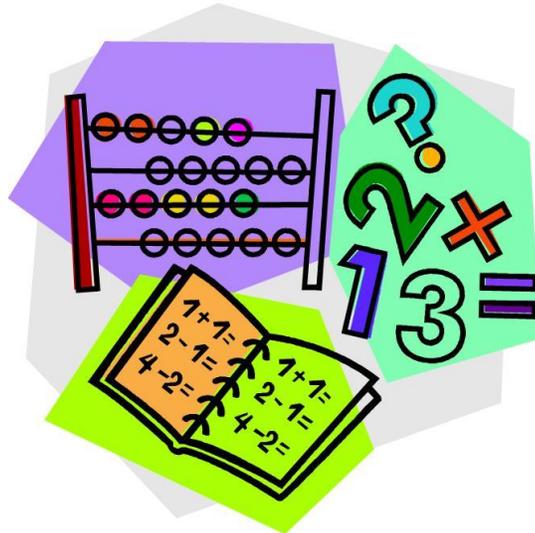




**Dossier didactique à l'intention des parents
d'enfants de grande section et 1^{ère} année
primaire**



L'univers mathématique

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* »



Modalités d'utilisation du dossier

Chers parents,

Ce dossier a été créé afin de vous permettre de faciliter l'encadrement de vos enfants et de maintenir leurs apprentissages à travers l'univers mathématique, tout en utilisant le jeu et la vie quotidienne.

Les activités pouvant être réalisées avec les enfants de 3^{ème} maternelle sont accompagnées d'une étoile signalisatrice « ☆ »

Voici le contenu de ce travail :

1. Les nombres (page 6)

- Page 7 : comparaison $>$, $<$, $=$ ☆
- Page 22 : Les amis de 10 ☆

2. Les opérations (page 24)

- Page 25 : plateau des additions ☆
- Page 30 : plateau des additions et soustractions ☆
- Page 34 : bataille d'addition
- Page 44 : Mémoi additions à 3 chiffres
- Page 49 : Mémoi soustractions à 3 chiffres

L'enseignante chargée de la réalisation de ce dossier se montre à votre disposition pour toute question ou besoin d'accompagnement à distance. Veuillez trouver ses coordonnées ci-dessous :

Facebook : Elodie Fraikin

Whatsapp : 04.91.25.23.88

Programme de mathématique (P1)

Nombre	Nombre de 0 à 20 : Aspect cardinal, ordinal et décomposition	Correspondance terme à terme	Vocabulaire de comparaison >, <, =	Groupement : comptage par 2, 3, 5
	Construction d'un référentiel de nombre	Les amis de 10	Les fractions $\frac{1}{2}$ et $\frac{1}{4}$	
Opération	Comprendre les 4 opérations (additions, soustraction, division et multiplication)	Le passage à la dizaine	Utilisation de l'abaque	
	Additions et soustractions à 3 termes jusqu'à 20	Multiplications et divisions jusqu'à 20	La commutativité et l'associativité	
Espace	Connaître les notions spatial (dedans, dehors, devant, derrière, etc.)	Utiliser la latte pour tracer	Quadrillage : le tracer et s'y retrouver	
	Connaître et tracer : carré, rectangle, triangle, disque	Les solides : faces courbes ou planes ?		
Grandeur	Longueur - Se mesurer - Construire des mesures communes (cm et m) - Classement de mesures	Capacité - Utiliser différents récipients de capacités égales ou non (manipulation) - Le litre	Masse - Se peser - Réaliser des comparaisons de masses (ce que je pèse = X boîtes de conserves) - Classer, soupeser - Kilos	
	Prix Manipulation (sous forme de jeu)	Temps Le calendrier, la date L'heure	Température - Mesurer (thermomètre) - Le degré	
Problème	Défis de la vie quotidienne en mettant en pratique les notions vues dans les autres domaines. Exemple : acheter du pain et compter la monnaie, réaliser une recette en pesant les aliments, etc.			

Quelques petits conseils de travail

<p>On apprend mieux en s'amusant alors jouez !</p>	<p>Construisez des référentiels avec votre enfant sur lesquels il représente ce qu'il a vécu et appris</p>
<p>Utilisez les aliments dans votre cuisine, observez les paquets et leur masse, leur capacité...</p>	<p>Utilisez le chronomètre et le minuteur pour qu'il comprenne la notion du temps qui passe</p>
<p>Faites-le participer à des petits travaux de bricolage dans lesquels il doit mesurer</p>	<p>Impliquez votre enfant en cuisine en lui donnant des petites tâches comme peser la farine, ou couper la carotte en 5 morceaux, etc.</p>
<p>Proposez à l'enfant de préparer avec vous le budget des courses</p>	<p>Proposez à votre enfant un système de « salaire ». Pour chaque tâche de ménage il gagne un « billet » qu'il pourra échanger contre une sucrerie*</p>

*Variez les sommes gagnées en fonction de la tâche accomplie.

Exemple : ranger sa chambre lui fera gagner un billet factice de 10€, ranger le lave-vaisselle lui fera gagner un billet factice de 5€, etc.

Il pourra ensuite échanger ses billets contre des sucreries (étiquetées d'un prix que vous leur aurez attribué) dans votre armoire. Ainsi il apprendra à gérer son budget personnel et développera le sens du travail.

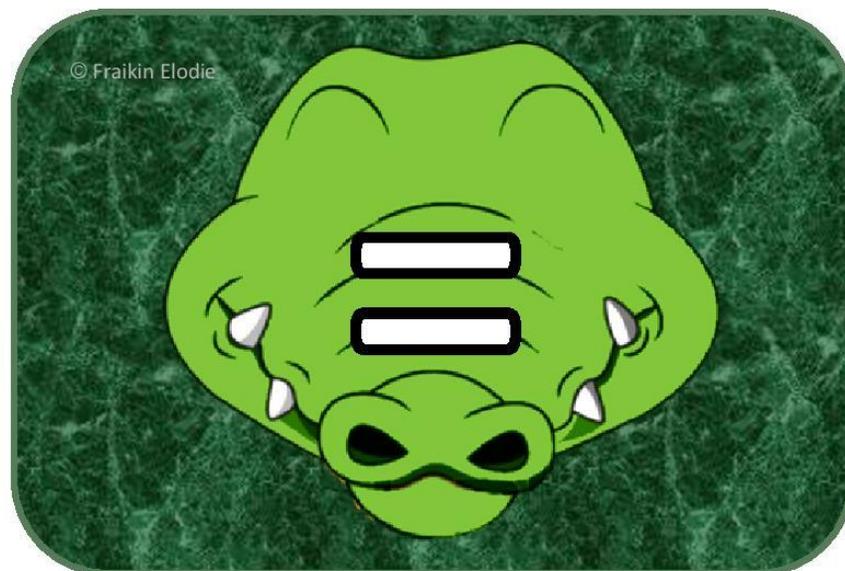
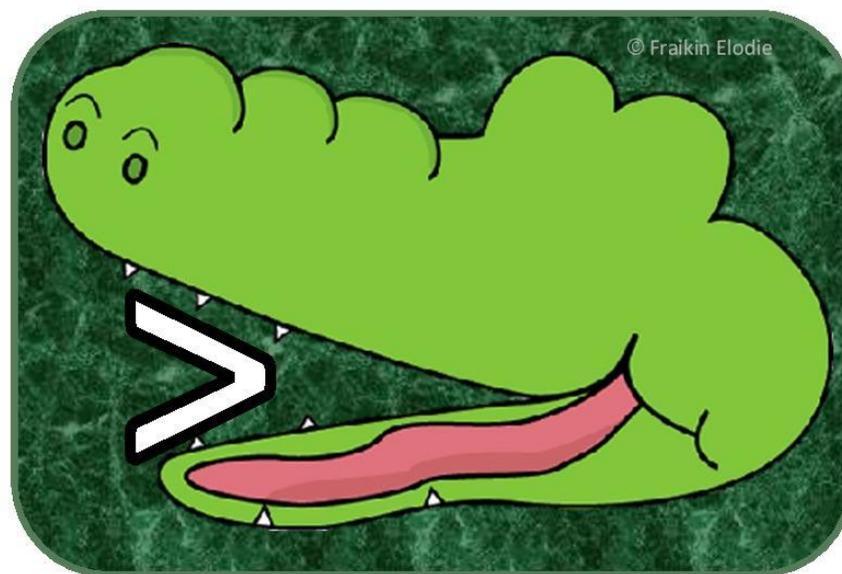
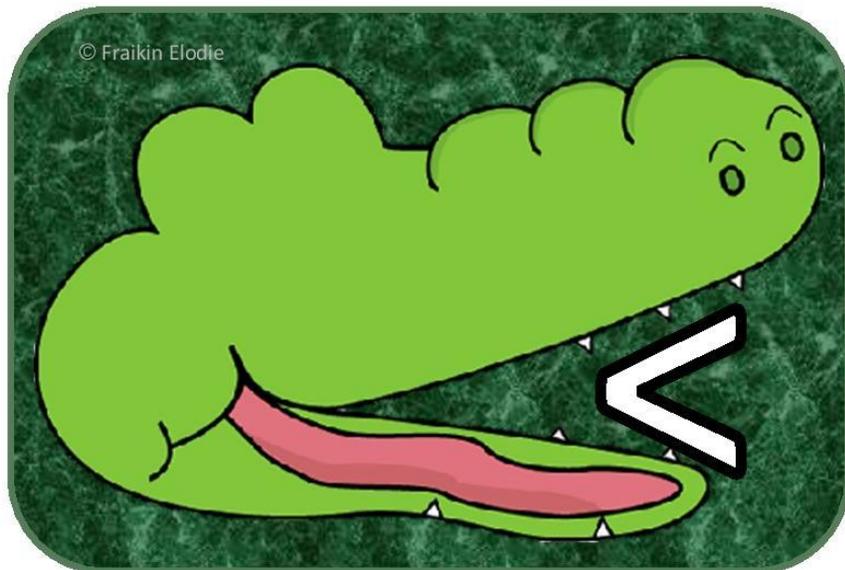
Les nombres

Comparaison de nombres

Le crocodile affamé

« Le crocodile est très gourmand ! Quand on lui propose deux plats, il regarde à gauche et puis à droite, et choisit de manger celui où il y en a le plus ! »

« Par contre, quand il y a la même chose des deux côtés, le crocodile reste bouche fermée, ne sachant pas quel plat manger... »



Règles du jeu : comparons les nombres

Proposez à l'enfant deux cartes-nombres de votre choix, ensuite demandez-lui de placer le bon crocodile entre les deux.

© Fraikin Elodie

1

© Fraikin Elodie

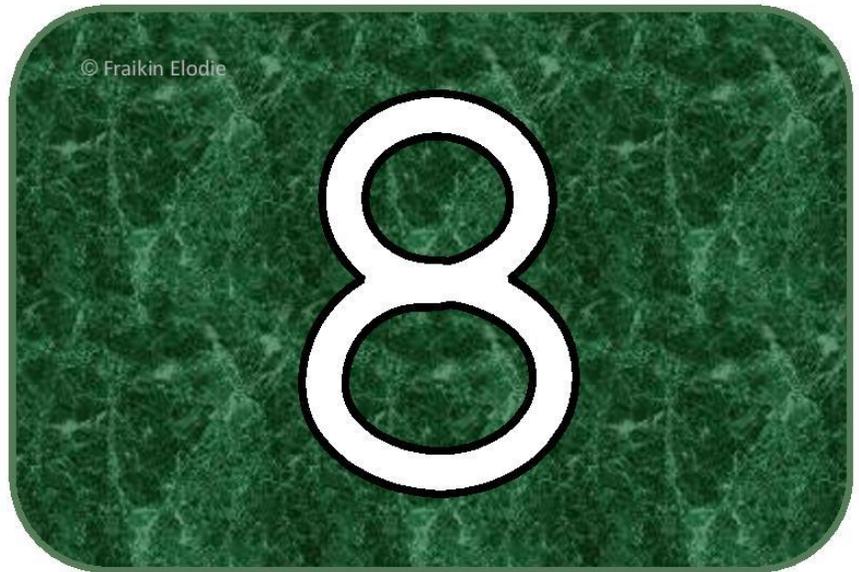
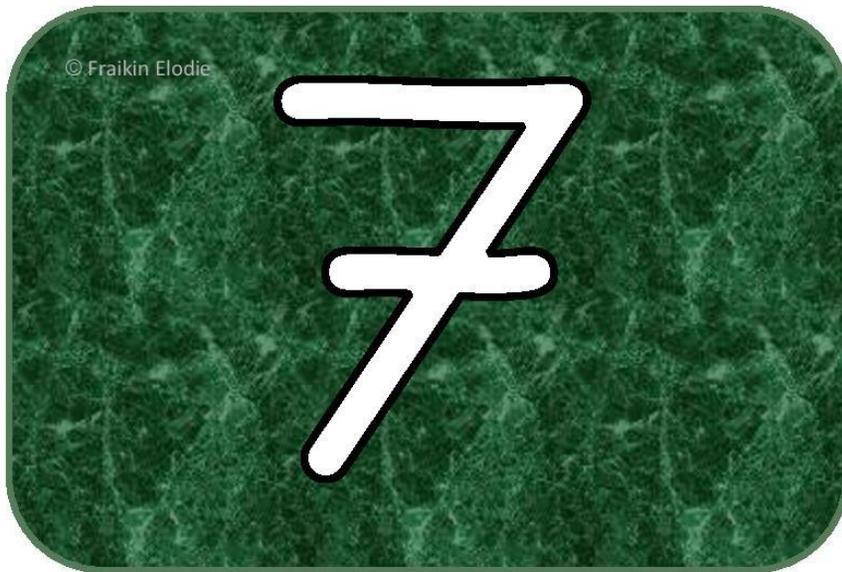
2

© Fraikin Elodie

3

© Fraikin Elodie

4



© Fraikin Elodie

9

© Fraikin Elodie

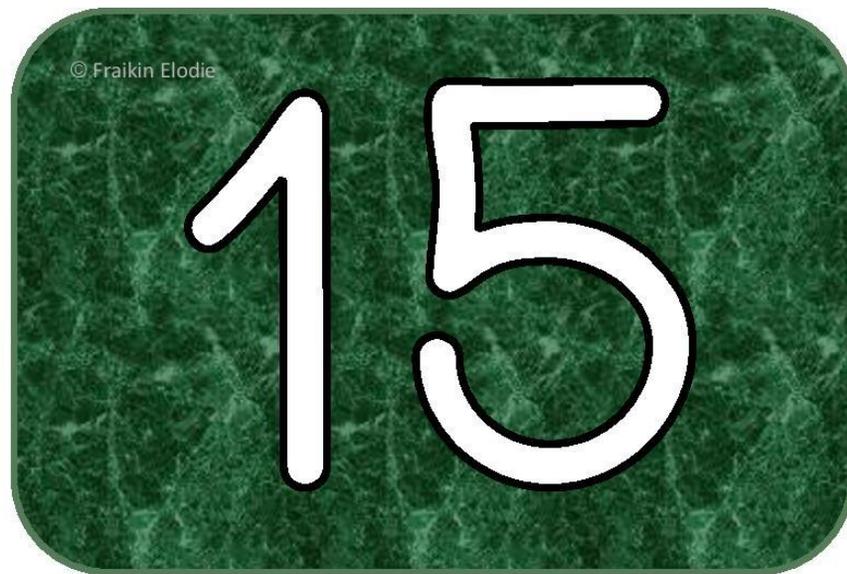
10

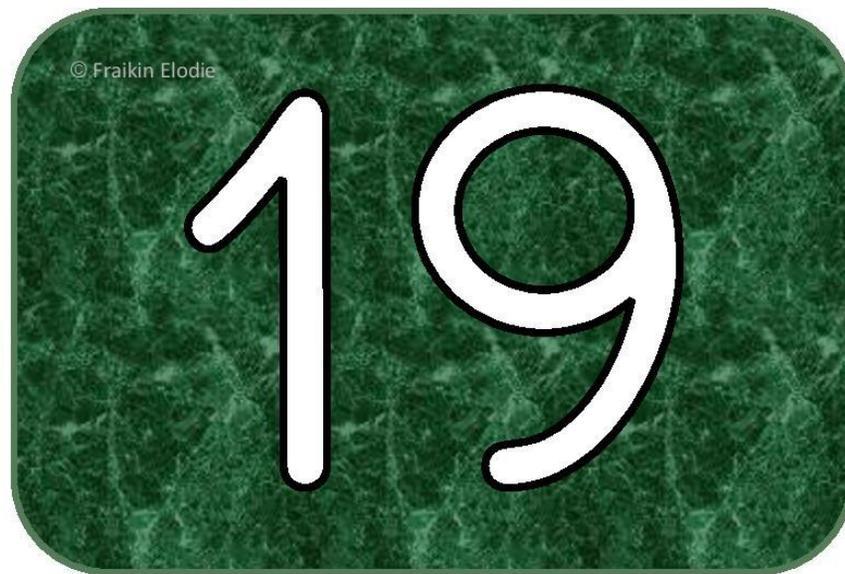
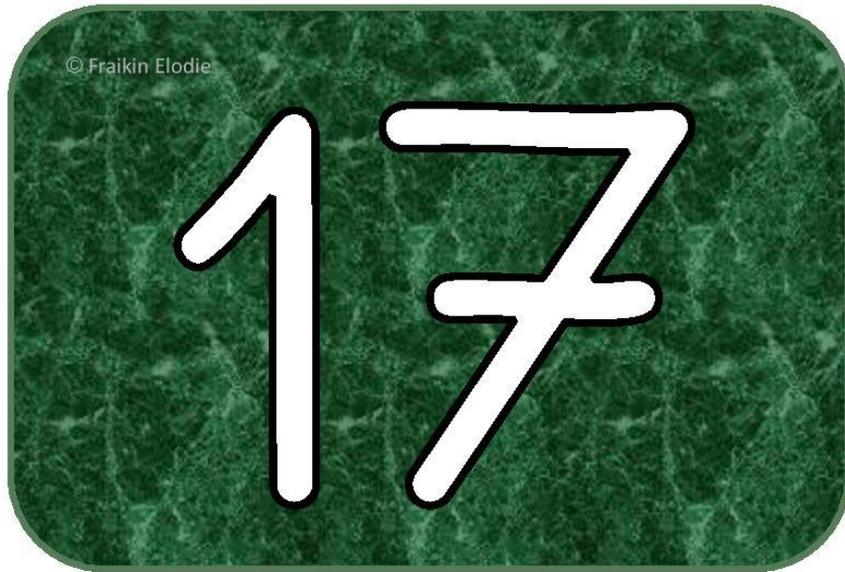
© Fraikin Elodie

11

© Fraikin Elodie

12





© Fraikin Elodie



© Fraikin Elodie

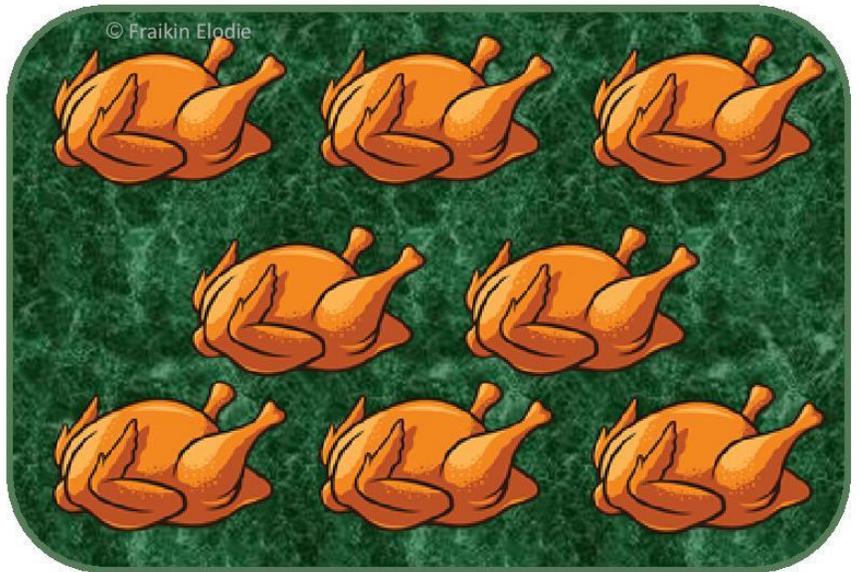
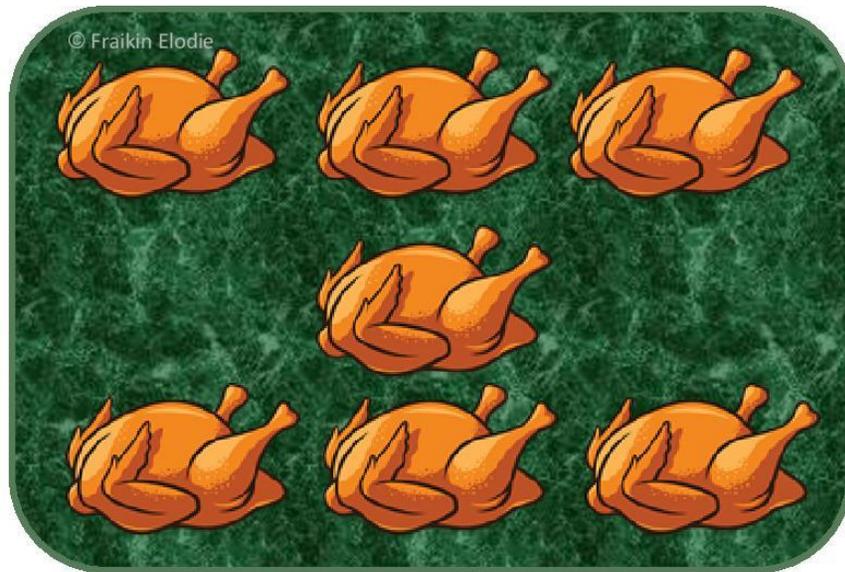
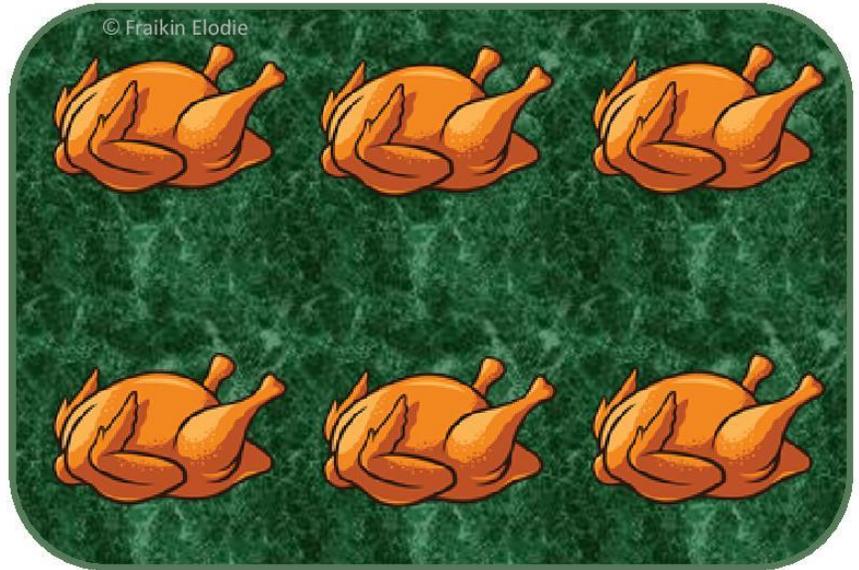
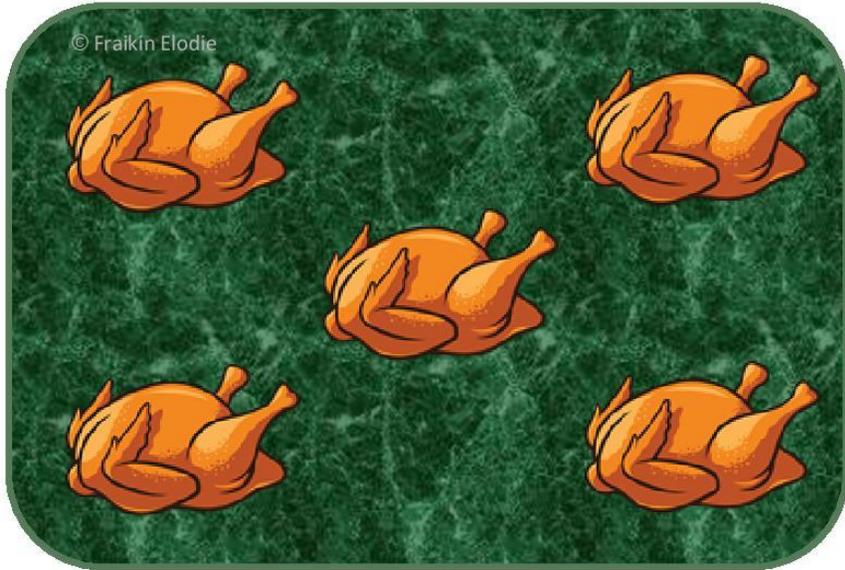


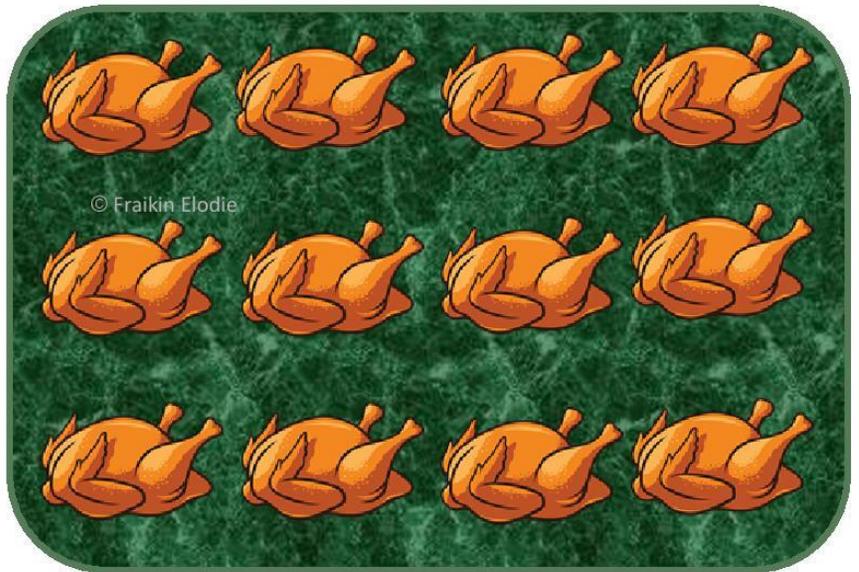
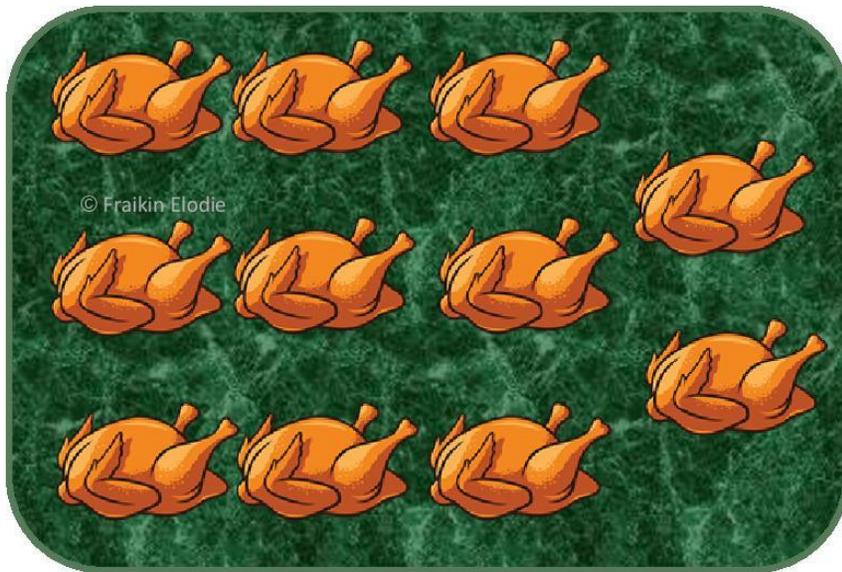
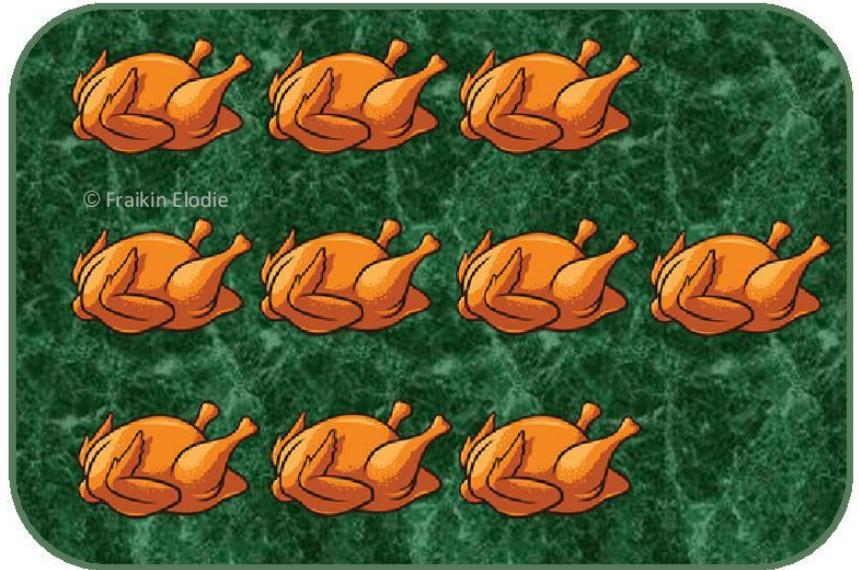
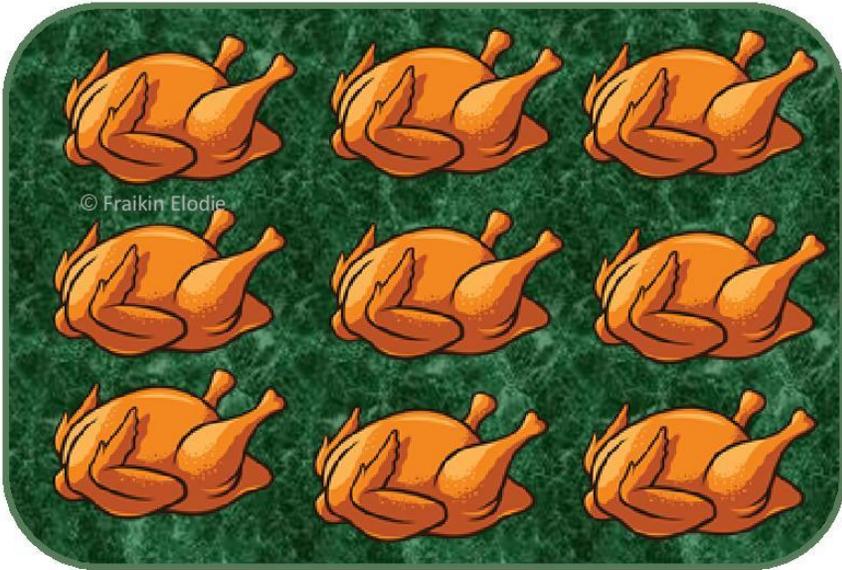
© Fraikin Elodie

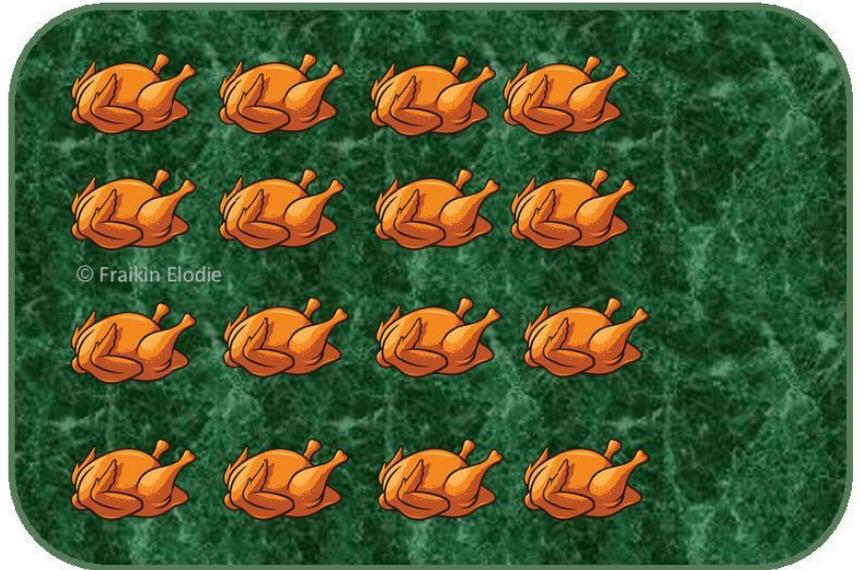
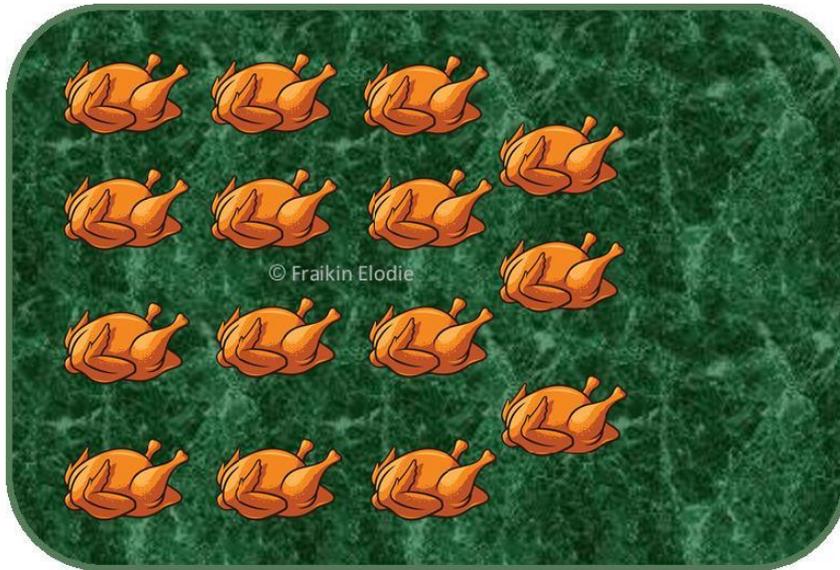
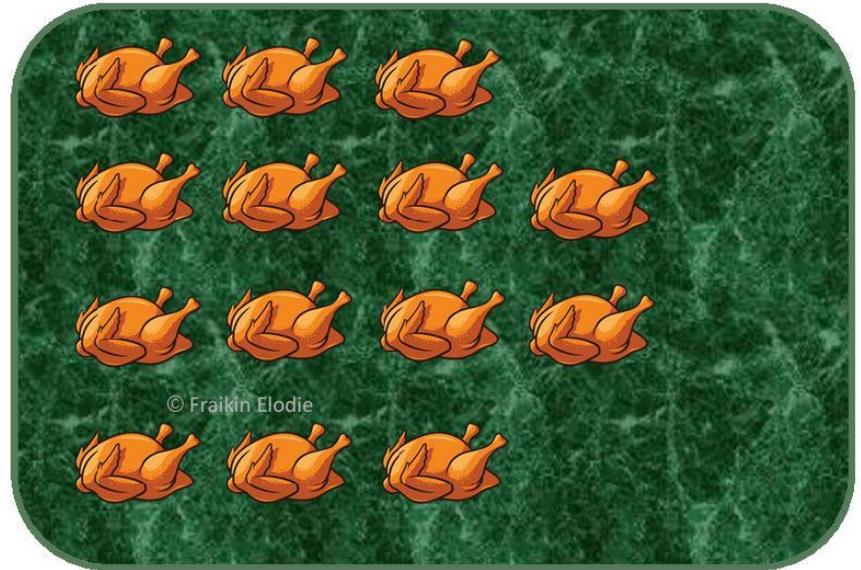
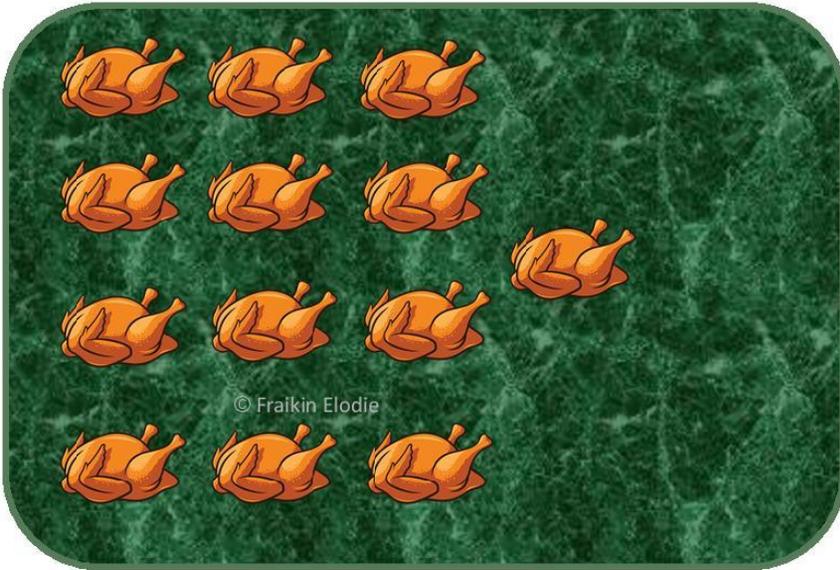


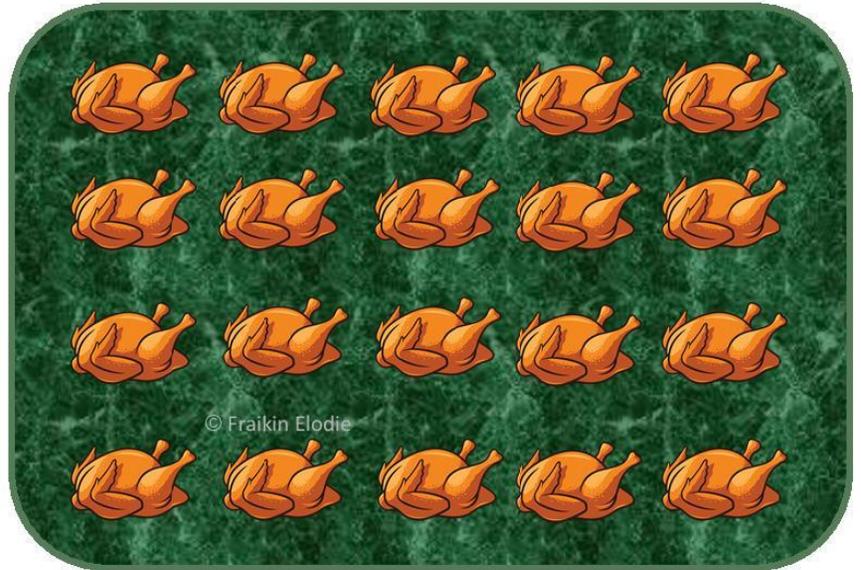
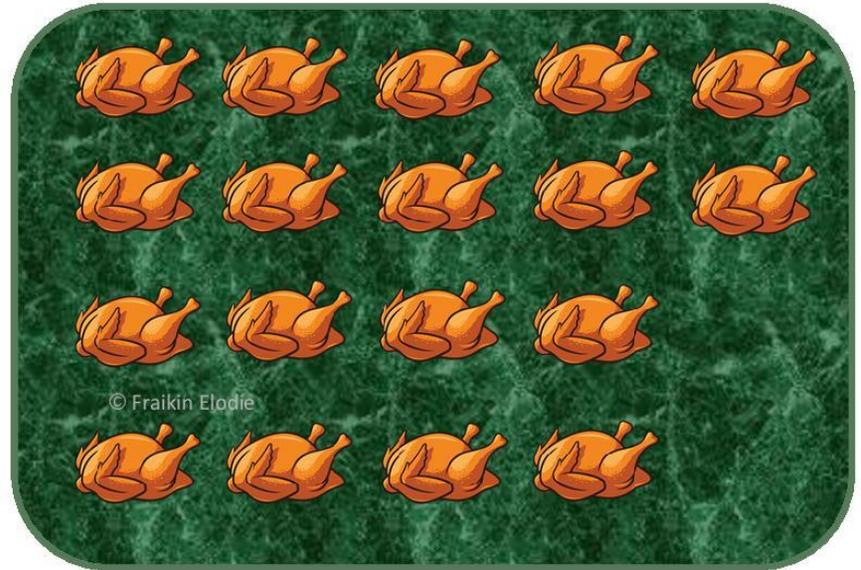
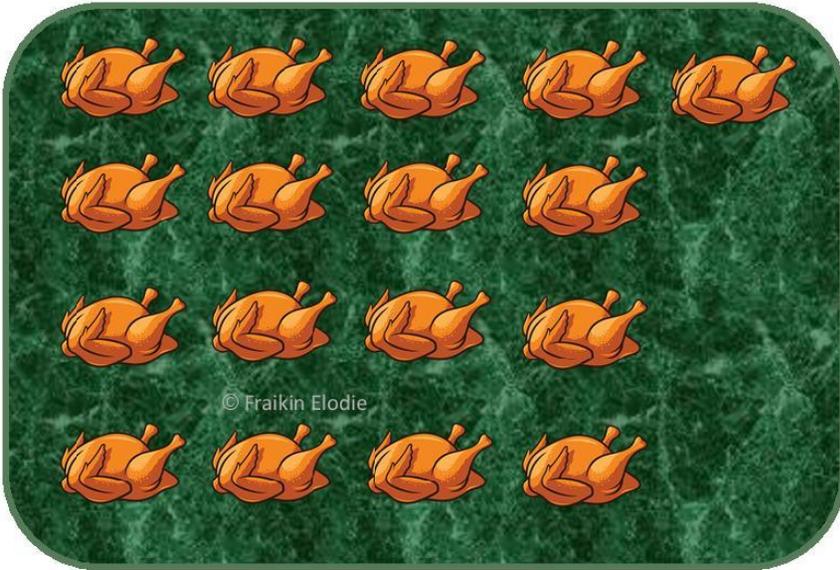
© Fraikin Elodie











© Fraikin Elodie



© Fraikin Elodie

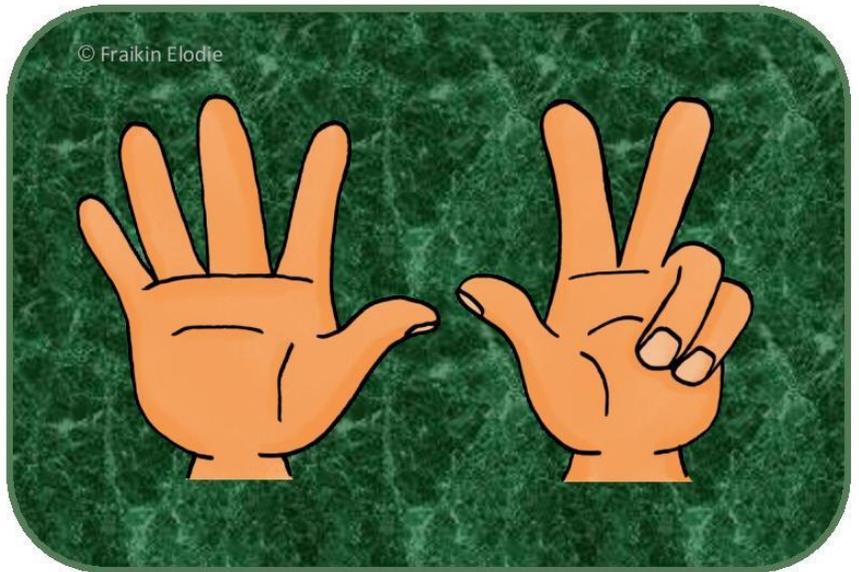
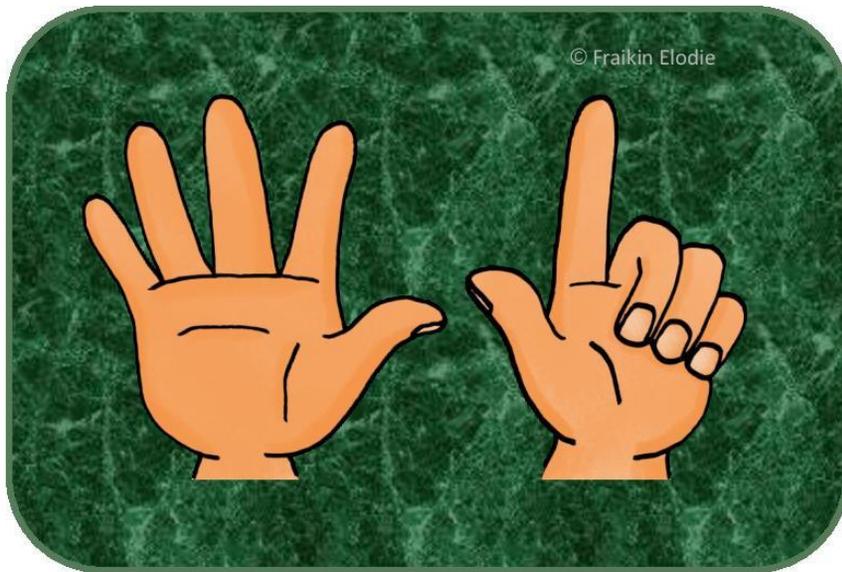
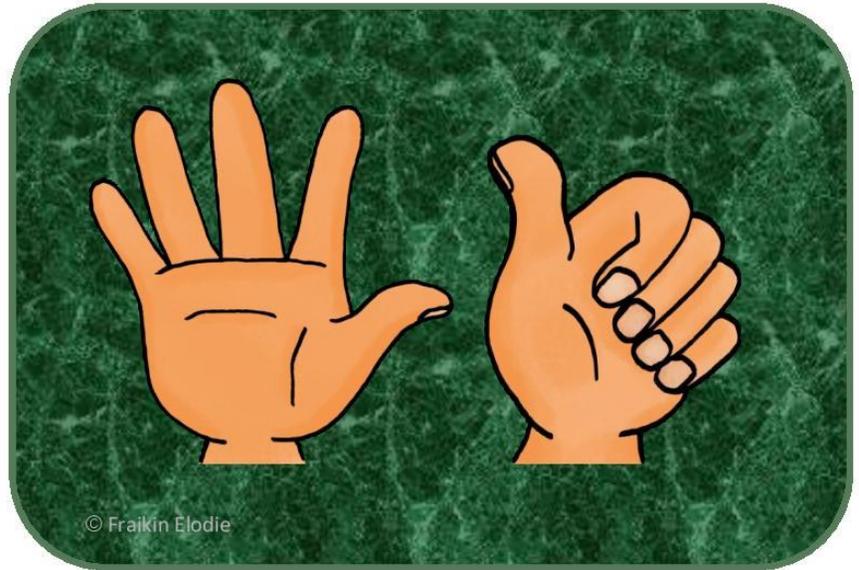


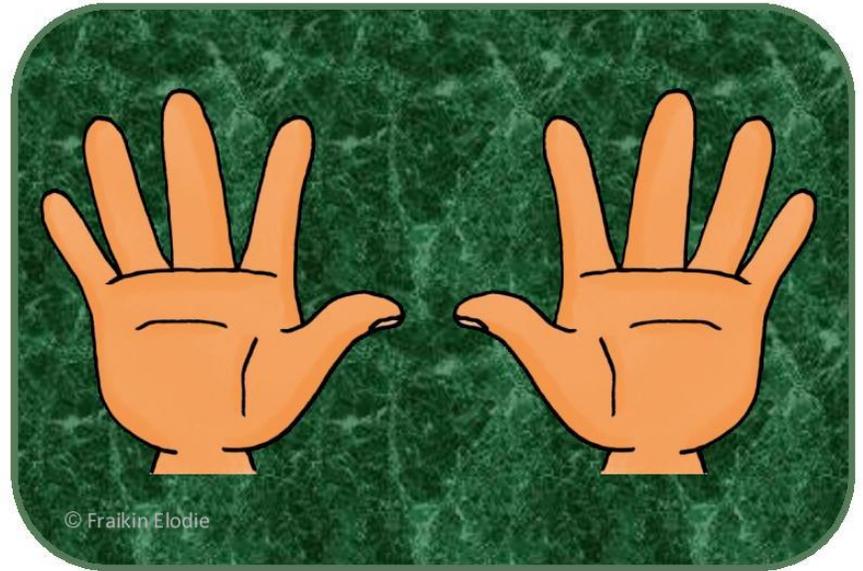
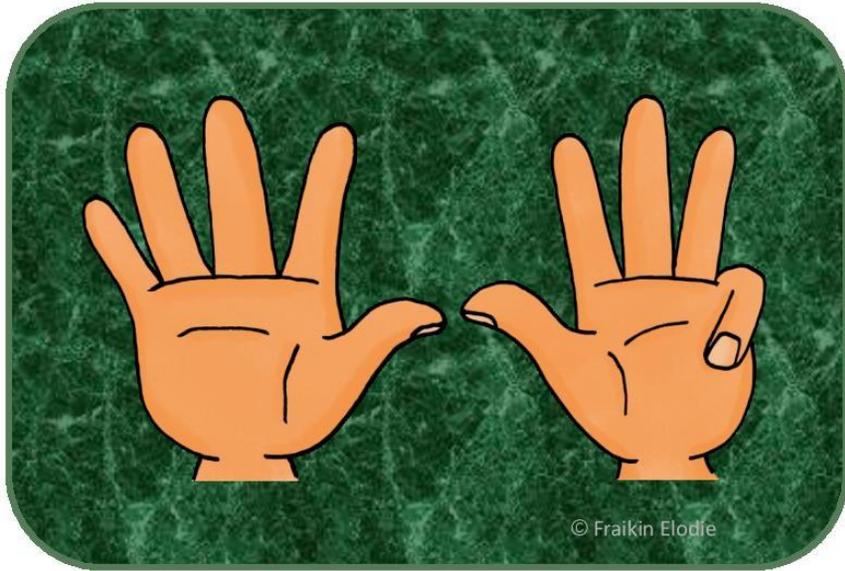
© Fraikin Elodie



© Fraikin Elodie







Les amis de 10

Pour réaliser ton calcul, place une pince à linge sur les deux nombres qui forment 10. Ainsi, ton calcul mental sera plus simple!

$$1 + 2 + 8 =$$

$$1 + 5 + 9 =$$

$$8 + 4 + 2 =$$

$$5 + 5 + 9 =$$

$$1 + 7 + 3 =$$

$$3 + 2 + 7 =$$

$$4 + 6 + 8 =$$

$$2 + 2 + 8 =$$

$$4 + 7 + 3 =$$

$$9 + 6 + 4 =$$

$$3 + 7 + 8 =$$

$$1 + 2 + 9 =$$

$$4 + 5 + 6 =$$

$$8 + 7 + 2 =$$

$$5 + 1 + 9 =$$

$$6 + 7 + 3 =$$

$$3 + 2 + 8 =$$

$$3 + 7 + 7 =$$

$$8 + 2 + 8 =$$

$$5 + 7 + 3 =$$

$$3 + 6 + 4 =$$

$$9 + 2 + 8 =$$

Les opérations

Jeu du plateau d'addition

- Au début du jeu, chaque joueur pioche une carte de valeur qui sera le point de départ de son addition.
- Ensuite, chacun leur tour, les participants lancent le dé de couleur pour avancer sur le plateau et récolter autant de diamants que l'indique la case.
- Lorsque le joueur arrive en fin de parcours, il compte son butin.

Matériel:

- Plateau de jeu
- Dé de couleur
- Diamants à récolter
- Carte valeur
- Pions

Niveau: nécessite la connaissance de la comptine numérique

Le jeu ne met pas les enfants en compétition les uns avec les autres.

Favorisez l'entraide entre eux lors du dénombrement des diamants

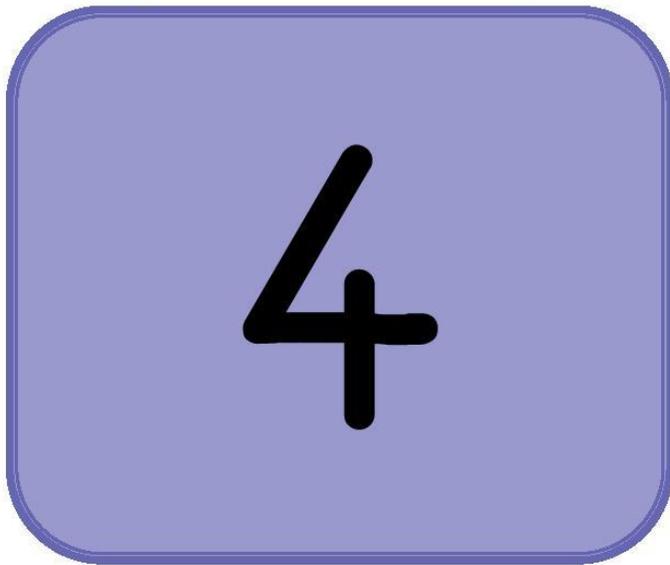
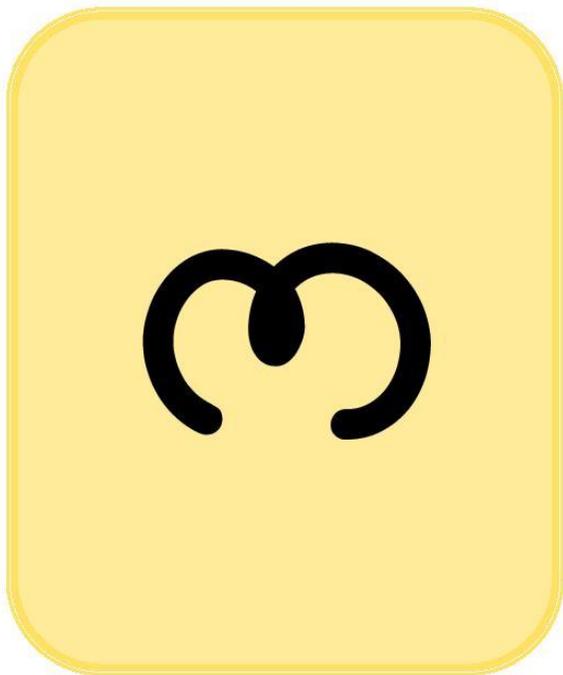
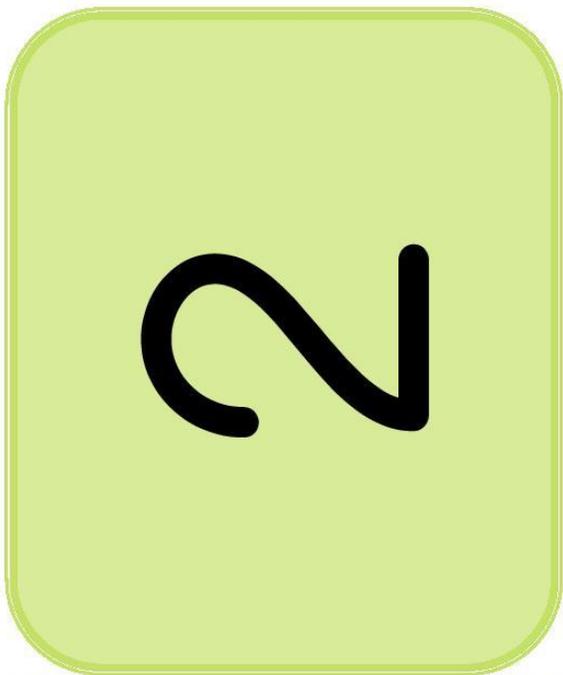
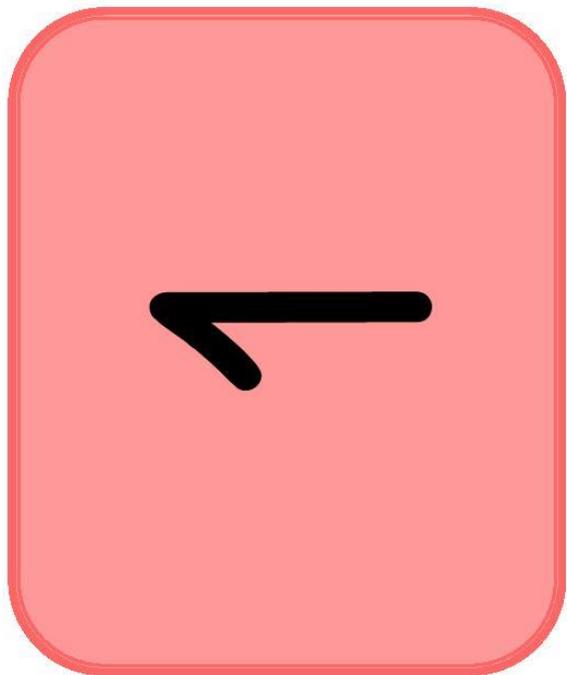
© Fraikin Elodie

The board game path consists of the following tiles in order:

- Top row: + 1 (yellow), + 2 (pink), + 2 (red), + 1 (green), + 1 (yellow), + 2 (pink), + 1 (red), + 3 (green), + 1 (yellow)
- Second row: + 4 (green)
- Third row: + 1 (red)
- Fourth row: Arrivée (pink)
- Bottom row: Départ (yellow), + 1 (green), + 3 (red), + 2 (pink), + 1 (yellow), + 2 (green), + 4 (red), + 1 (pink), + 3 (yellow)
- Right side (vertical): + 1 (pink), + 2 (red), + 1 (green)

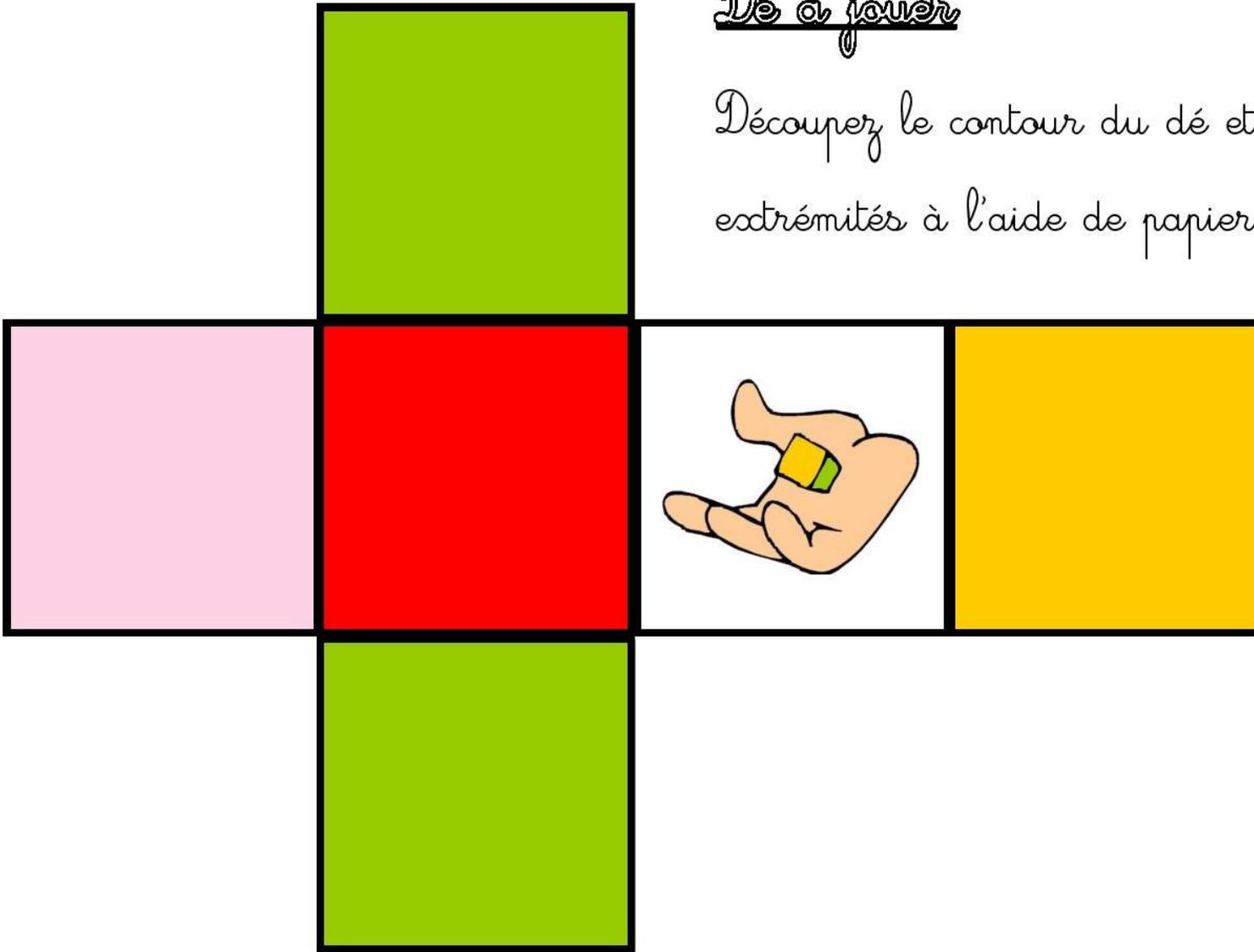
The central illustration shows a cluster of colorful diamonds: yellow, green, purple, pink, red, and silver.





Dé à jouer

Découpez le contour du dé et collez les extrémités à l'aide de papier collant



Jeu du plateau d'addition

et soustractions

- Au début du jeu, chaque joueur pioche une carte de valeur 20 qui sera le point de départ de son cheminement à travers les opérations d'addition et de soustraction, ainsi que 20 diamants.
- Ensuite, chacun leur tour, les participants lancent le dé de couleur pour avancer sur le plateau et récolter ou retirer autant de diamants que l'indique la case.
- Lorsque le joueur arrive en fin de parcours, il compte son butin.

Matériel:

- Plateau de jeu
- Dé de couleur
- Diamants à récolter
- Carte valeur
- Pions

Niveau: nécessite la connaissance de la comptine numérique

Le jeu ne met pas les enfants en compétition les uns avec les autres.

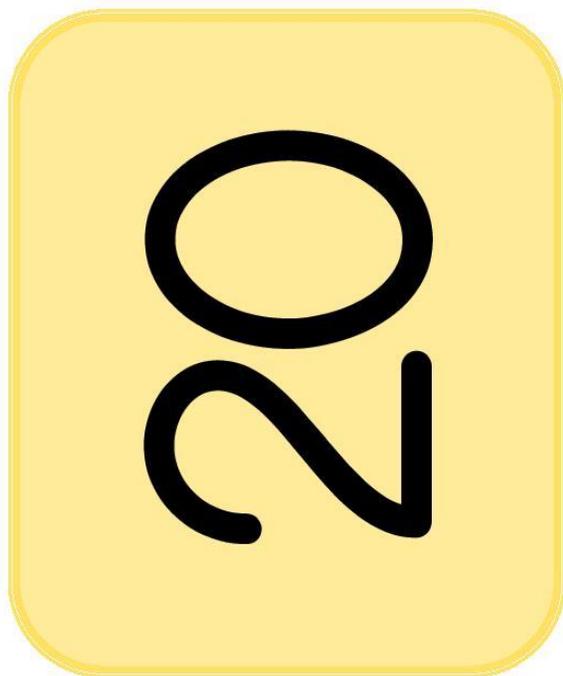
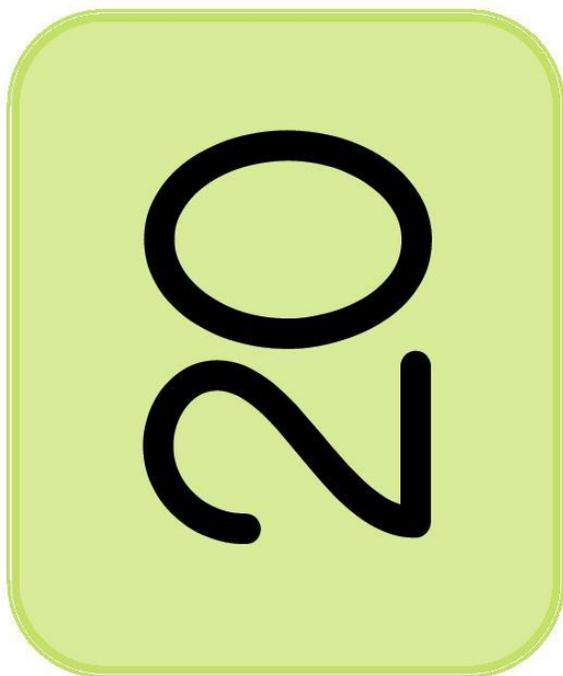
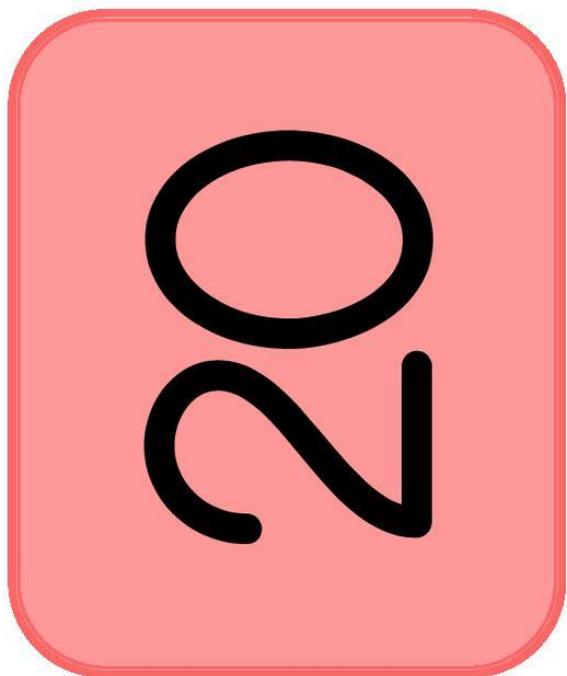
Favorisez l'entraide entre eux lors du dénombrement des diamants

© Fraikin Elodie

The puzzle consists of a path of colored squares with numbers, starting from 'Départ' and ending at 'Arrivée'. The path is as follows:

- Départ (Yellow)
- + 1 (Green)
- + 1 (Red)
- 2 (Pink)
- + 3 (Yellow)
- 2 (Green)
- + 4 (Red)
- + 1 (Pink)
- 3 (Yellow)
- + 1 (Green)
- 2 (Red)
- + 1 (Pink)
- 1 (Yellow)
- + 3 (Green)
- + 1 (Red)
- 2 (Pink)
- 1 (Yellow)
- + 1 (Green)
- + 2 (Red)
- 2 (Pink)
- + 1 (Yellow)
- 4 (Green)
- + 1 (Red)
- Arrivée (Pink)

In the center of the path are several colorful diamonds: a yellow diamond, a green diamond, a purple diamond, a pink diamond, a red diamond, and two silver diamonds.





Bataille d'additions

© Fraikin Elodie



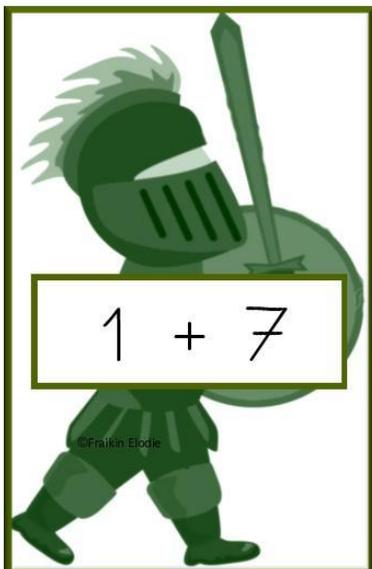
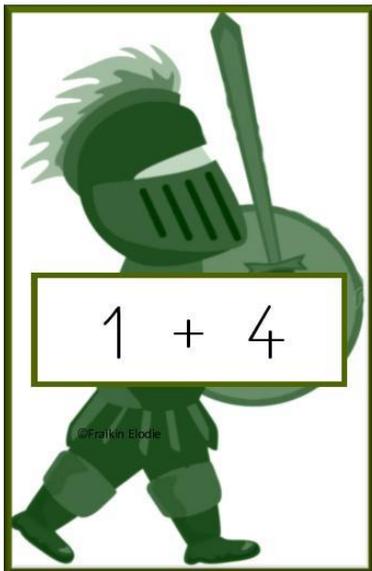
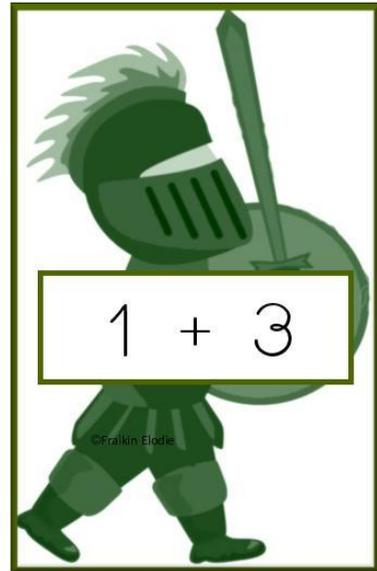
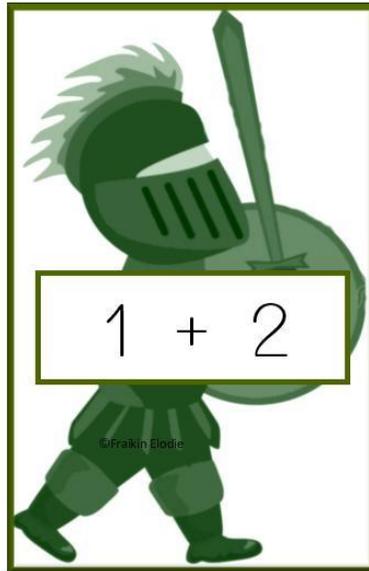
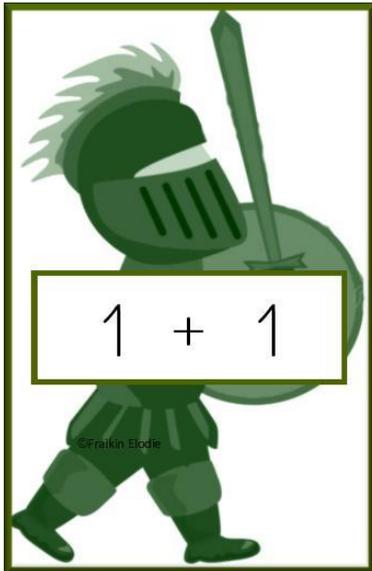
Celui qui a la plus grande somme, remporte le duel !

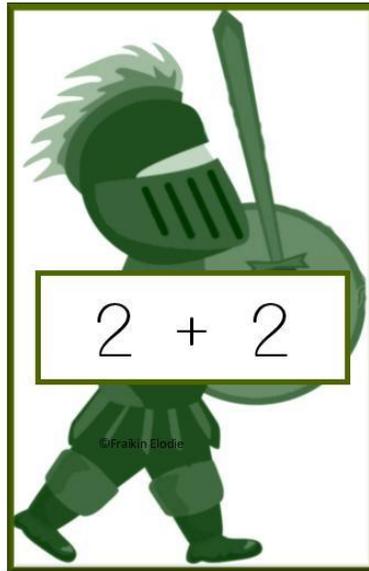
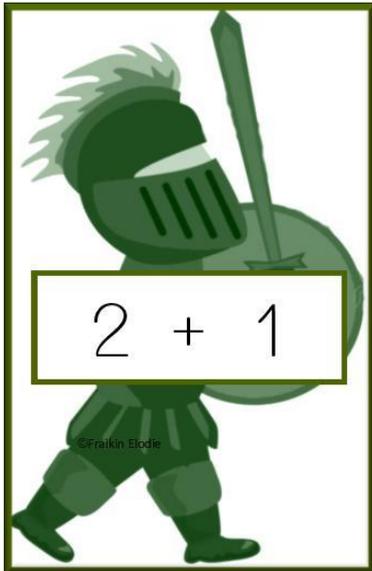
Calcul mental

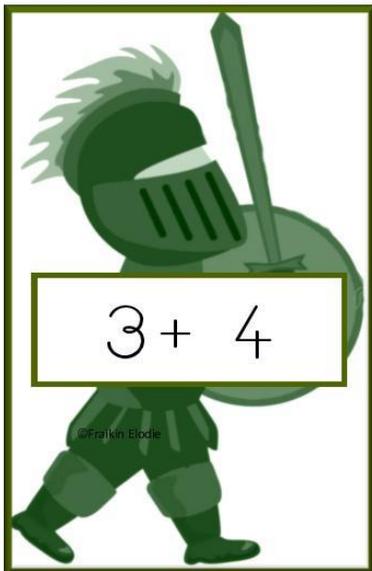
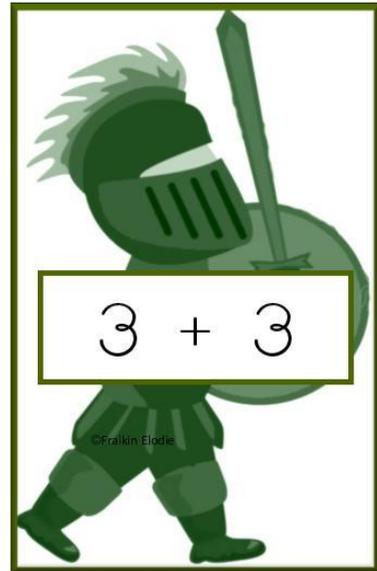
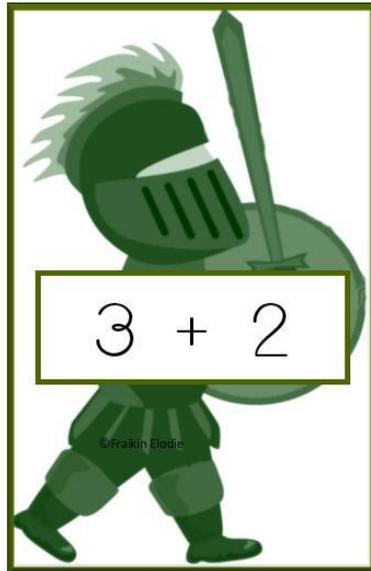
Le jeu est divisé en trois niveaux de difficulté.

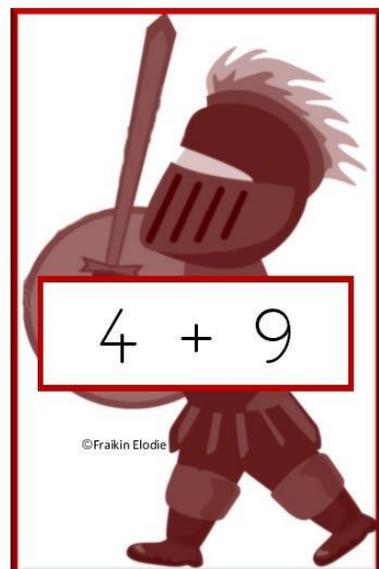
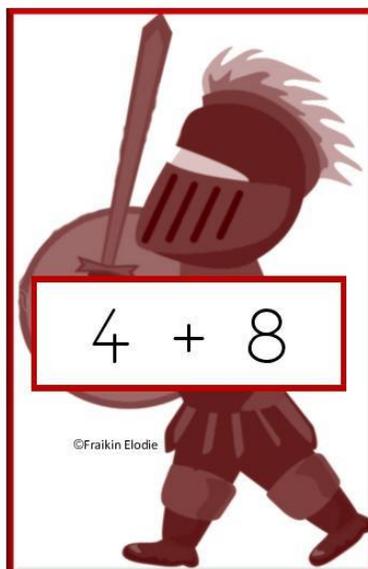
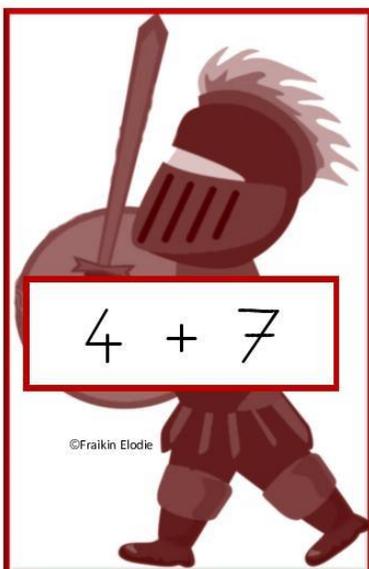
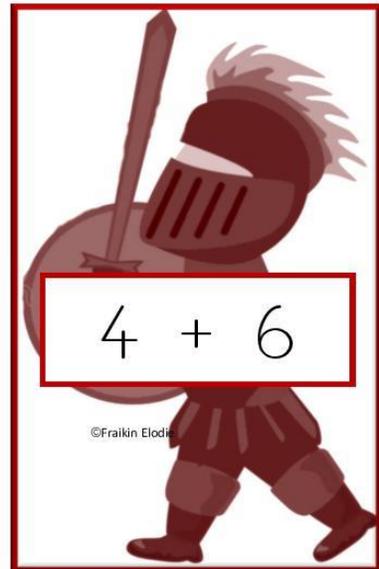
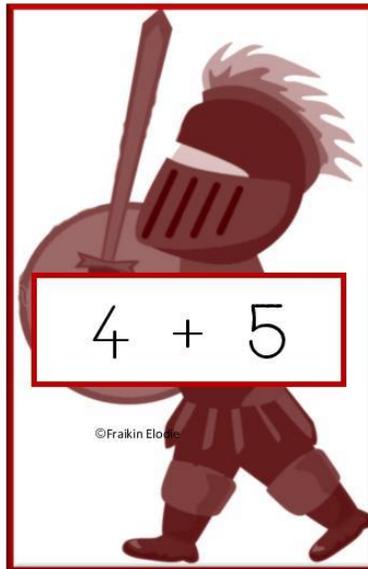
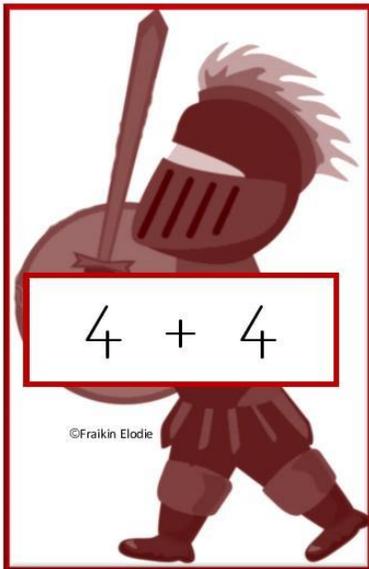
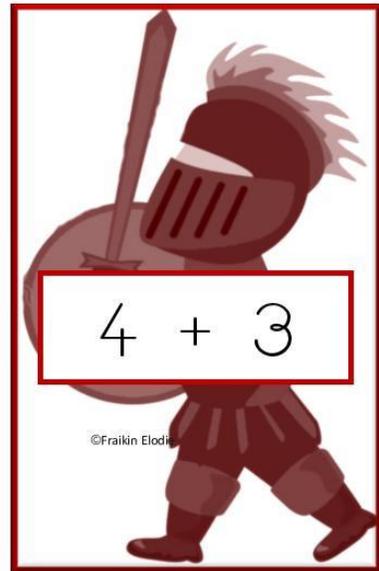
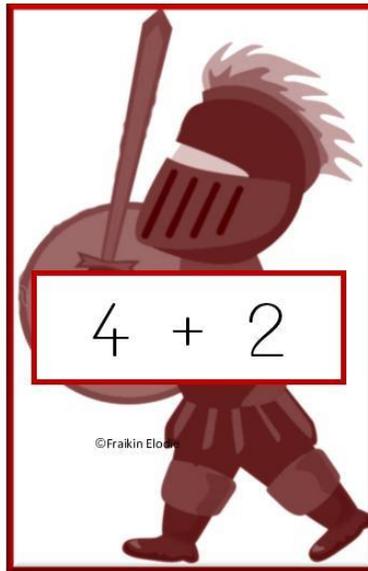
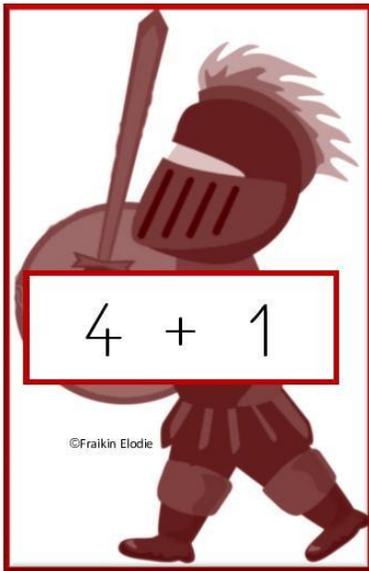
N'hésitez pas à mélanger les niveaux pour augmenter l'intensité et n'oubliez pas: amusez-vous !

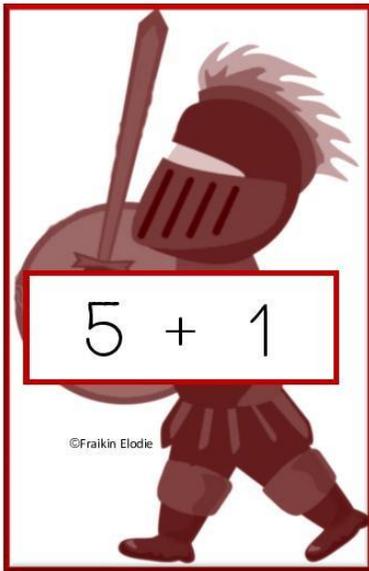
Donnez des challenges à votre enfant en créant une pioche avec les calculs qu'il maîtrise et une avec ceux qu'il doit encore travailler. Ainsi il verra de jour en jour la seconde pioche diminuer jusqu'à maîtriser avec aisance le calcul mental des nombre de 1 à 9.





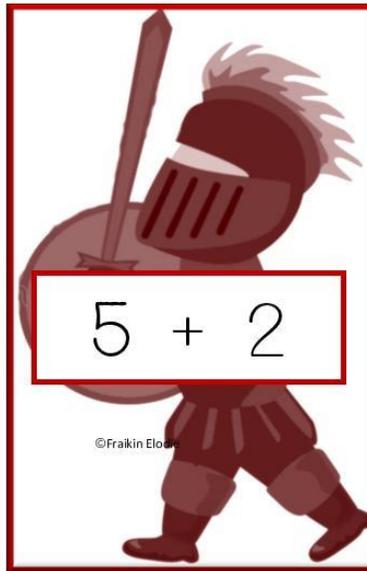






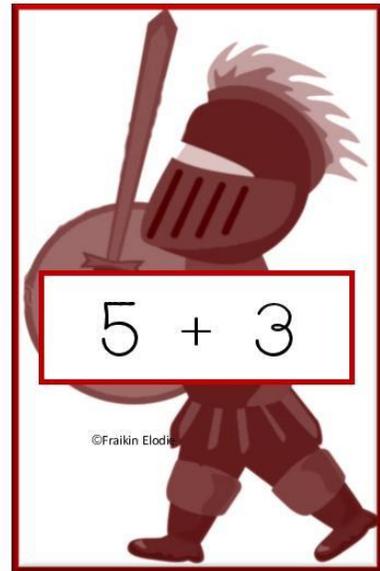
$5 + 1$

©Fraikin Elodie



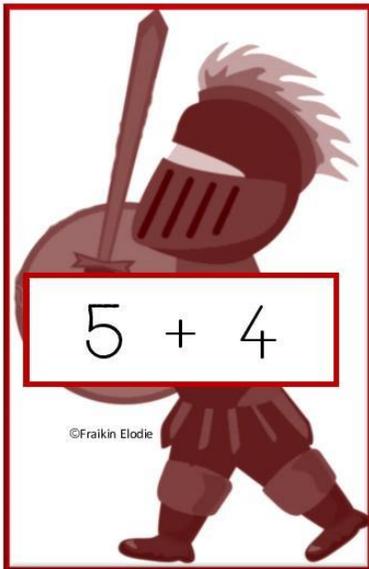
$5 + 2$

©Fraikin Elodie



$5 + 3$

©Fraikin Elodie



$5 + 4$

©Fraikin Elodie



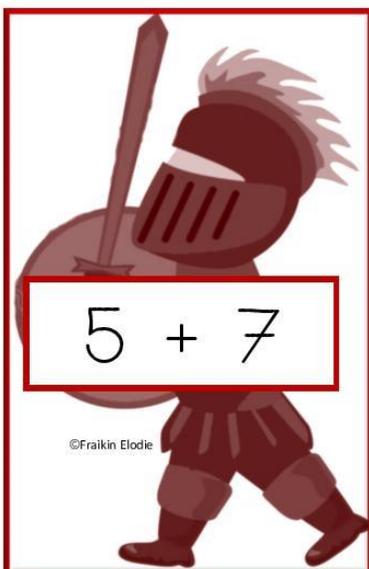
$5 + 5$

©Fraikin Elodie



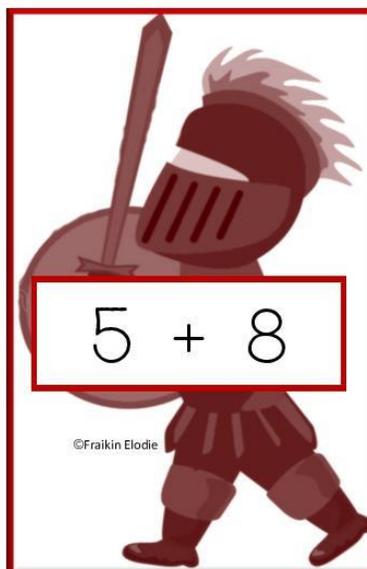
$5 + 6$

©Fraikin Elodie



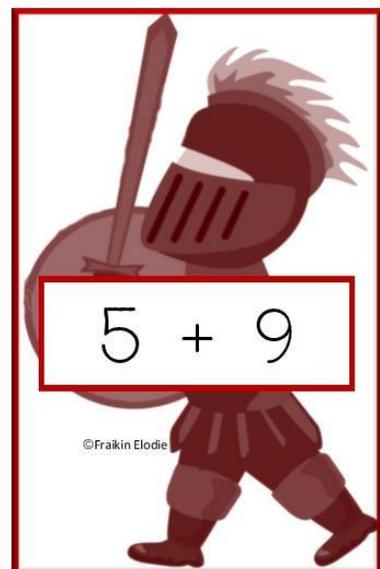
$5 + 7$

©Fraikin Elodie



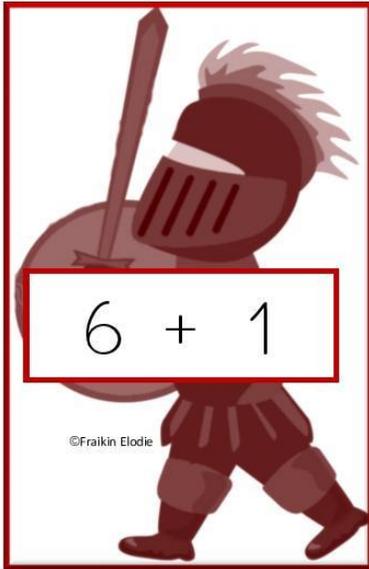
$5 + 8$

©Fraikin Elodie



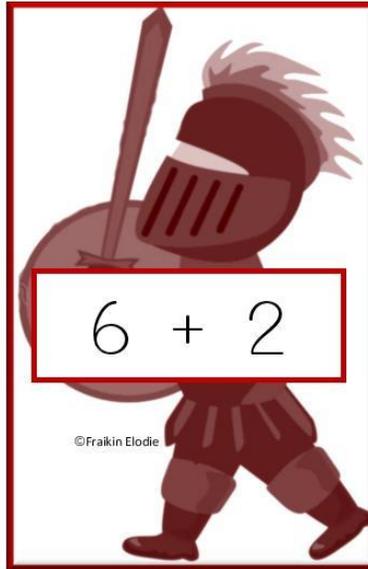
$5 + 9$

©Fraikin Elodie



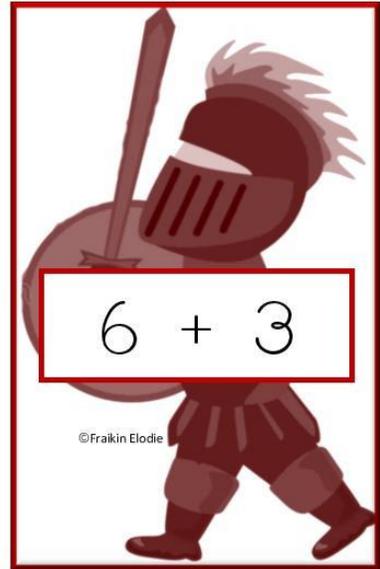
$6 + 1$

©Fraikin Elodie



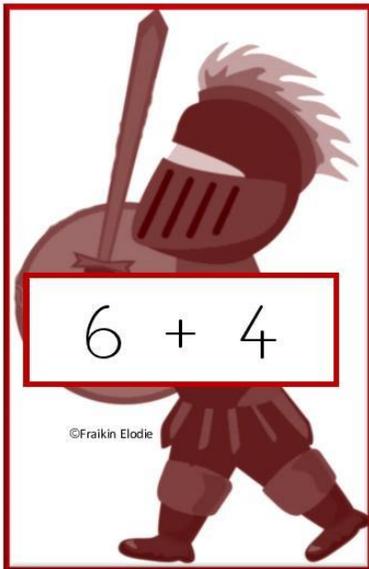
$6 + 2$

©Fraikin Elodie



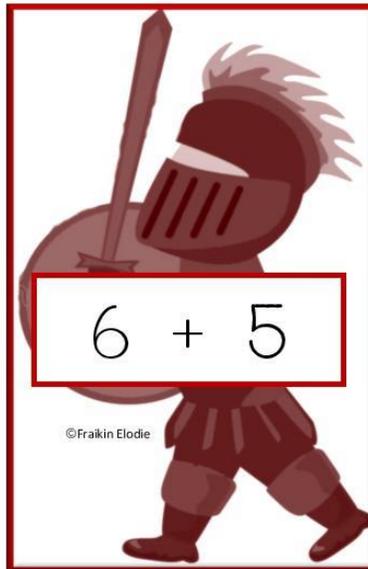
$6 + 3$

©Fraikin Elodie



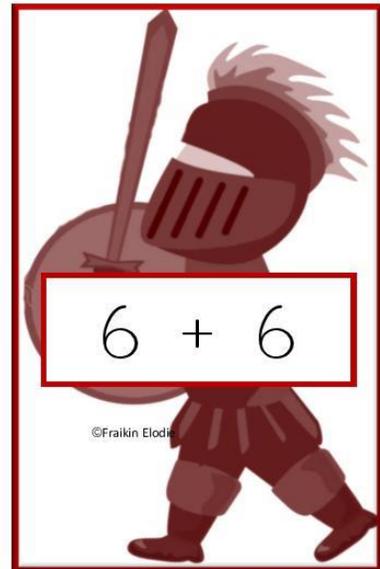
$6 + 4$

©Fraikin Elodie



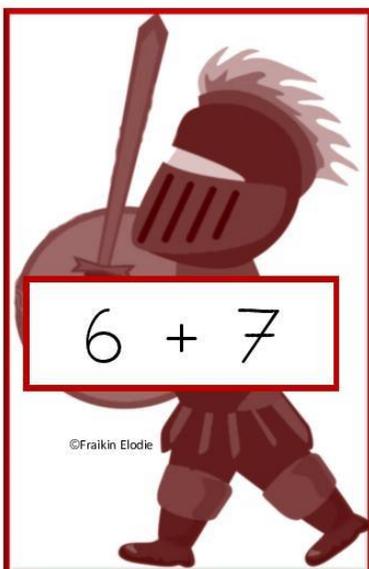
$6 + 5$

©Fraikin Elodie



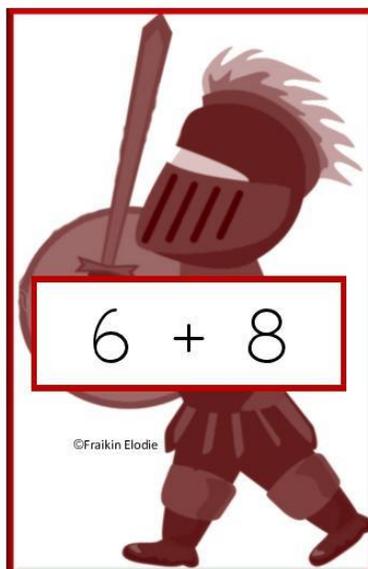
$6 + 6$

©Fraikin Elodie



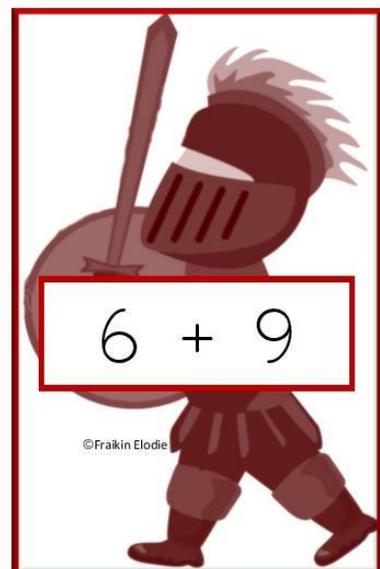
$6 + 7$

©Fraikin Elodie



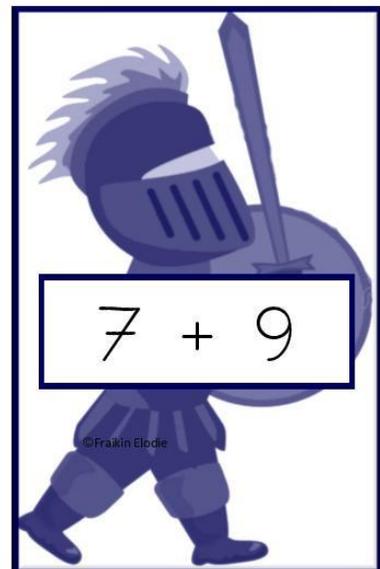
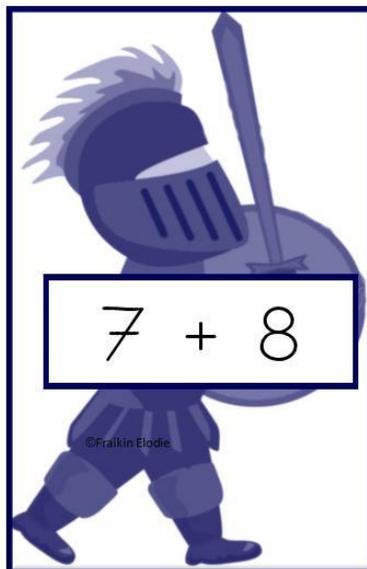
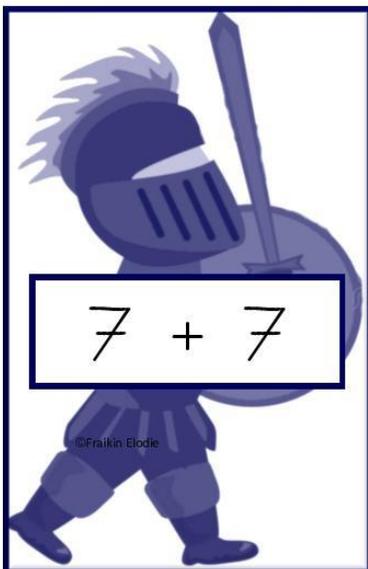
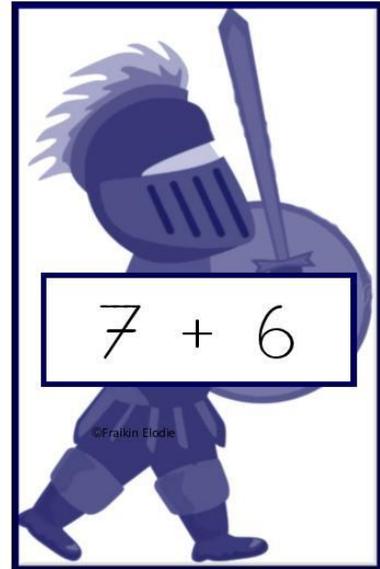
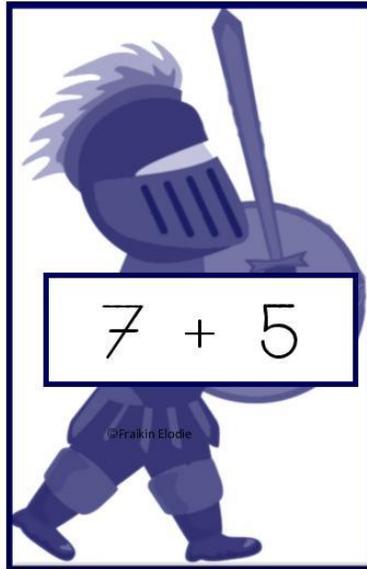
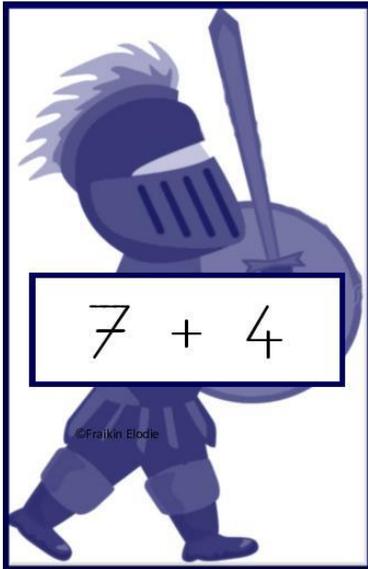
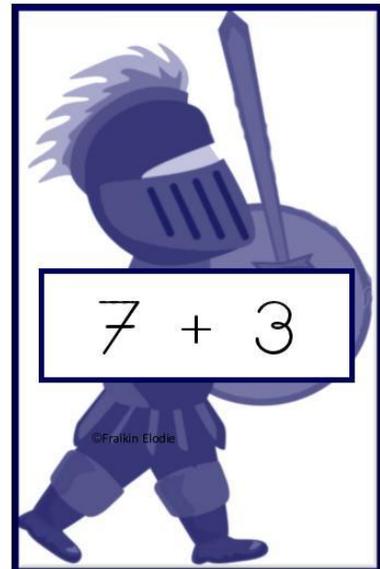
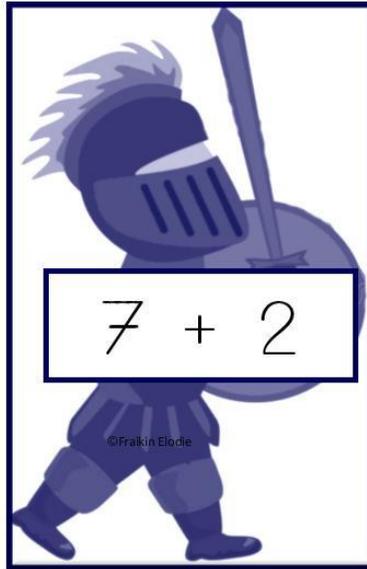
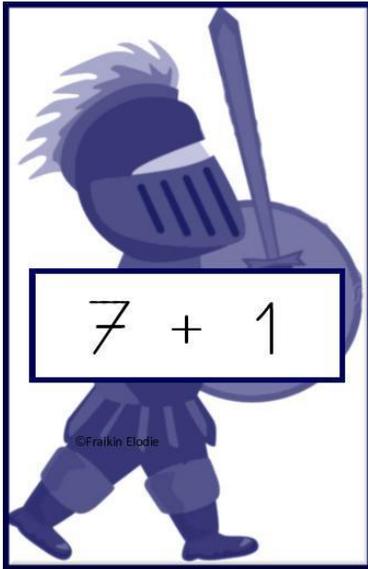
$6 + 8$

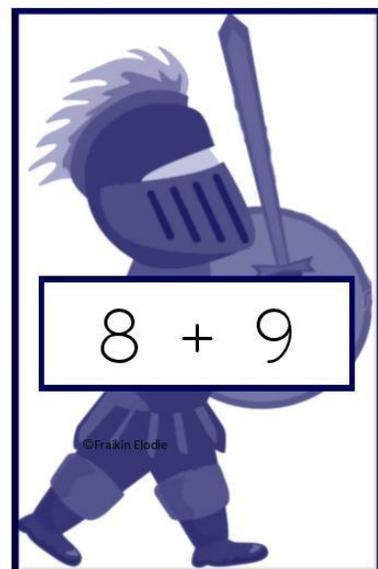
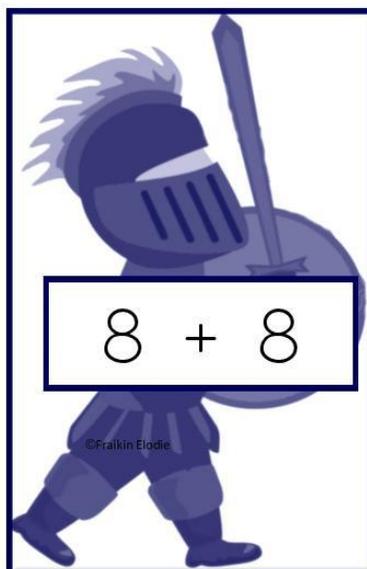
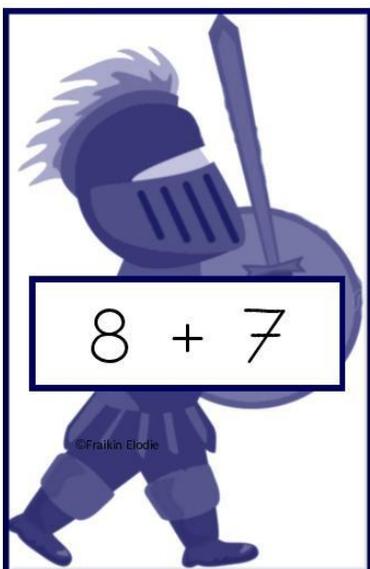
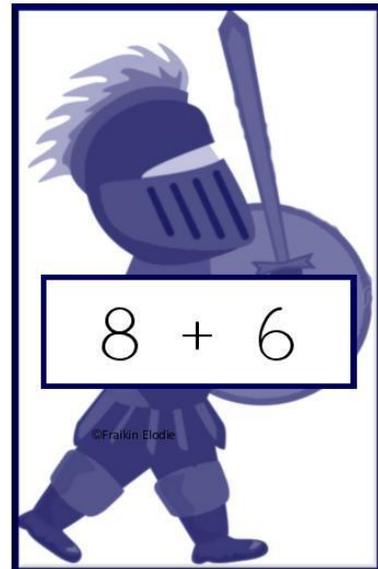
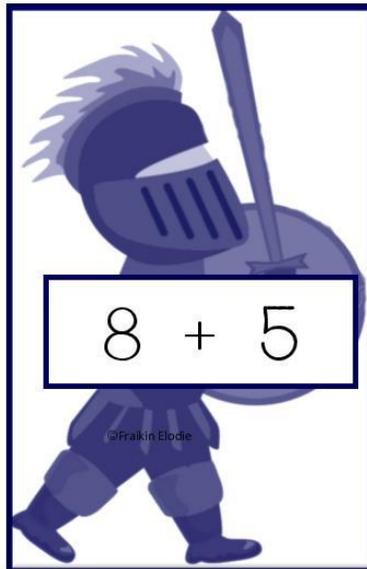
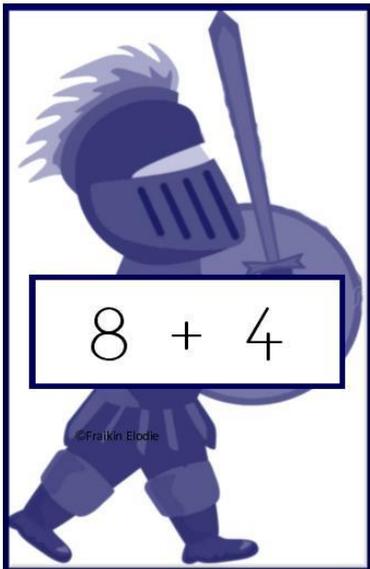
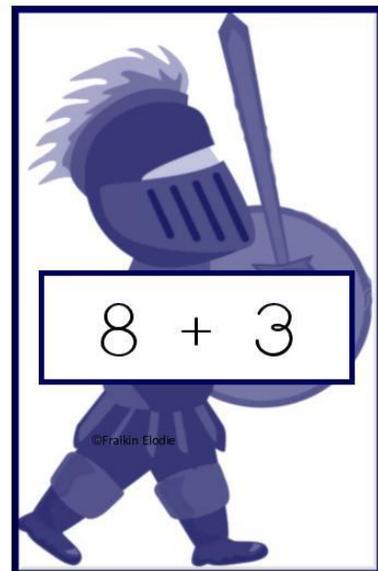
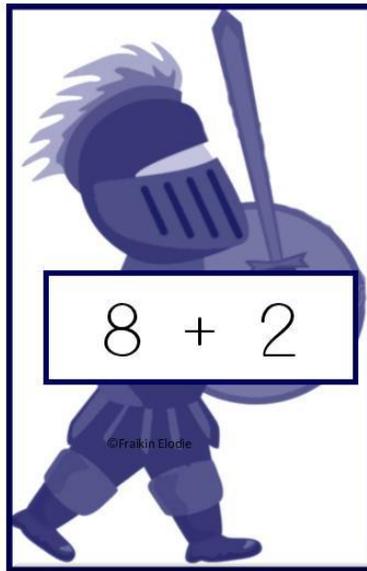
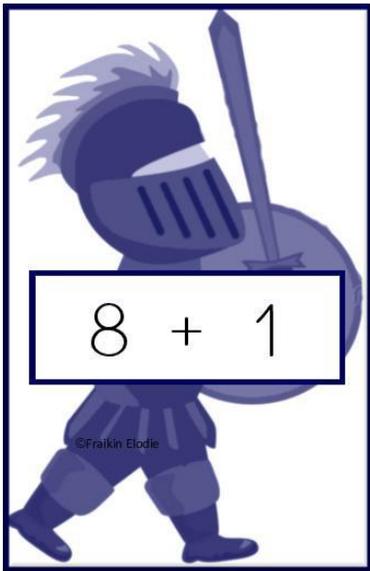
©Fraikin Elodie

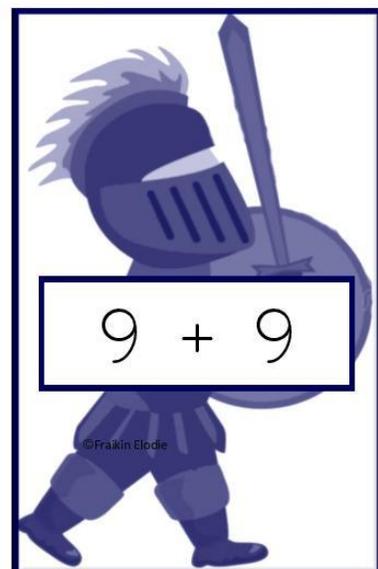
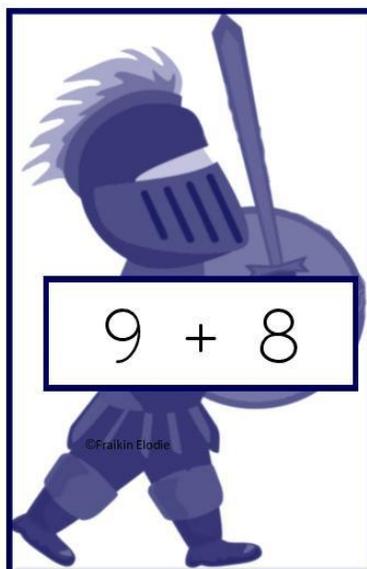
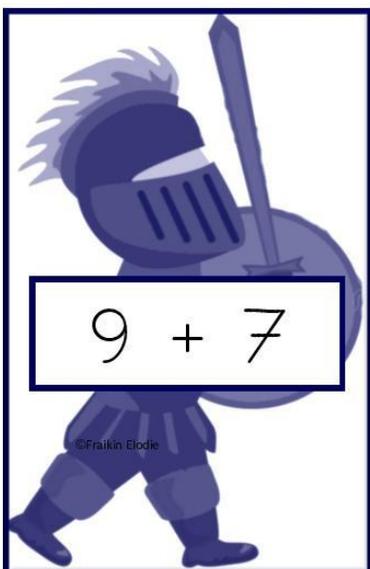
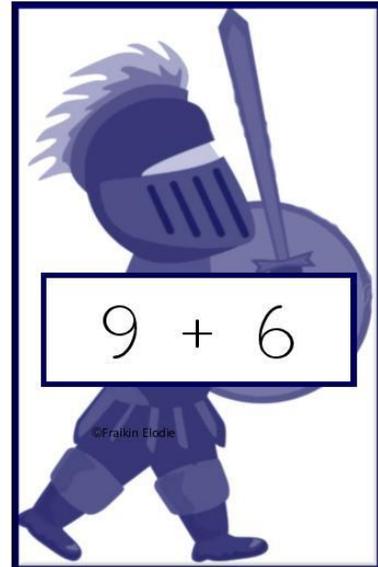
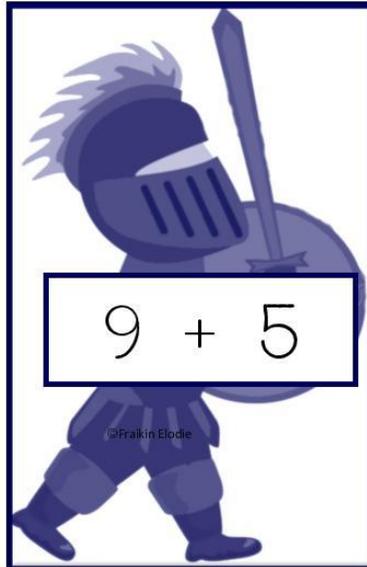
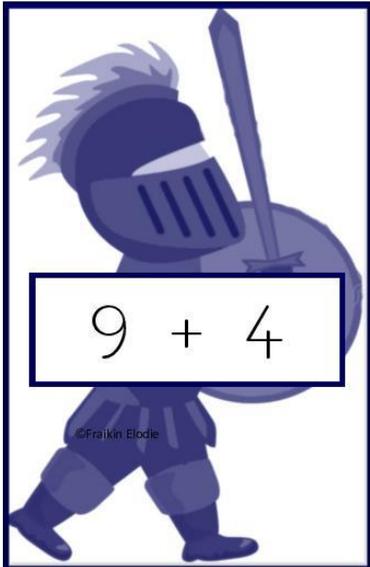
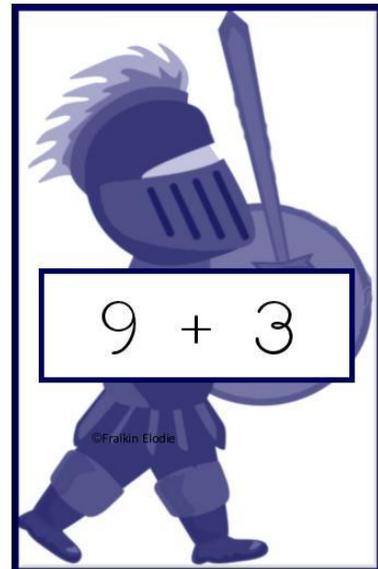
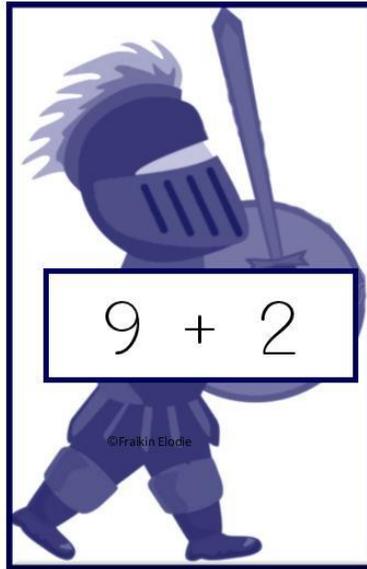
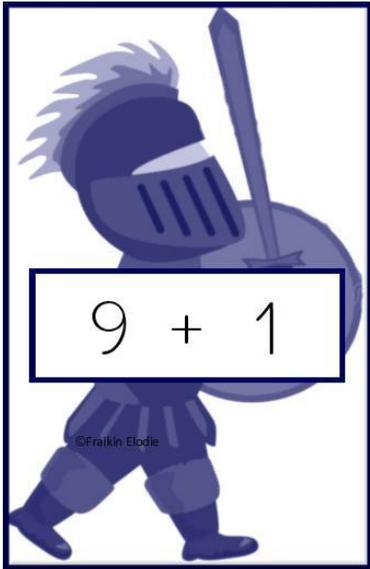


$6 + 9$

©Fraikin Elodie







Jeu de mémoire sur les

additions à trois chiffres

© Fraikin Elodie

Retournez les cartes faces cachées sur la table. Chacun leur tour, les participant retourne simultanément deux cartes, si la somme des additions est la même, le joueur remporte les deux cartes. Si la somme des additions est différente, alors le joueur doit redéposer les deux cartes où il les a prises et laisser jouer le suivant.

$$2 + 1 + 2$$

© Fraikin Elodie

$$3 + 1 + 1$$

© Fraikin Elodie

$$2 + 1 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$2 + 2 + 2$$

© Fraikin Elodie

$$2 + 3 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 1 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$5 + 6 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$6 + 2 + 6$$

© Fraikin Elodie

$$5 + 5 + 5$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 6 + 5$$

© Fraikin Elodie

$$6 + 5 + 5$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 6 + 6$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 4 + 4$$

© Fraikin Elodie

$$5 + 3 + 4$$

© Fraikin Elodie

$$5 + 5 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 6 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$6 + 5 + 2$$

© Fraikin Elodie

$$6 + 1 + 6$$

© Fraikin Elodie

$$3 + 3 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 1 + 4$$

© Fraikin Elodie

$$5 + 2 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$3 + 3 + 4$$

© Fraikin Elodie

$$5 + 3 + 3$$

© Fraikin Elodie

$$4 + 4 + 3$$

© Fraikin Elodie

Jeu de mémoire sur les

soustractions à trois chiffres

© Fraikin Elodie

Retournez les cartes faces cachées sur la table. Chacun leur tour, les participant retourne simultanément deux cartes, si le résultat des soustractions est le même, le joueur remporte les deux cartes. Si le résultat des soustractions est différent, alors le joueur doit redéposer les deux cartes où il les a prises et laisser jouer le suivant.

$$14 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$15 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$16 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$17 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$17 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$18 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$12 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$11 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$12 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$14 - 2 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$13 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$14 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$5 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$4 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$5 - 1 - 3$$

© Fraikin Elodie

$$6 - 2 - 3$$

© Fraikin Elodie

$$6 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$7 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$8 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

$$7 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$9 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$10 - 2 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$10 - 1 - 1$$

© Fraikin Elodie

$$11 - 1 - 2$$

© Fraikin Elodie

Bon travail !

