



**Dossier didactique à l'attention des parents
d'enfants du niveau maternel**

Activités



**pédagogiques
mathématiques**

Ibn Abbas, que Dieu soit satisfait de lui,
a rapporté que le Prophète *صلى الله عليه و سلم* a dit :
« *Honorez vos enfants en accordant beaucoup
d'attention à leur éducation* »



Activités pédagogiques

Quelques conseils de départ:

Proposez une organisation en ateliers



Mettez à disposition de l'enfant trois ateliers différents. Laissez-lui le choix de l'atelier avec lequel il désire commencer.

Attention, obligation de finir l'atelier pour passer au suivant.

Diversifiez les compétences



Alternez les activités de langage, d'éveil, de nombre... afin de soutenir la motivation de l'enfant.

Répétez les activités



Les enfants aiment la répétition, n'hésitez pas à proposer le même atelier avec quelques jours d'écart.

Variez le type d'accompagnement



Certains ateliers peuvent être dirigés*, semi-dirigés* ou autonomes. L'idéal est de prévoir, dans la mesure du possible, un de chaque par session de travail.

***Atelier dirigé** : la présence de l'adulte est requise tout au long de la tâche pour accompagner l'enfant (exemple : jeu de société)

* **Atelier semi-dirigé** : l'adulte accompagne partiellement l'enfant

N.B. Pour vous guider, les pages suivantes présentent le programme national des sections maternelles.

Il est important de retenir que chaque enfant est différent et évolue à son rythme. Les objectifs du programme sont à adapter en fonction du niveau de votre enfant. Vous trouverez des fiches types d'activités dans le dossier didactique.

Activités sur les quantités et les nombres



Construction du nombre à l'école maternelle

Voici les diverses activités recensées à l'école maternelle qui visent à construire le nombre :

DÉNOMBRER Collection/ énumération	DÉCOMPOSER	RANGER	REPRÉSENTER
<ul style="list-style-type: none"> • Estimer les quantités • Reconnaître des petites quantités • Dénombrer des petites quantités • Réaliser une correspondance terme à terme 	<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer des nombres • Réaliser une distribution • Rechercher des compléments 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer 2 collections • Comparer des collections entre-elles • Mémoriser la suite des nombres (dans les 2 sens) 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer différentes représentations du nombre (digitale, collection, écriture, chiffrée, constellation) et les faire varier • Lire et écrire des nombres
<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer et mémoriser des quantités 			
<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes de partage • Résoudre des problèmes de quantités 			

***ASTUCE** : placer dans votre maison sur un grand mur, une frise/comptine numérique allant de 1 à 100 et entraîner l'enfant à compter en touchant bien chaque chiffre de son doigt pour intégrer la litanie des nombres et les gestes du comptage

Activités de dénombrement

OBJECTIF

Estimer des quantités : beaucoup/pas beaucoup (peu)

DÉROULEMENT

- Découvrir une grande quantité d'objets posés sur la table
- Répartir tous les objets dans les boîtes présentes sur la table
- Trier les boîtes en deux catégories : beaucoup/ pas beaucoup (peu)

OBJECTIF

Estimer des quantités : beaucoup/pas beaucoup (peu)

A deux ou +

DÉROULEMENT

- Faire des empreintes sur la pâte à modeler étalée avec un objet (bouchon, doigt, etc.) pendant la durée indiquée par l'adulte ou une minuterie.
- A la fin du temps imparti comparer les quantités d'empreintes réalisées et les classer en suivant le critère « beaucoup/ pas beaucoup »

OBJECTIF

Estimer des quantités : trop/ pas assez

DÉROULEMENT

- Prendre des objets pour en avoir un à chaque place (bac à glaçons ou boîte à œufs par exemple)
- Les objets sont placés plus loin que le bac. L'enfant doit estimer le nombre d'objets qu'il doit rapporter pour qu'il y ait un objet dans chaque alvéole
- L'enfant retourne à sa place pour vérifier s'il a trop ou pas assez d'objets : il décide s'il faut en ajouter ou en retirer

OBJECTIF

Dénombrer des petites quantités

Réaliser des « têtes à Toto »

DÉROULEMENT

- Les éléments pour réaliser les têtes sont placés sur une table proche. Il faut aller chercher la quantité d'éléments nécessaire. Deux yeux, puis un nez, puis une bouche, puis deux oreilles et pour finir beaucoup de cheveux

OBJECTIF

Dénombrer des petites quantités

DÉROULEMENT

Réaliser des collections de trois pour dresser la table :

- Prendre trois assiettes
- Prendre trois verres
- Prendre trois fourchettes et trois couteaux

OBJECTIF

Dénombrer des petites quantités

DÉROULEMENT

- Utiliser des dominos avec des schèmes (domino traditionnel) et deux boîtes mises côte à côte
- L'adulte place le domino parallèlement aux deux boîtes, dans celle de droite l'enfant doit placer autant d'objet qu'indique la cellule droite du domino, et pareillement pour le côté gauche.
- Étape supplémentaire : additionner les quantités entre elles en comptant le nombre total d'objets dans les deux boîtes

OBJECTIF

Comparer des collections

DÉROULEMENT

- Une boîte est déposée sur la table avec un certain nombre d'objet dedans.
- L'enfant doit aller chercher le même nombre d'objet pour remplir la boîte à côté afin qu'elle soit identique à la première

OBJECTIF

Dénombrer et décomposer

DÉROULEMENT

- Prendre une carte correspondant à un nombre et réaliser une tour avec autant de cubes que la carte l'indique
- Comparer les tours entre-elles et pour aller plus loin : les classer selon l'ordre croissant puis décroissant de nombre

OBJECTIF

Dénombrer

DÉROULEMENT

- Sur un tapis de route, disposer des barrières à l'aide de Kapla, pour déplacer sa voiture l'enfant doit passer par ces zones de péage auxquelles il doit s'acquitter d'une somme. Exemple : « au première péage tu dois donner 2 jetons pour pouvoir passer »

OBJECTIF

Dénombrer et décomposer

DÉROULEMENT

- Réaliser une boîte à compter à l'aide d'une boîte d'œufs. Lancer un dé et demander à l'enfant de placer dans chaque alvéole un objet (exemple : cubes) afin d'avoir au total autant d'objet dans la boîte que le dé l'indique
- Variante : autant d'objets dans chaque alvéole et les comparer entre-elles

OBJECTIF

Correspondance terme à terme

DÉROULEMENT

- Jouer au domino traditionnel
- Jeu de mémoire avec des nombres (Memory)

OBJECTIF

Dénombrement et décomposer

DÉROULEMENT

- L'enfant a devant lui des chenilles dessinées partiellement* : la tête et deux premiers segments de corps.
- L'enfant doit lancer le dé pour connaître le nombre de gommettes rondes qu'il doit ajouter derrière les deux segments afin de former le corps de la chenille
- Pour aller plus loin : l'enfant doit compter le nombre de gommettes qu'il doit ajouter EN PLUS des deux premiers segments pour atteindre le nombre indiqué par le dé

*** Matériel disponible dans les pages suivantes (fiche matériel 3)**

Activités de décomposition

OBJECTIF

Décomposer un nombre

DÉROULEMENT

Matériel : dé allant de 1 à 3

- Chaque joueur reçoit trois assiettes et 15 cubes (lego, duplo... ou autre objets similaires)
- Le premier joueur lance le dé et place au maximum 3 cubes par assiette. Il lance le dé jusqu'à ce que les trois assiettes soient remplies de 3 objets

OBJECTIF

Décomposer un nombre

DÉROULEMENT

Avec des dominos traditionnels

- Proposer à l'enfant un chiffre (exemple : 5) et il doit retrouver un domino dont la somme des deux cases entre elles vaut le chiffre donné

OBJECTIF

Décomposer un nombre

DÉROULEMENT

- À l'aide d'un jeu de carte traditionnel dont les figures ont été retirées, l'enfant doit reformer les paires de cartes possibles dont la somme fait 10
- Variante à plusieurs : chaque joueur a en mains 3 cartes, et au centre on place une carte, celui qui dans sa main à une carte qui forme la somme de 10 remporte celle du milieu. Si personne ne peut former la somme, on pioche une nouvelle carte. Celui qui a remporté le plus de cartes, remporte la partie

OBJECTIF

Décomposer le nombre

DÉROULEMENT

- Sur des « fiches gommettes » placer autant de jetons que possible. Ensuite, demander à l'enfant de fermer les yeux et retirer un certain nombre de jeton. Lorsque ce dernier ouvre à nouveau les yeux, il doit deviner combien de jetons ont été retirés (en comptant les gommettes vides)*

* Matériel disponible dans les pages suivantes

Activité de rangement/d'ordination

OBJECTIF

Ordonner des nombres

DÉROULEMENT

- Prendre un jeu de carte traditionnel et en retirer les figures (valet, reine, roi), disposer des cartes de façon désordonnée. Dans un premier temps, ne choisir qu'une seule couleur de jeu
- L'enfant doit ranger dans le bon ordre les cartes (ordre croissant – ordre décroissant)

Activité de représentation/désignation

OBJECTIF

Représentation du nombre (et dénombrement)

DÉROULEMENT

- L'enfant détient dans sa main une carte représentant un nombre et doit demander aux commerçants (l'adulte ou un autre enfant) le nombre indiqué par la carte. Exemple : « J'aimerais 3 crayons svp » (la carte indique une représentation du nombre 3 et ensuite une pomme)»*

***Matériel disponible dans les pages suivantes (fiche matériel 1)**

OBJECTIF

Représentation du nombre (et dénombrement)

DÉROULEMENT

- L'enfant détient dans sa main une carte représentant un nombre* (schème, doigt, écrit, dessins d'étoile, etc.) et doit enfile autant de perles à son bracelet que l'indique la carte

*** Matériel disponible dans les pages suivantes (fiche matériel 2)**





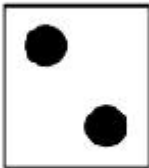



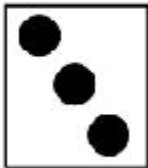



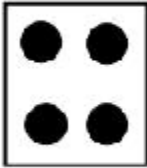



OBJECTIF

Représentation du nombre (et dénombrement)





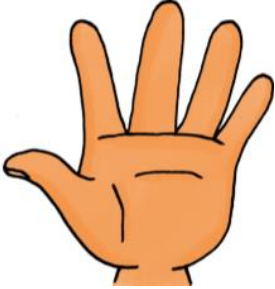
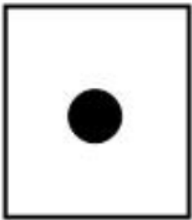
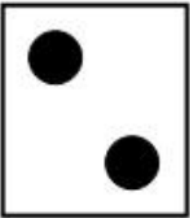

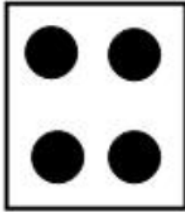

DÉROULEMENT

- L'enfant doit lancer le dé et remplir d'autant de petites pierres que désigné (par le dé) pour aider Le Petit Poucet à marquer son chemin

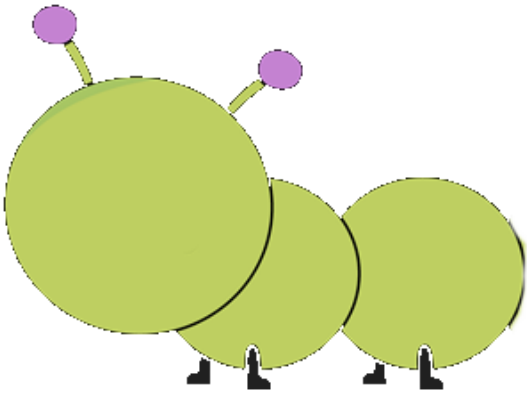
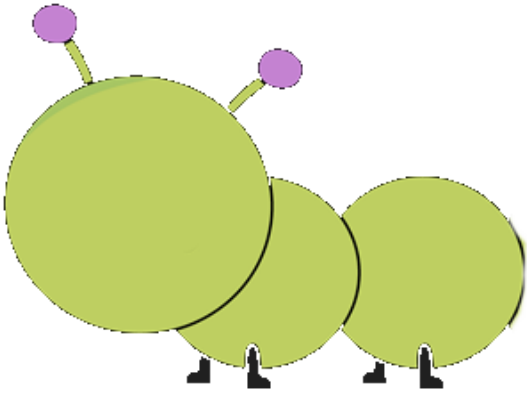
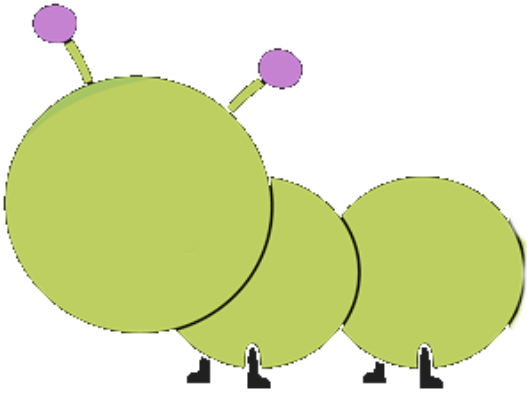
Fiche matériel 1

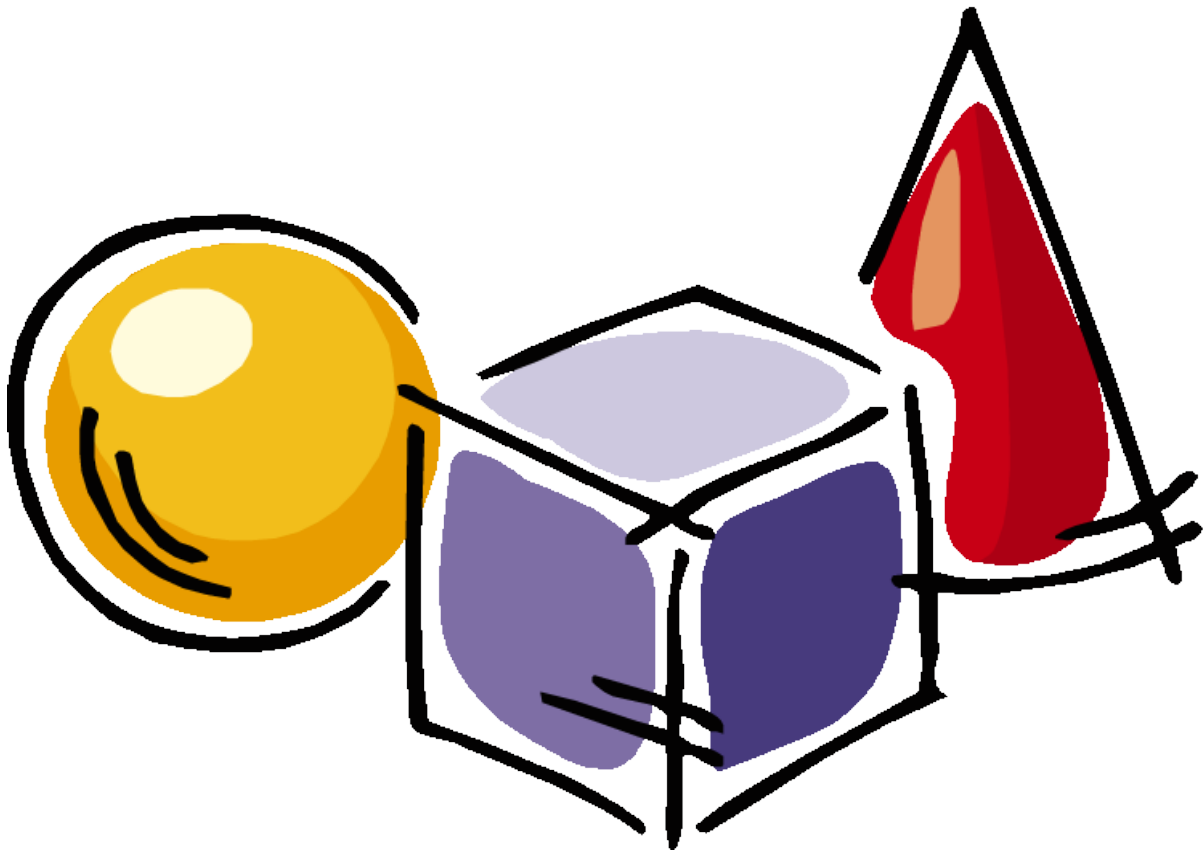
Fiche matériel 2

		
		
		
	1	2
3	4	5

Fiche matériel 3



Activités sur les formes et les grandeurs



Activités sur les formes

OBJECTIF

Trier les objets selon leur forme

DÉROULEMENT

- Rassembler différents objets de votre maison, de différentes formes géométriques (cubes, boule, pavé, cône, cylindre...)
- Demander à l'enfant de trier et classer les objets selon leur forme géométrique en nommant chaque famille

OBJECTIF

Kim des formes géométriques

DÉROULEMENT

- Cacher dans un sachet opaque différents objets.
- Demander à l'enfant de trouver, à l'aide de sa main sans regarder, un objet qui a la forme d'un : cube, pavé, cylindre, boule, cône...

OBJECTIF

Reconnaître les formes géométriques

DÉROULEMENT

- Jeu de mémoire des formes géométriques. Retourner simultanément deux cartes, et lorsque sur celles-ci apparaissent la même forme, la nommer et ensuite garder les cartes.
- Celui qui a le plus de cartes remporte la partie

OBJECTIF

Retrouver des objets

DÉROULEMENT

- Faire une chasse d'objets dans la maison : demander à l'enfant de trouver un objet qui ressemble à un cube, un pavé, un cône, un cylindre, une boule et le ramener le plus vite possible sur la table

OBJECTIF

Représenter des formes géométriques

DÉROULEMENT

- Demander à l'enfant de trouver un objet de forme carrée afin d'en faire une empreinte avec de la peinture sur une feuille blanche. Former ainsi une œuvre artistique en utilisant les différentes formes apprises par l'enfant (exemple : carré, rectangle, triangle, rond)

***N'oubliez pas de jeter un œil dans le dossier artistique ;-)**

OBJECTIF

Utiliser les formes géométriques

DÉROULEMENT

Créer des constructions avec des cubes, ou à défaut avec différents objets de la maison et nommer chaque forme utilisée

OBJECTIF

Recourir à des mises en paire de formes

DÉROULEMENT

Disposer devant l'enfant différents couvercles et différents bocaux. Demander à l'enfant de retrouver les paires

OBJECTIF

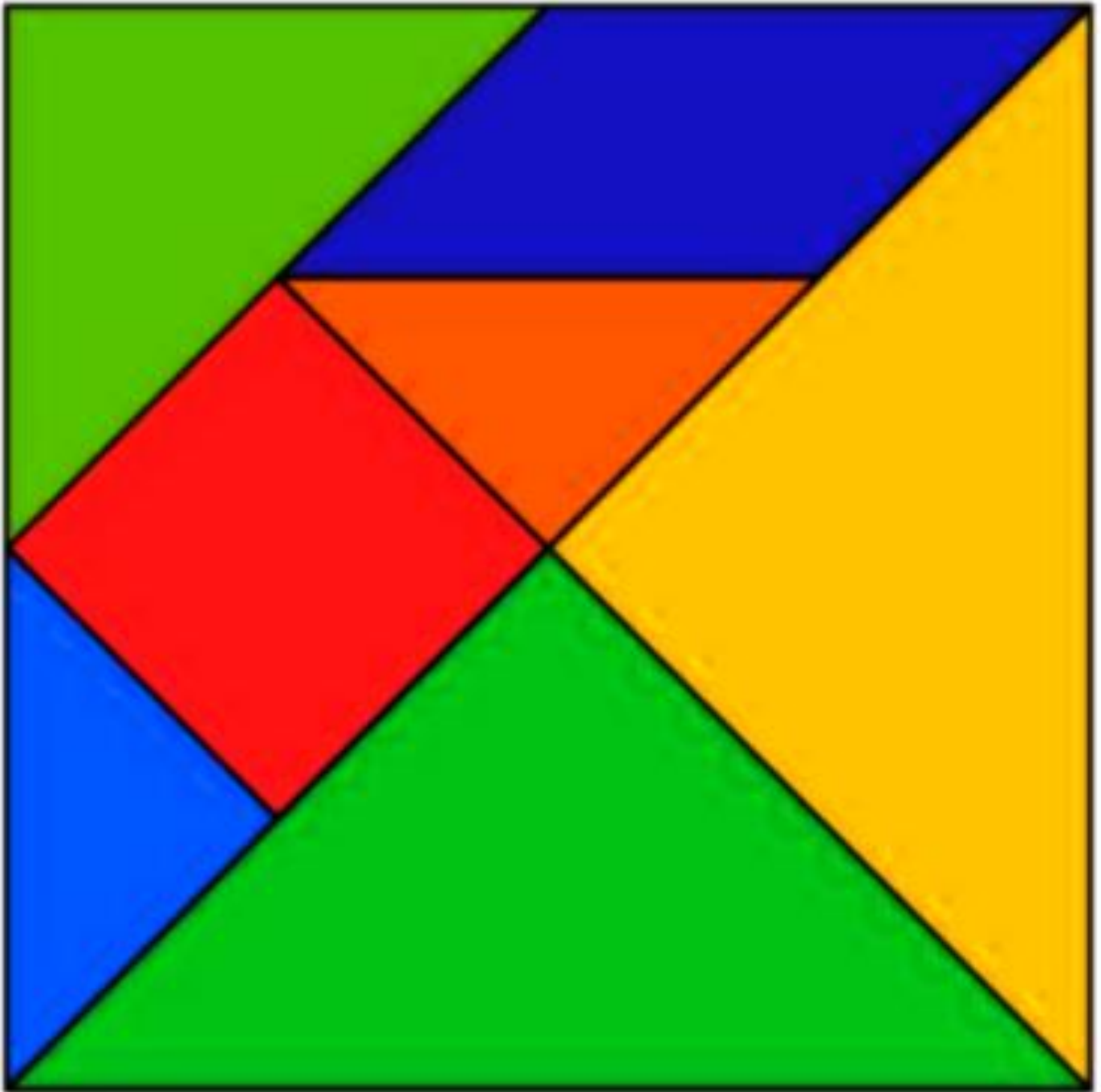
Représenter à l'aide de formes géométriques

DÉROULEMENT

Réaliser des figures avec le matériel de Tangram

*** Matériel disponible dans les pages suivantes (fiche matériel 4)**

Fiche matériel 4





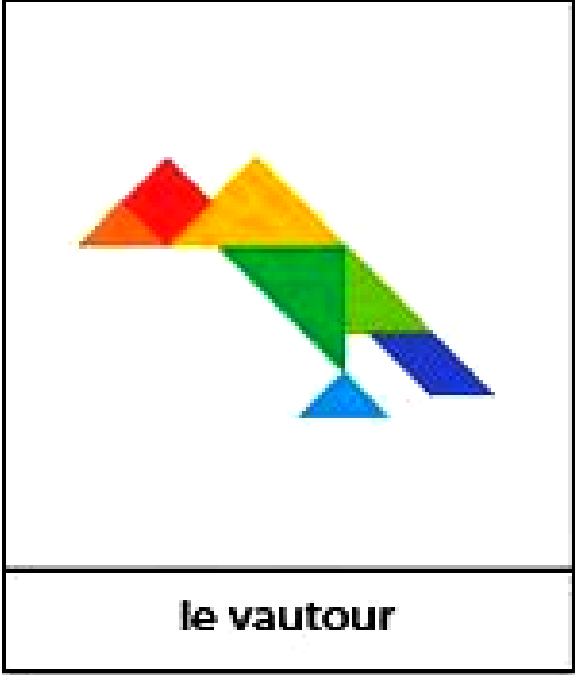
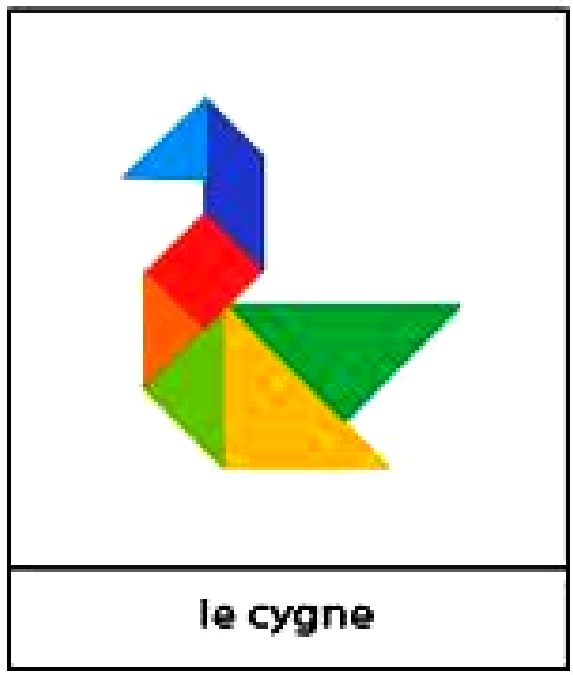
le dauphin



le poisson



le héron



Activités sur les grandeurs

OBJECTIF Comparer des grandeurs entre elles

DÉROULEMENT Jeu de la courte paille

- Les joueurs ont chacun différents morceaux de paille dans un sac opaque, au même moment ils en retirent une et comparent leur longueur
- Celui qui a la paille la plus longue remporte la partie

OBJECTIF Retrouver les mêmes longueurs

DÉROULEMENT Disposer dans une boîte des morceaux de ficelle et des morceaux de paille. (Chaque morceau de paille possède un morceau de ficelle de la même taille). L'enfant doit faire des paires avec les morceaux de paille et de ficelle de la même longueur.

OBJECTIF Utiliser des étalons naturels

DÉROULEMENT Utiliser des blocs de la même longueur (ou des kapla, des lego, etc.) et les mettre côte à côte pour mesurer un meuble. Effectuer la même mesure avec une autre série d'objets et comparer les résultats. Exemple : la commode mesure 45 kapla ou 10 briques de lait).
Chercher des meubles/objets ayant la même longueur

OBJECTIF Utiliser des étalons naturels

DÉROULEMENT Réaliser la recette de la pâte à sel en respectant les quantités indiquées (voir dossier Activités artistiques pour connaître la recette)

OBJECTIF Utiliser des étalons naturels

DÉROULEMENT Réaliser une toise des tailles de la famille contre un mur en utilisant différents étalons naturels (exemple : carton de lait)

OBJECTIF Vivre les grandeurs

DÉROULEMENT Effectuer une longue balade dans les rues avoisinantes
Effectuer ensuite une courte balade dans les rues avoisinantes et comparer le rapport de durée entre les deux.