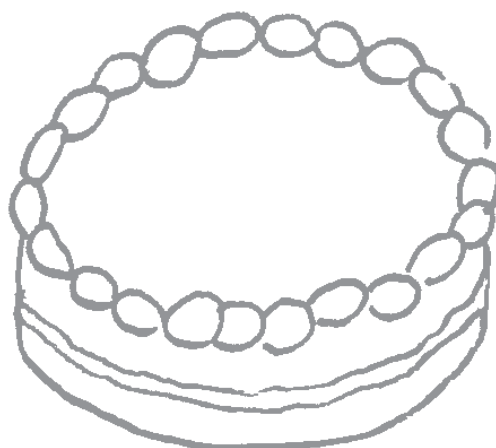
4 1 0 0

► **Fiches enseignants.** Activité 5c

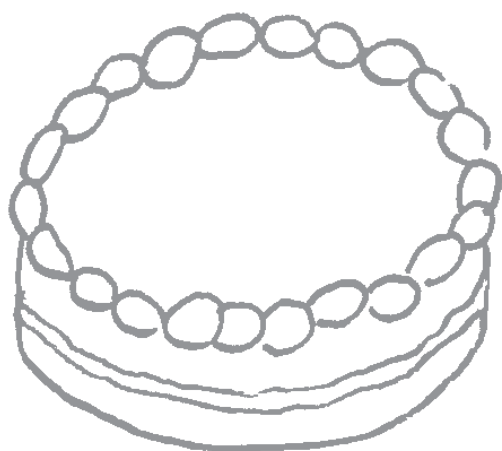
“ Dessine le nombre
de bougie qui correspond
à l'âge ”



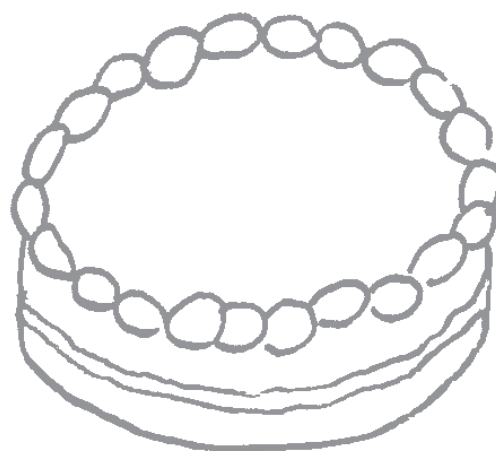
Le petit frère
de Polo a 1 an



Le cousin
de Polo a 2 ans



La petite soeur
de Polo a 3 ans



Le copain
de Polo a 4 ans

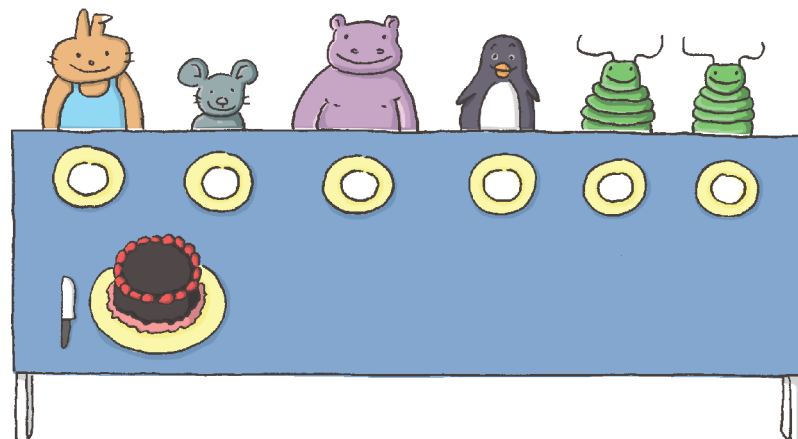
Activité 6 : comptine, je compte sur toi

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

“ Ecoute l’histoire
et dis à chaque fois le
nombre de personnage
assis à table avec moi ”

Aujourd'hui ! Polo a réuni tous ses amis
Chouette, c'est la fête !
Vite, tout le monde à table !
Mais ce n'est pas possible ! C'est épouvantable !
A la place de Bobo, l'hippo, il y a bien une assiette
A la place de Riri, la souris, il y a bien une assiette
Et pour lui, Polo en a mis une aussi...



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

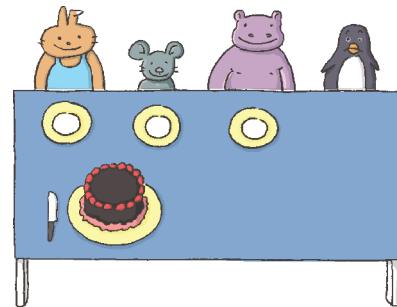


► **Fiches enseignants. Activité 6**

Aujourd'hui ! Polo a réuni tous ses amis
Chouette, c'est la fête !

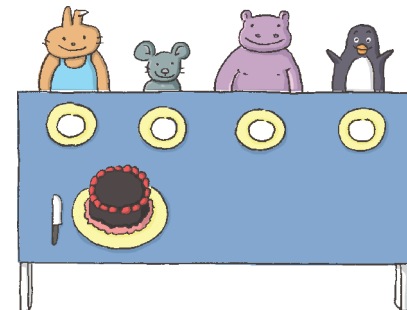
Vite, tout le monde à table !
Mais ce n'est pas possible ! C'est épouvantable !

A la place de Bobo l'hippo, il y a bien une assiette
A la place de Riri, la souris, il y a bien une assiette
Et pour lui, Polo en a mis une aussi



Mais dans quoi va manger Binbin le pingouin ?
Devant lui il n'y a rien

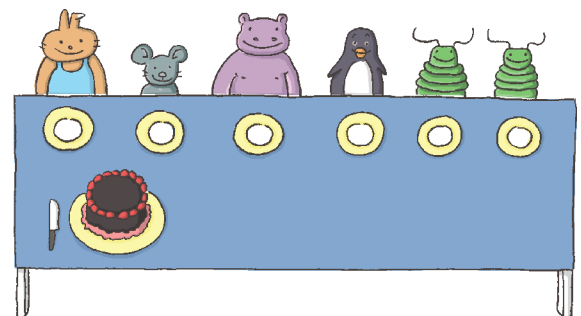
Vite Polo, ajoute une assiette
Voilà, maintenant la table est prête
Une assiette pour chacun
La fête peut commencer enfin



Soudain voilà qu'on frappe à la porte
TOC TOC TOC, ce sont les deux jumeaux cloportes
Ils se sont invités dès qu'ils ont su qu'il y avait à manger
Polo n'en fait pas tout un plat et pour chacun de ces deux-là
Il ajoute une assiette en espérant que ça s'arrête

Si je continue à partager le gâteau,
Se dit le très gentil Polo avec son grand couteau
il n'en restera plus que des miettes
je ne vais quand même pas le partager en sept !

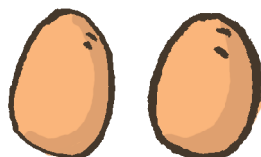
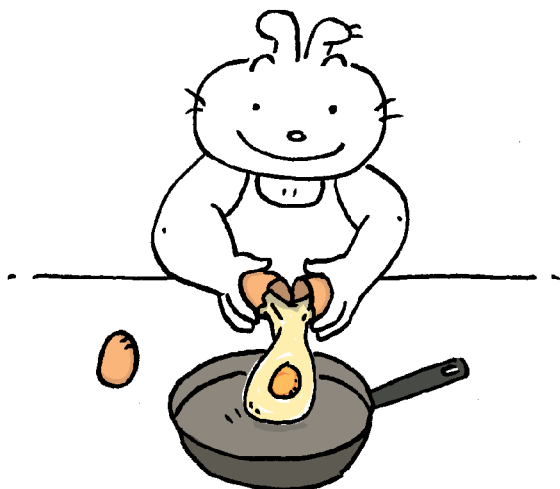
Le diviser en six, cela suffit
Pour donner à mes amis
Un bout de gâteau pas trop petit
Alors à tous « bon appétit » !



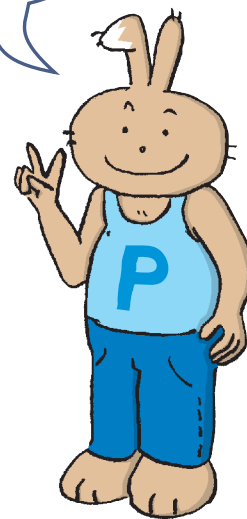
Activité 7 : fais une omelette avec Polo

- Stimule la performance/compétence lexicale et discursive 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 l'histoire à partir des images remises dans l'ordre



“ Remets les images dans l'ordre et dis l'histoire qu'elles racontent ”



L'enfant a remis dans l'ordre moins de la moitié des images



L'enfant a remis dans l'ordre plus de la moitié des images



L'enfant a remis dans l'ordre la totalité des images

Activité 7 : fais une omelette avec Polo

Principe :

L'enfant est amené, à partir de plusieurs images qu'il associe, à raconter une histoire. Il apprend ainsi non seulement à nommer l'action qui y est représenté mais aussi à en intégrer la signification dans un récit cohérent qui lui donne sens et restitue chaque partie de l'action dans son ordre chronologique.

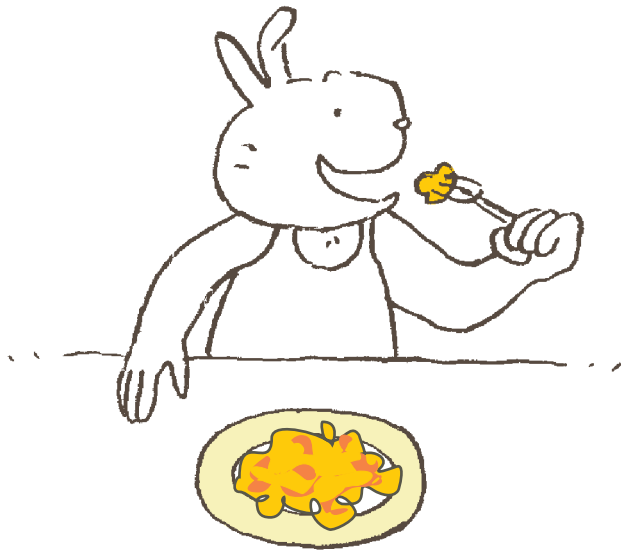
Procédé :

L'enseignant montre aux élèves un dessin représentant une action dans ses différentes composantes. Il demande à un enfant de raconter aux autres, rassemblés autour de l'image une histoire qui raconte ce que fait Polo. L'enseignant stimule la production du récit en posant des questions à l'enfant puis reprend lui-même l'histoire en structurant éventuellement davantage le contenu narratif pour le rendre intelligible par l'ensemble du groupe.

7



“ Remets les images
dans l'ordre et dis
l'histoire qu'elles
racontent ”



**Polo mange
l'omelette**



**Polo bat
les oeufs**



**Polo verse
l'omelette dans
la casserole**



**Polo casse
les oeufs
dans le plat**

Complément : compte les oeufs. Combien y a-t-il d'oeufs dans l'omelette ?

Polo et l'omelette

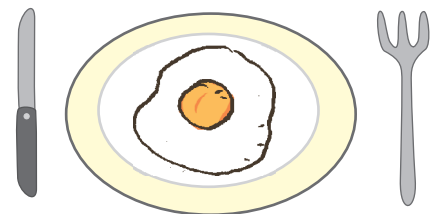
Pour faire une omelette, il ne suffit pas d'un œuf
Un seul œuf tout neuf, c'est un peu trop peu



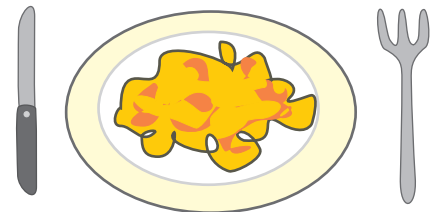
Pour faire une omelette, il faut bien des oeufs
Et pour être des oeufs, il faut qu'ils soient deux



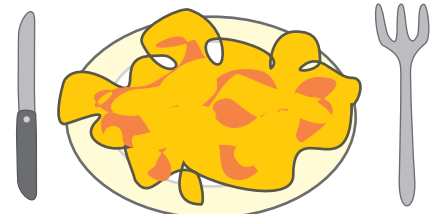
Un seul œuf tout neuf, ce n'est pas des eux
Un seul œuf tout neuf, c'est un peu trop peu
Pour faire un repas, un seul suffira
Mais ce sera pour toi, cet œuf sur le plat



Pour ce qui est de moi, il n'y a pas le choix
Il faudra qu'au moins deux
Se mélangent entre eux



Et s'il y en a trois, là c'est encore mieux
Car cette omelette-là, elle sera pour moi.



Activité 8 : les paires de gants

- 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 l'histoire à partir des images remises dans l'ordre



“ Relie ensemble
les bonnes paires
de gants ”



Les gants de Polo

*Polo a une paire de gants
C'est étonnant !
L'un est rouge, l'autre blanc
A la maison, dans son vestiaire,
Il en a une autre paire
L'un est blanc et l'autre vert
Et pour la troisième, c'est un problème
Rouge et vert font idem
Je me demande par moment
Si Polo en jouant
N'a pas mélangé tous ses gants ?*

L'enfant a remis dans
l'ordre moins de la moitié
des images



L'enfant a remis dans
l'ordre plus de la moitié
des images



L'enfant a remis dans
l'ordre la totalité des
images



Activité 8 : les paires de gants

Principe :

L'objectif de l'activité est de stimuler chez l'enfant l'observation des éléments discriminants et des éléments d'appariement qui permettent de classer des objets en fonction de critères déterminés.

Procédé :

Individuellement ou en groupe, les enfants sont invités à « mettre de l'ordre » dans les affaires de Polo en reliant ensemble les bonnes paires de gants.



► **Fiches parents.** Fiche 8c : les paires de gants

“ Relie ensemble
les bonnes paires
de gants ”

