

Réaliser des algorithmes/ se repérer dans l'espace / jouer avec les nombres

1-Le jeu « des algorithmes » suite:

**Situation : Réaliser des algorithmes circulaires.**

Il est également possible de proposer des algorithmes circulaires, la difficulté sera de refermer le rond sur une période complète.

Coller des gommettes sur un CD, accrocher des pinces sur un bol, disposer des objets autour d'une forme ronde...

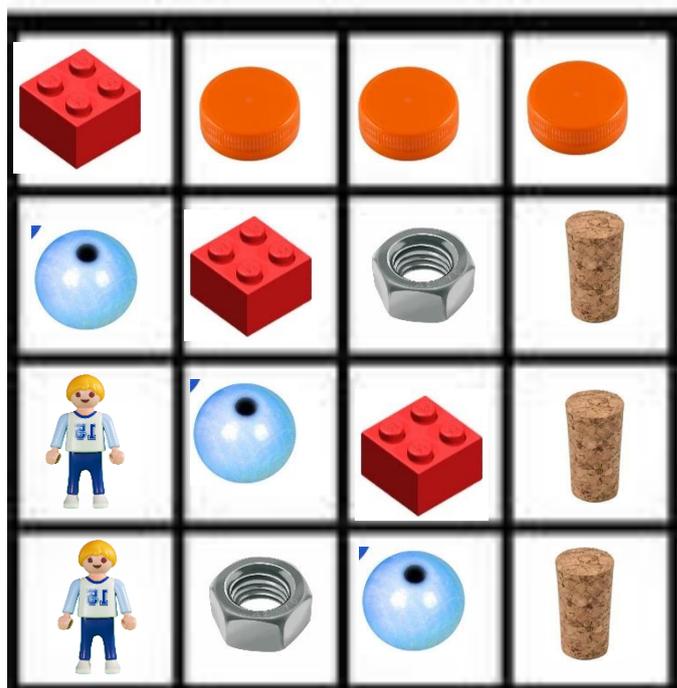
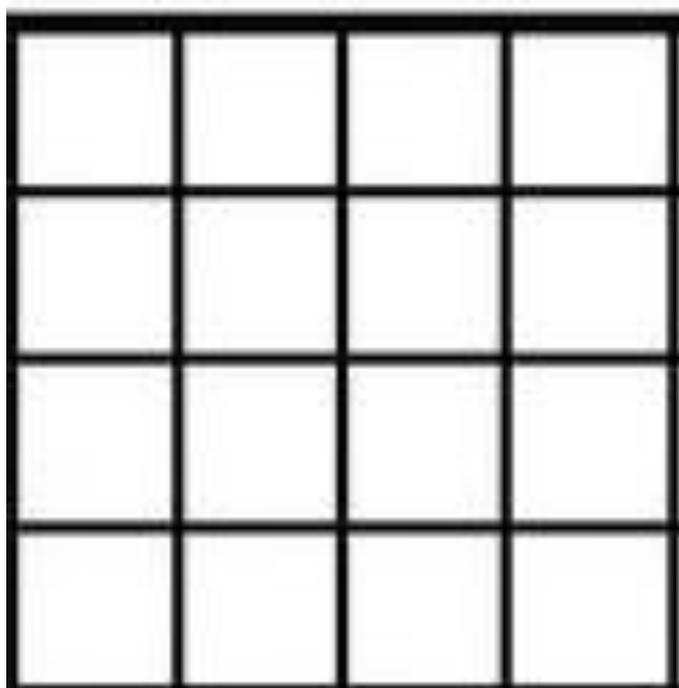
**Exemples de modèles que vous pouvez proposer à votre enfant :**



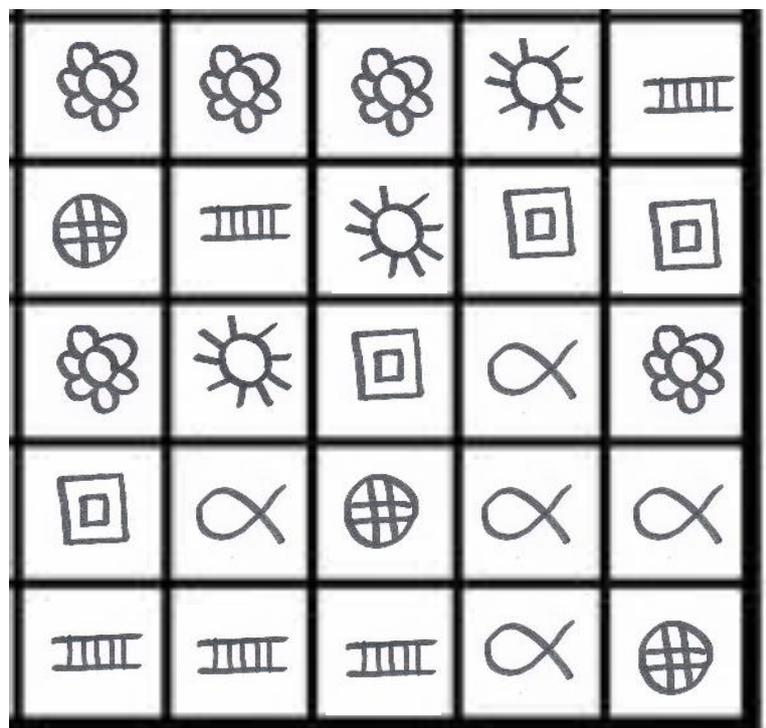
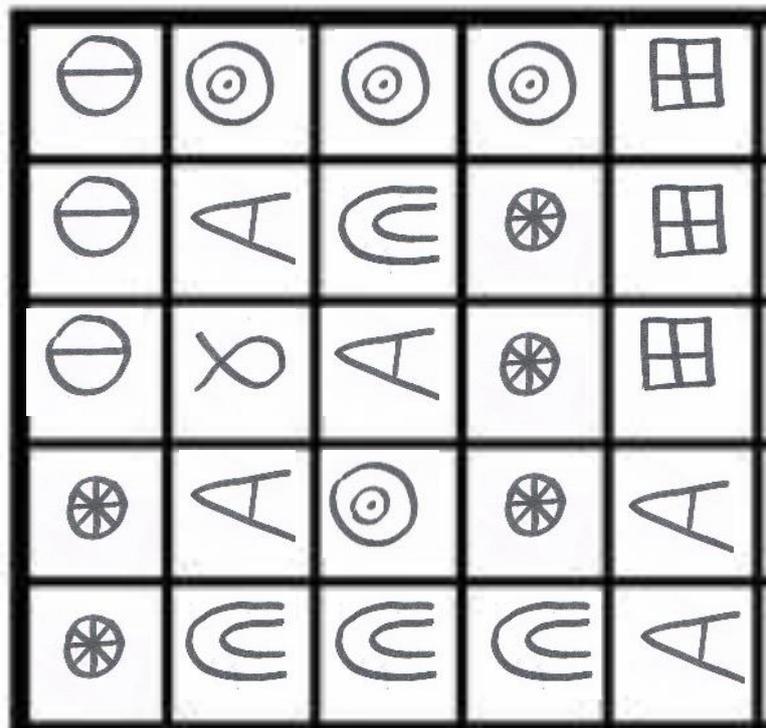
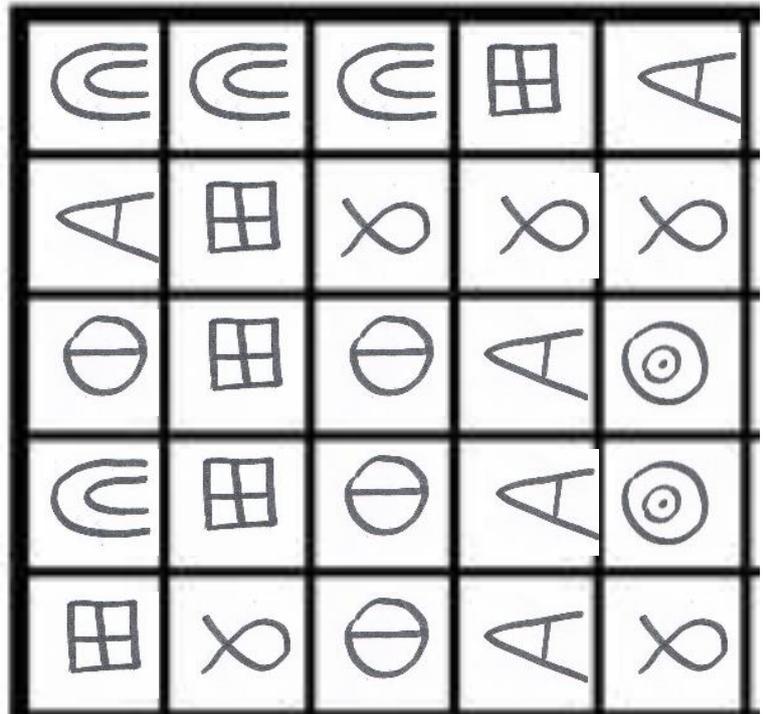
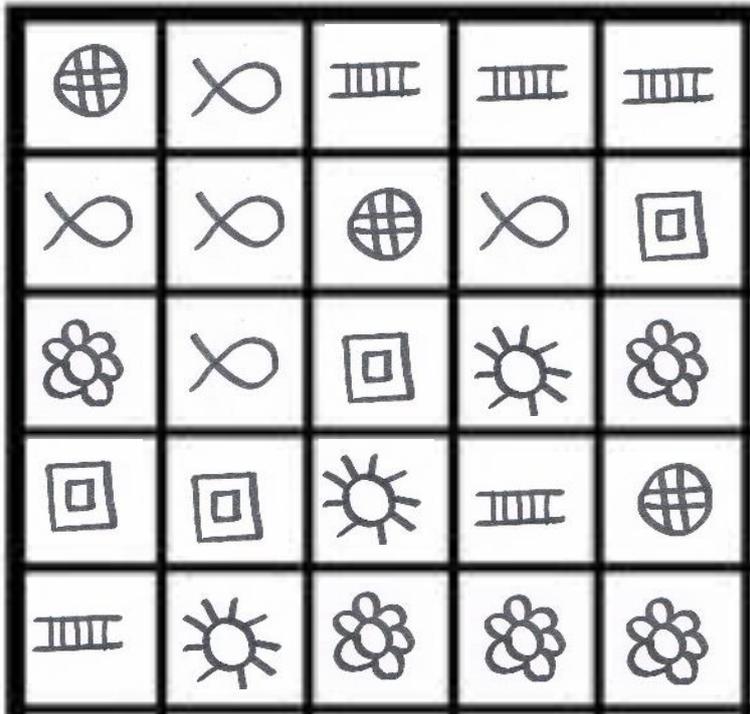
2-Le jeu « du morpion » suite:

Etape 1 : Disposez sur le quadrillage suivant, différents petits objets de la maison en créant un ou plusieurs alignements de 3 objets, votre enfant doit les retrouver. Il gagne les objets quand il a trouvé l'alignement. Il peut ensuite en créer lui-même.

Ex :



Etape 2 : **Si seulement**, votre enfant **maîtrise l'étape 1**, vous pouvez lui proposer un quadrillage déjà complété par des dessins et il devra repérer les alignements de 3 dessins identiques et colorier les cases de la même couleur (ou coller des gommettes). Vous pouvez en imaginer d'autres... Rq : Donnez-lui ces quadrillages à colorier un par un.



### 3- « Au lit les doudous ! » :

Pour ce jeu (*créé par Teacher Charlotte*), il faut dessiner une maison en noir et blanc, avec 6 chambres sur une feuille A4 :



Votre enfant peut ensuite la colorier. Vous allez avoir besoin d'imprimer les pages 3 et 4 de ce document (les doudous et les modèles de maison)

**Règle du jeu :** Consigne pour les enfants : « Chaque doudou a sa chambre et il ne faut pas se tromper parce que sinon le lion pourrait manger la girafe, l'éléphant écraser l'hippopotame... Il va falloir mettre au lit les doudous dans la bonne chambre. Pour cela je vous ai préparé un modèle. »

**Etape 1 :** Vous pouvez donner un modèle (page 5) à votre enfant et il reproduit le même.

Exemple : Maison 1

Quand il a fini, n'hésitez pas à lui demander d'expliquer :

« Où est la girafe ? **En haut à côté** du lion. Où se trouve l'hippopotame ?

**En bas entre** l'éléphant et le crocodile... »

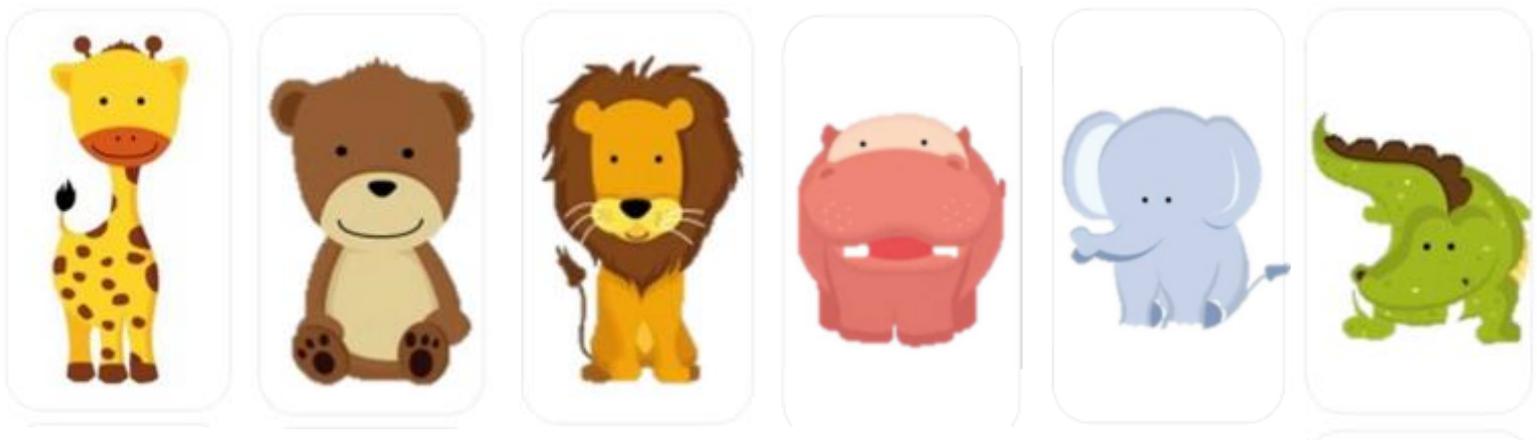


**Etape 2 :** Vous devez décrire le modèle sans que votre enfant le voit.

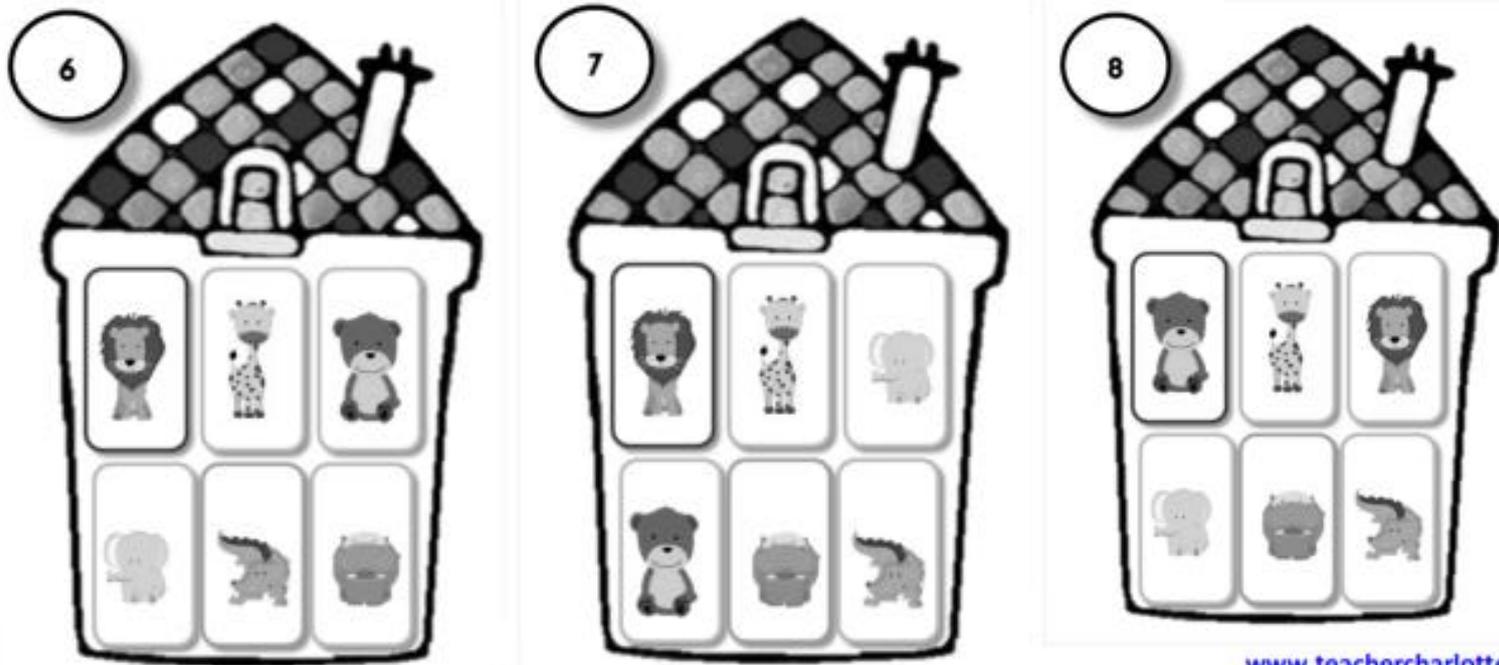
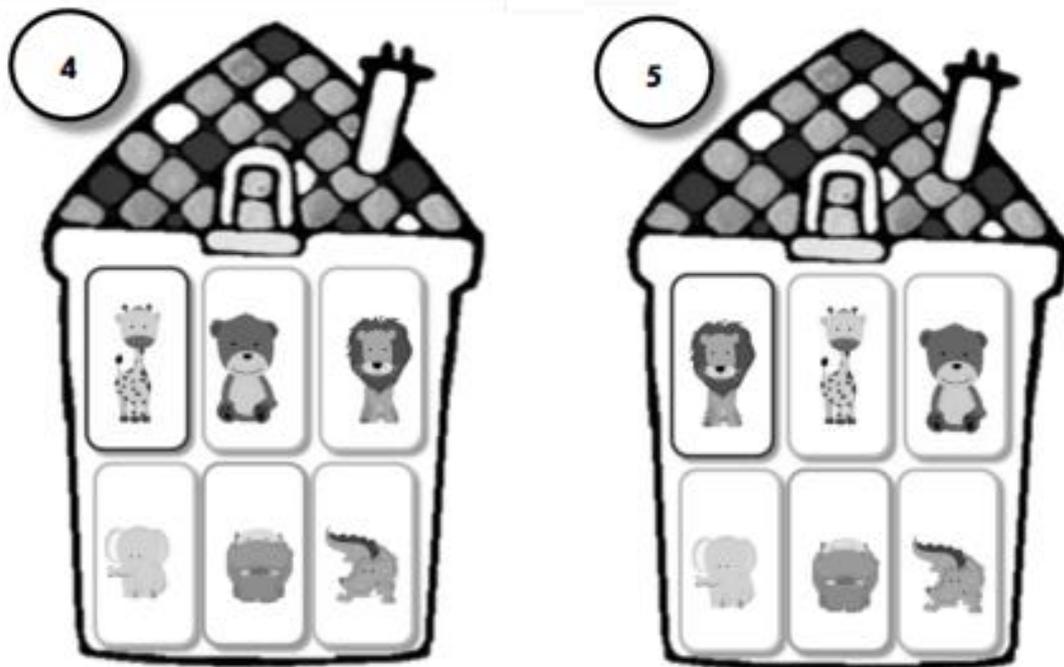
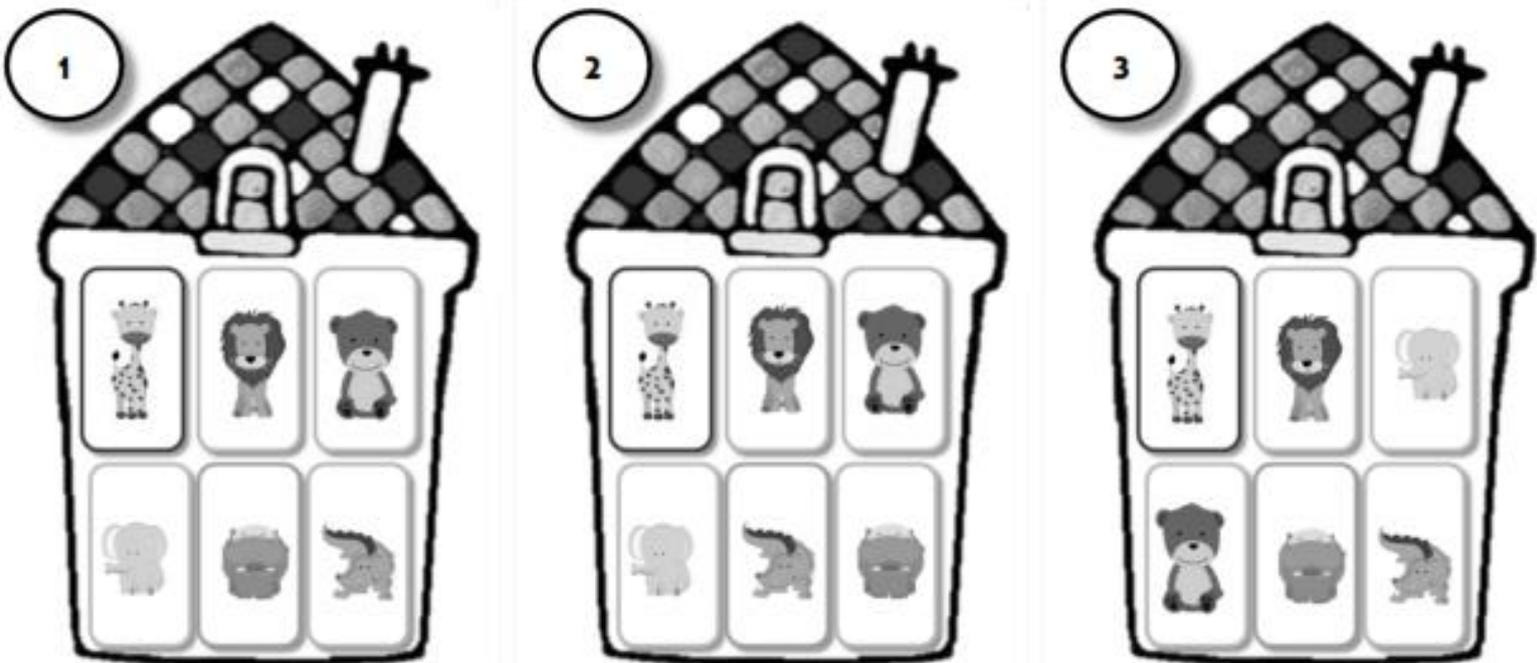
Il doit écouter vos indications.

**Etape 3 :** le modèle est éloigné, votre enfant doit mémoriser les places des doudous. Il a le droit de faire plusieurs voyages.

Les doudous (à imprimer)



Les modèles de maisons :



## 4- « Les objets voyageurs » :

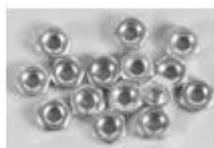
Il vous faut :

- les cartes (préparées pendant les vacances) découpées dans du carton sur lesquelles vous aurez dessiné des gros points au recto et le nombre correspondant en chiffre au verso. Elles doivent mesurer **8 cm sur 10 cm** (pour que votre enfant puisse poser des objets sur les points). Les points sont disposés de façon aléatoire.

(pour les **PS des cartes de 1 à 5**)



- Des petits objets dans un récipient (perles, jetons, haricots, pâtes...).



### Etape 1 :

A partir d'une carte présentée du côté des points, demandez à votre enfant :

« Pose juste ce qu'il faut d'objets à côté de la carte, de façon à ce que l'on puisse ensuite poser un objet et un seul sur chaque rond. Il ne doit plus en rester à côté de la carte. »



Lorsque votre enfant pense avoir fait ce qui est demandé, et seulement à ce moment-là, on vérifie en posant les objets sur la carte.



Recommencer avec d'autres cartes.

Votre enfant peut utiliser différentes stratégies. S'il place les objets dans la même configuration spatiale à côté de la carte, il n'utilise pas le nombre, mais laissez-le faire comme ça pour le moment. Il est en train de s'approprier la tâche et a besoin de passer par là. Les consignes suivantes l'inciteront à développer d'autres stratégies. En revanche, après la vérification, placez-vous à côté de lui et procédez au comptage des objets à voix haute, en les déplaçant comme indiqué :

## Conseils pour le comptage

Dénombrer, c'est dire combien il y a d'objets. Mais veillez à ne pas utiliser le comptage comme nous, adultes, le faisons, c'est-à-dire en pointant un par un en disant le mot nombre. Pour les jeunes enfants, qui n'ont pas encore tout à fait installé la compréhension du nombre et mémorisé les mots nombres, c'est source de confusion. La vidéo citée en dernière page l'explique très bien (à partir de 4 minutes 30).

Ne pas faire :



« un, .....deux, .....trois,.....quatre »

Mais quand vous dites le mot/nombre « deux », vous devez désigner la quantité deux, et non le deuxième. Vous devez procéder ainsi à chaque fois que vous ajoutez un objet.

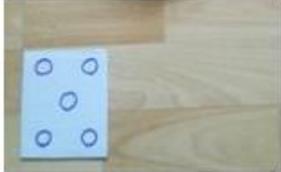


Etape 2 : Avec les mêmes cartes, plusieurs voyages possibles :

Le récipient d'objets éloigné dans un autre endroit de la pièce oblige votre enfant à garder en mémoire la quantité de ronds sur la carte.

« Va chercher juste ce qu'il faut d'objets, et pose-les à côté de la carte, de façon à ce qu'on puisse ensuite poser un objet et un seul sur chaque rond. Il ne doit plus en rester à côté de la carte. »

Conseil : Confiez-lui un petit récipient pour rapporter les objets.



S'il ne sait pas encore le faire avec cinq, votre enfant peut utiliser des petites collections qu'il reconnaît bien, d'un seul coup d'œil. Dans cet exemple, il peut aller chercher trois, puis deux objets. Le nombre apparaît, et c'est déjà bien ! A condition de le lui faire dire. Vous pourrez l'encourager en précisant : « Tu as raison, 3 et encore 2, ça fait 5, et il y a bien 5 ronds sur la carte ».

Recommencer avec d'autres cartes.



Etape 3 : Avec les mêmes cartes, un seul voyage possible : cette étape n'a lieu que si votre enfant maîtrise la quantité.