

Étape 1 – Je vous entends !

Prérequis : L'intérêt et la volonté de la famille d'apprécier les maths ensemble !

Introduction

Quel plaisir de voir votre jeune enfant découvrir le monde ! Ils sont comme des petites éponges qui observent tout ce qui se passe autour d'eux et qui vous entendent ! Ils jouent et expérimentent en permanence, donnant un sens au monde et apprenant à ramper, à marcher, à parler et à interagir avec tout ce qu'ils ressentent.

Les mathématiques font naturellement partie du monde qu'ils découvrent. Quels que soient vos expériences et vos sentiments à l'égard des maths, c'est l'occasion d'en faire une activité ludique et amusante pour toute la famille.

Pour l'instant, la principale activité mathématique à réaliser ensemble consistera à exposer constamment votre enfant au langage et aux idées mathématiques. Il s'agit surtout de verbaliser ce qui se passe déjà dans votre tête. Le fait de compter les choses à haute voix pendant que vous travaillez avec lui et de nommer les objets avec lesquels votre enfant joue permet de lancer le processus.

Amusez-vous ! C'est un moment formidable pour votre famille !

Nouvelles Idées dans cette Étape

Voici une courte liste des sujets qui seront abordés au cours de cette étape.

- Amusez-vous ensemble avec les mathématiques ! C'est la chose la plus importante.
- Verbaliser les maths- Vous faites des mathématiques tout le temps dans votre tête – incluez votre enfant en lui disant tout le temps ces pensées à haute voix.
- Montrer du doigt et décrire - Lorsque vous parlez de quelque chose, montrez-le du doigt, puis parlez-en. Si votre enfant est prêt, posez-lui des questions à ce sujet.
- Exposer - Votre enfant apprend en étant exposé à des choses. Au début, votre enfant ne comprendra probablement pas les choses, mais en y étant fréquemment exposé, il s'apercevra des modèles et comprendra ce qui se passe.
- Compter tout à haute voix. Comptez de haut en bas. Inclure parfois 0.
- Les objets ont des propriétés qui peuvent être nommées, décrites, comparées et discutées. Ces propriétés permettent de découvrir des modèles naturels et artificiels.

Mentions Légales

Tout le monde devrait avoir la possibilité d'apprendre et d'apprécier les mathématiques en famille. Early Family Math met ce matériel à la disposition des familles et des éducateurs pour qu'ils puissent le modifier, le traduire, le copier et le distribuer, sans demander d'autorisation, à des fins non commerciales uniquement. Illustrations de Chris Wright.

© Copyright Early Family Math 2024 v.2.0 Creative Commons: Attribution-NonCommercial 4.0 International License

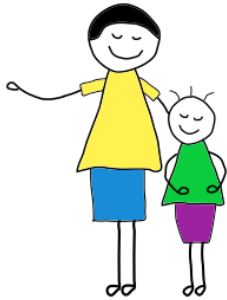
LES MATHS À HAUTE VOIX

Prérequis: Aucun

Les Maths à Haute Voix – Général



Exposition : Au cours de ces premières années, tout est une question d'exposition ! Votre enfant est exposé à un large éventail d'expériences et découvre des modèles dans tout ce qu'il perçoit. Tout en exposant votre enfant au monde, exposez-le aux mots et aux idées mathématiques et laissez-le voir à quel point il peut être agréable de jouer avec les mathématiques ensemble.



Commencer tôt : Commencez à le faire avant même que votre enfant ne semble comprendre ce que vous dites. Votre enfant est une éponge qui puise dans vos paroles bien plus que vous ne le pensez.

Pointer, décrire et demander : Pointez du doigt les objets avec lesquels votre enfant interagit et décrivez-les avec des mots impliquant des nombres, des formes et des couleurs. S'il s'agit d'un petit nombre d'objets, comptez-les à haute voix pour votre enfant. Lorsque votre enfant est assez grand, montrez-lui les objets qui l'entourent et posez-lui des questions à leur sujet.

Les multiples facettes de la Discussion sur les Maths

Les mathématiques ne se limitent pas aux chiffres.

- *Décrire les choses. Parler des tailles, des couleurs, des textures, des formes, de la douceur, de l'humidité, de la chaleur, de la luminosité, etc. Nommer et décrire les propriétés est essentiel pour les comparer et découvrir des modèles.*
- *Utilisez des mots de comparaison. Plus grand, plus petit, plus haut, plus large, plus, moins, pareil, ...*
- *Utilisez des mots de position. Par-dessus, par-dessous, entre, près, loin, au-dessus, ...*
- *Parlez des modèles et des séquences dans l'espace et le temps. Référez-vous à l'ordre des choses comme premier, deuxième, troisième et dernier. Parlez de ce qui vient de se passer, de ce qui est sur le point de se passer et des choses qui se passent aujourd'hui. Parlez des motifs dans les dessins que vous voyez.*
- *Comptez à haute voix et dites les nombres pour désigner les quantités.*
- *Parlez de l'ajout ou du retrait d'un ou deux objets d'une collection.*
- *Utilisez des mots de mesure. Utilisez des mots tels que pouce, centimètre, pied, mètre, mile, kilomètre, tasse, litre, quart, etc. pour désigner la taille des objets.*

Tout ça c'est des mathématiques : Ces différentes façons de décrire les choses et leurs relations, c'est parler de mathématiques ! L'acquisition de ce vocabulaire et de ces concepts aidera votre enfant à se développer sur le plan mathématique et l'aidera également à lire et à parler du monde.

LES MATHS À HAUTE VOIX

Prérequis : Aucun

Les Maths à Haute Voix – Heure du conte



Activité

C'est confortable : L'heure du conte est une excellente occasion de faire un peu de mathématiques avec votre enfant dans un cadre chaleureux. Cela permet de créer des associations heureuses avec les mathématiques pour vous et votre enfant.

Discutez en lisant : Lorsque vous lisez une histoire avec votre enfant, parlez des choses qui se trouvent dans les images et dans l'histoire. S'il y a un grand soleil jaune, montrez-le du doigt et dites : « Le soleil est rond et il est jaune. Le mur de cette pièce est également jaune. Montrez quelque chose de rond dans cette pièce ».



Au fur et à mesure que votre enfant grandit, comptez ensemble, par exemple les pétales de la fleur jaune sur cette image, ou demandez à votre enfant de pointer du doigt les choses que vous décrivez. En plus de discuter des personnages de l'histoire, discutez de tout ce que vous feriez si vous voyiez ces choses dans le monde qui vous entoure.

EFM Livres de contes

EFM propose des livres de contes gratuits au format PDF. Chaque livre contient des suggestions de commentaires ou de questions à utiliser pendant la lecture. Utilisez ces mêmes idées de discussion sur les mathématiques dans vos activités quotidiennes avec votre enfant.

Les Maths à Haute Voix – Routines à domicile



Activité

Faire la lessive : Lorsque vous faites la lessive, triez par similitudes et différences - couleurs et tailles

Nettoyer une pièce : Quelles sont les choses qui vont ensemble et pourquoi ? Si vous avez une boîte, va-t-elle dans, sous, sur ou à l'intérieur d'un autre objet ? Les objets de même forme vont-ils ensemble ? Y a-t-il une place spéciale pour les objets ronds ou triangulaires ? Quels sont les jouets qui vont ensemble ?

Aller dormir et se lever : Ces deux situations se prêtent bien à une discussion sur l'ordre des choses et à la pratique de mots tels que premier, deuxième, troisième, dernier et suivant. Où vont les vêtements sales ? Comment décidez-vous des vêtements que vous devez porter ensemble lorsque vous vous habillez ?

LES MATHS À HAUTE VOIX

Prérequis : Aucun

Les Maths à Haute Voix – L'heure du repas



Cuisiner : Lorsque vous suivez une recette ou préparez un plat, faites participer votre enfant au comptage ou à la mesure des ingrédients, et parlez-lui de l'ordre des étapes. S'il n'est pas prêt à effectuer lui-même les étapes, demandez-lui de « superviser » votre travail.

Dresser et débarrasser la table : Lorsque vous mettez la table, comptez combien de personnes il y aura, puis discutez des objets (assiette, fourchette, verre) dont chaque personne aura besoin. Certaines personnes ont-elles besoin de verres différents pour des boissons différentes ?

Lorsque vous distribuez la nourriture, comment calculez-vous la quantité de nourriture à fournir ? Si vous avez six fruits pour trois personnes, combien de fruits chaque personne doit-elle recevoir pour les partager équitablement ?

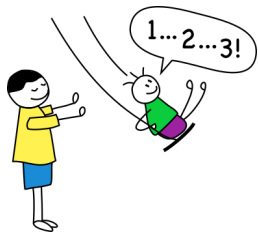
Lorsque vous nettoyez, y a-t-il des objets qui sont nettoyés différemment des autres ? Comment savoir si un couvercle correspond à une casserole ou une poêle ? Quels types d'objets sont rangés à quels endroits ?

Ranger les provisions : Lorsque vous rangez vos provisions, parlez des types de produits qui vont ensemble. Quelles sont les choses qui ont besoin d'être réfrigérées ? Où vont les boîtes de conserve ? Où y a-t-il de la place pour le gros carton ? Utilisez beaucoup de mots de relation tels que au-dessus, au-dessous, autour et entre.

Les Maths à Haute Voix – Jouer



En jouant à la maison ou dans un parc, il y a beaucoup de mathématiques à pointer et à décrire.



Dans l'aire de jeu : Comptez les enfants, le nombre de balançoires, le nombre de marches, etc. Faites des commentaires sur les endroits où il y a plus d'une chose que d'une autre.

Sur la balançoire : Pousser votre enfant sur la balançoire est une occasion parfaite pour compter avec lui. À chaque poussée, comptez « 1, 2, 3, 4, 5 ». Lorsque votre enfant commence à apprendre à compter jusqu'à 5, compter à partir de 5 est également une bonne idée. Commencez ou terminez parfois à 0.

Montrez les cercles, les courbes, les lignes droites, les triangles et les rectangles dans l'aire de jeu. Expliquez que certaines choses se trouvent au-dessus, au-dessous, entre ou sur d'autres choses.

A la maison : Comparez les tailles lorsque vous construisez avec des jouets ou des blocs - Quelle est la tour la plus haute ; Pouvez-vous fabriquer deux tours de la même hauteur ? Décrivez et comparez les tailles, les nombres, les couleurs de vos jouets, des animaux dans les images ou des choses que vous pouvez voir à l'extérieur. Si vous êtes en train de faire un puzzle, décrivez la forme et la couleur de la pièce dont vous avez besoin.

LES MATHS À HAUTE VOIX

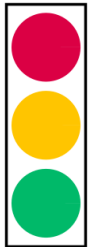
Prérequis : Aucun

Les Math à Haute Voix – En déplacement



Activité

Les voyages sont autant d'occasions de parler de mathématiques avec votre enfant.



Si vous voyez une voiture rouge un peu particulière, vous pouvez la montrer du doigt et compter les autres voitures rouges qui lui ressemblent. De même, si vous voyez un gros camion, vous pouvez commencer à compter les camions qui lui ressemblent.

Vous pouvez poser des questions sur les choses plus grandes, plus petites, plus fines et plus larges telles que les bâtiments, les fenêtres, les arbres et les personnes. Quelles sont les choses les plus proches et celles qui sont les plus éloignées ?

Les Formes : Vous pouvez voir un cercle dans le dessin d'un bâtiment et demander à votre enfant d'indiquer d'autres cercles qu'il voit, comme ceux d'un feu de circulation. Les panneaux de signalisation et les enseignes de magasins constituent une grande source de formes que vous pouvez décrire et nommer.



Il n'y a pas de limite aux formes, aux couleurs et aux nombres que l'on peut trouver et dont on peut parler une fois que l'on a pris l'habitude de les chercher.

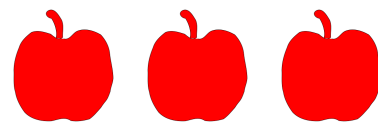
Les Maths à Haute Voix – Les Courses



Activité

Il y a beaucoup de choses à compter ou à décrire lorsque vous faites des achats dans un magasin.

Compter : Parlez du nombre de pommes dont vous avez besoin et comptez-les au fur et à mesure que vous les choisissez. Comptez les personnes qui font la queue devant vous et comparez-les à la longueur des autres files.



Les Formes : Montrez les formes des fruits ou les images sur les boîtes de nourriture. Expliquez que certaines choses sont présentées dans des boîtes et d'autres dans des bouteilles rondes.

Vous pourriez avoir besoin de quelque chose sur une étagère haute ou sur une étagère basse. Il y a tellement de choses à décrire et à comparer !

LES FORMES

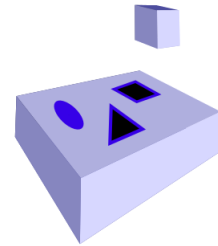
Prérequis : Aucun

Des Formes dans des Formes



Aidez votre enfant à explorer les relations physiques entre les formes en lui offrant un environnement riche en possibilités d'expérimentation.

Comment créer : Commencez par une boîte quelconque, par exemple une boîte de céréales ou une boîte d'expédition en carton. Découpez des trous de différentes formes (carré, cercle, triangle, long rectangle) dans la boîte. Observez votre enfant essayer de faire passer des jouets et d'autres objets dans les trous.

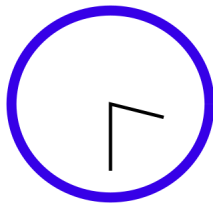


Ajoutez des couleurs différentes pour délimiter les trous (par exemple, triangle rouge, cercle bleu, carré jaune). Renforcez les noms en prononçant le nom de la forme du trou lorsque votre enfant y introduit le jouet.

La Chasse aux Formes



Ce jeu est similaire au jeu d'espionnage I Spy. Il peut être joué n'importe où et à n'importe quel moment.



La Mise en Place : Une personne voit une forme, puis donne des indices sur la description et la position de l'objet à l'autre personne.

Joueur 1 : « Je vois quelque chose qui a un grand cercle bleu ».

Joueur 2 : « Est-ce que c'est la roue de ce vélo ? »

Joueur 1 : « Non. C'est au milieu d'un mur. »

Joueur 2 : « Je la vois ! C'est l'horloge ! »

Variations

Les deux rôles sont joués à tour de rôle par votre enfant. Savoir donner de bons indices est tout aussi important que de découvrir un objet à partir de certains indices.

Commencez par des formes simples, ajoutez la taille et la couleur, puis ajoutez des formes dans des formes ou d'autres arrangements. Ajoutez des informations sur sa position par rapport à d'autres objets.

FORMES

Prérequis : Aucun

Créer un Puzzle



Réalisez ensemble un puzzle avec lequel votre enfant pourra jouer.

Utilisez une boîte déjà illustrée, comme une boîte de céréales ou de produits, ou demandez à votre enfant de peindre ou de dessiner sur un morceau de carton ou de papier rigide.

Découpez le carton ou le papier en grands morceaux et conservez tous les morceaux. Vous avez maintenant votre propre puzzle !

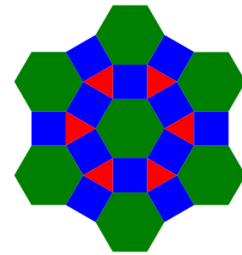
Pavages Coloriés



Comment Créer : Créez un ensemble de « pavés » à partir de carton ou de papier rigide. Utilisez les modèles figurant dans le document PDF EFM Printables ou téléchargez les modèles à partir d'une source sur Internet. Utilisez une seule source pour toutes les formes afin qu'elles s'intègrent bien les unes aux autres. Pour chaque forme, utilisez une ou deux couleurs seulement, par exemple des carrés rouges et des triangles bleus - cela aidera votre enfant à reconnaître les formes et rendra les motifs plus intéressants.

Observez votre enfant réaliser des motifs en emboîtant les pavés les uns sur les autres. Nommez les formes et les couleurs au fur et à mesure.

Avec les enfants plus âgés, parlez des motifs qui se répètent dans le pavé. Parlez également des symétries dans l'ensemble du dessin. Certains dessins ont un côté qui est le reflet de l'autre côté, et c'est ce qu'on appelle la **symétrie miroir**.



Une fois que votre enfant a fait quelques dessins, commencez à lui faire remarquer des motifs dans les carrelages et les bâtiments que vous voyez. Les briques et les boiseries présentent souvent des motifs intéressants.

DESCRIPTIONS D'OBJETS

Prérequis : Connaissance des propriétés de base des objets

Tri du Linge



Activité

Le tri du linge est un excellent moyen de discuter des propriétés qui font que les choses sont identiques ou différentes.



Les Vêtements Sales : Les vêtements doivent peut-être être triés par blanc, couleurs vives et couleurs foncées. Certains vêtements doivent être manipulés avec délicatesse ou sont particulièrement sales. Peut-être qu'une pile est trop grosse pour être lavée en un seul groupe. Toutes ces caractéristiques doivent être observées, décrites et discutées.

Les Vêtements Propres : Vous pouvez trier les vêtements en fonction de leur propriétaire. Certains vêtements peuvent être plus grands que d'autres. Il peut être particulièrement intéressant d'associer des chaussettes – en faisant correspondre les couleurs, les motifs et les tailles.

La chasse aux Objets



Jeu

Faites un jeu de mathématiques en cherchant des objets dans la maison ou à l'extérieur. Utilisez ce jeu pour mettre en pratique les concepts que votre enfant apprend, tels que la couleur, la taille (grand, moyen, petit), le poids (lourd, léger), la quantité et la relation (à l'intérieur, au-dessus, en dessous).

Comment jouer : Il existe deux versions de ce jeu. Les deux versions impliquent un as du casse-tête, qui pense à un objet à trouver, et un devineur, qui essaie de deviner l'objet en se basant sur les informations fournies par l'as du casse-tête.



Version 1 : L'as du casse-tête commence à décrire un objet et le devineur essaie de deviner de quoi il s'agit.

Version 2 : Le devineur pose des questions de type oui/non à l'as du casse-tête jusqu'à ce que le devineur devine ce qu'est l'objet.

Comment gagner : Devinez l'objet en un minimum d'étapes.

LES MOTIFS

Prérequis : Connaissance des propriétés de base des objets

Les Motifs



Les motifs sont partout ! Voyez combien vous pouvez en faire avec votre enfant.



Types de Modèle

Voici quelques caractéristiques qui peuvent être utilisées seules ou combinées :

- Modèles de mouvement : marcher, sauter, saluer, hocher la tête
- Modèles sonores : battements de mains, claquements de genoux, claquements de langue, trépignements.
- Modèles d'intensité sonore : douce, moyenne, forte
- Modèles visuels : couleur, forme, taille

Premier joueur : crée un motif et met l'autre personne au défi de le répéter. (Marcher, taper dans les mains, sauter).

Deuxième joueur : peut répéter et éventuellement ajouter au motif, en mettant le premier joueur au défi de le répéter. (Marcher, applaudir, sauter, se toucher le nez)

Au fur et à mesure que vous vous améliorez, mettez-vous au défi de répéter de mémoire des motifs de plus en plus longs.

Vous pouvez utiliser un motif comme code secret pour franchir un passage. Vous pouvez également fabriquer des colliers avec votre enfant en prenant de la ficelle et en y enfilant des perles ou des morceaux de nourriture pour créer des motifs répétitifs. En marchant main dans la main, vous pouvez utiliser des motifs de compression (court court long, etc.).

Puzzles : Pour les enfants plus âgés, créez des puzzles en dessinant un motif de formes sur du papier. Une personne établit un modèle et laisse des trous dans la séquence pour que l'autre les remplisse.

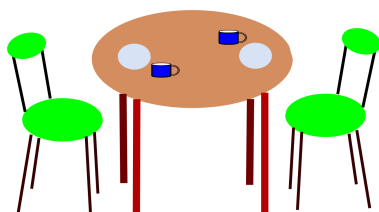
COMPTER JUSQU'À 5

Prérequis : Savoir compter de 1 à 5

La Chasse aux Numéros



Activité



Partir à la chasse : Choisissez un chiffre, par exemple 2. Mettez votre enfant au défi de partir à la chasse au trésor et de trouver le plus grand nombre possible de façons dont le chiffre 2 apparaît autour de vous. Il peut s'agir du chiffre 2 sur un mur, un panneau ou un bâtiment. Il peut s'agir de deux exemplaires de quelque chose, comme deux chaises, deux assiettes ou deux tasses, comme dans cette illustration.

Si vous le souhaitez, vous pouvez en faire une compétition en cherchant qui peut trouver le plus grand nombre du chiffre que vous recherchez.

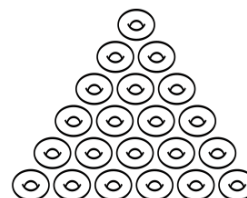
Le Gobeur de Numéros



Jeu

La mise en place : Formez un triangle de 21 pièces avec un aliment. Placez 1 pièce dans la rangée supérieure, 2 pièces dans la rangée suivante et 6 pièces dans la dernière.

Comment jouer : À tour de rôle, les joueurs lancent un dé. Chaque fois que le résultat d'un lancer correspond à une rangée qui se trouve encore dans le triangle, le joueur peut retirer cette rangée et la manger (miam) ou la mettre dans sa pile personnelle.



Comment gagner : Les joueurs qui débutent peuvent faire correspondre 1 à 1 les points sur le dé avec les morceaux de nourriture dans une rangée. Le joueur qui a le plus gros tas de nourriture gagne ! Pour déterminer le gagnant, faites correspondre les deux piles 1 à 1 pour voir laquelle est la plus grande.

Variation

Variez la taille de la pile pour correspondre à la fourchette de chiffres avec laquelle votre enfant est à l'aise.

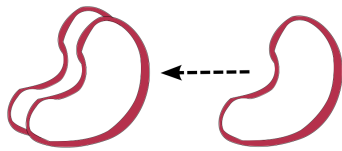
LES NOMBRES JUSQU'À 5

Prérequis : *Savoir compter jusqu'à 5 ; cartes de nombres ; craie de trottoir*

Un de plus Un de moins



Activité



Au fur et à mesure que votre enfant comprend les premiers nombres, posez-lui des questions sur « un de plus » ou « un de moins ». Par exemple, sans parler du nombre d'objets qu'il y a actuellement, demandez-lui : « Voudrais-tu en avoir un de plus ? » ou « Voudrais-tu en avoir un de moins ? ».

Quantité et changement : Lentement, commencez à mettre l'accent sur la quantité actuelle et sur la façon dont elle change. Comptez le nombre d'éléments ensemble, par exemple deux tranches de pomme dans une assiette. Résumez en disant qu'il y a deux tranches de pomme et demandez à votre enfant s'il aimerait une tranche de pomme de plus ou de moins. Si la quantité change, terminez en demandant combien de tranches de pommes il y a maintenant.

Se promener : De même, lorsque vous vous promenez, choisissez des objets à compter. Supposons que trois personnes fassent la queue devant vous. Comptez-les ensemble et demandez combien ils seront quand l'un d'entre eux partira et qu'il y en aura un de moins.

Bases

Comprendre « un de plus » et « un de moins » permet d'approfondir la compréhension de la séquence des nombres, et c'est aussi la compétence de base pour commencer l'addition et la soustraction.

Dans l'Autre Main



Jeu

La mise en place : Commencez avec un bol contenant de petits morceaux de nourriture.

Comment jouer : Demandez à votre enfant de compter à haute voix quelques objets du bol, par exemple 5, et de vous les donner. Répartissez secrètement ces objets entre vos mains, puis tendez les deux mains, l'une ouverte et l'autre fermée. Votre enfant compte alors à haute voix les objets qui se trouvent dans la main ouverte et choisit ensuite la main dans laquelle il va « voler ». Demandez à votre enfant de prédire combien d'objets seront volés avant d'ouvrir la main.



Comment gagner : Les objets volés sont ajoutés à la pile de votre enfant et vous gardez les objets restants. Le jeu se poursuit autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que le bol soit vide. À la fin, vous alignez vos objets l'un à côté de l'autre pour voir qui en a le plus.

FOURNITURES

Prérequis : Aucun

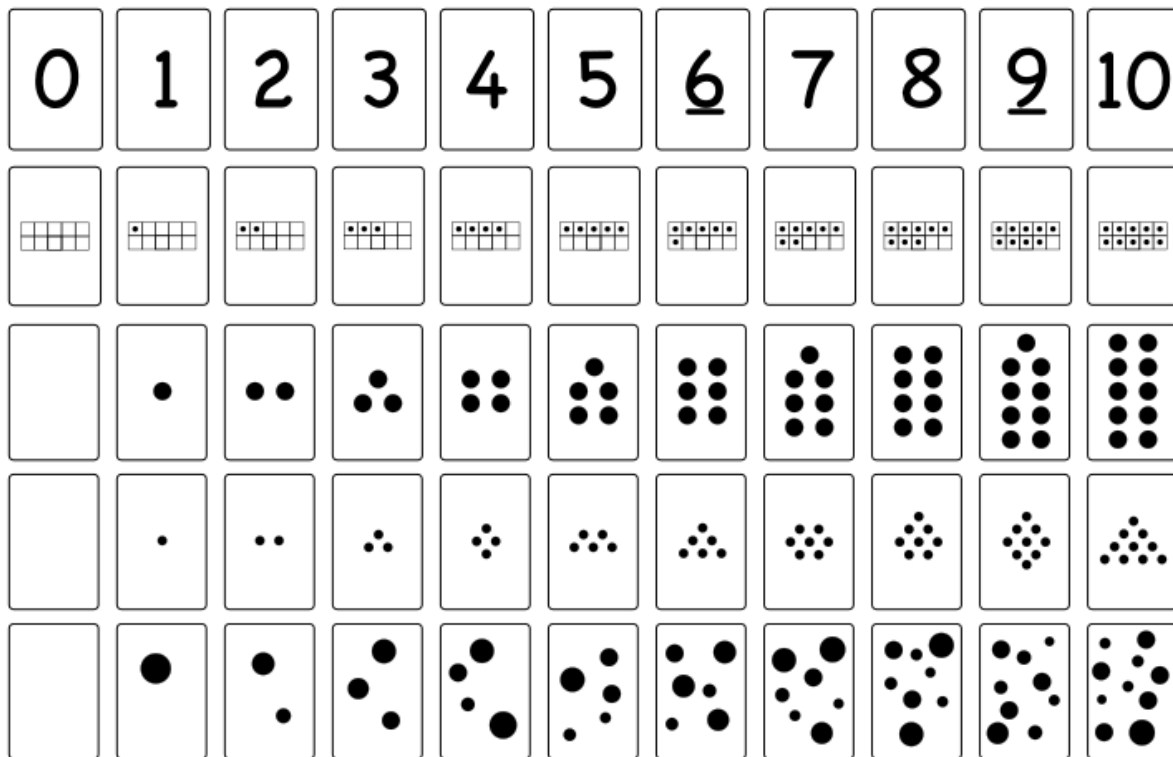
Introduction

Pour ces activités de mathématiques familiales précoces, vous n'avez besoin que de quelques fournitures, qui sont toutes très peu coûteuses et faciles à obtenir. En voici une courte liste :

- Cinq dés
- Un jeu de cartes
- Une ficelle (facultatif)
- De la craie de trottoir (facultatif)
- Du papier rigide de différentes couleurs (facultatif)

Fabriquer des Cartes de Nombres

De nombreuses activités EFM peuvent être réalisées à l'aide de jeux de cartes. Cependant, l'utilisation d'un jeu de cartes avec des nombres aidera votre enfant à mettre en pratique des idées qui ne seront pas mises en valeur avec des cartes à jouer ordinaires. Fabriquez vos propres cartes en utilisant du papier cartonné ou tout autre papier épais. Vous pouvez utiliser le PDF fourni dans les Ressources ou dessiner vos propres cartes.

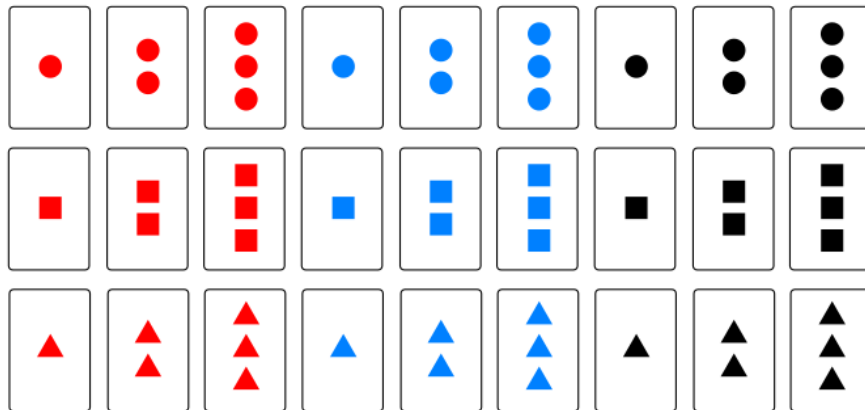


FOURNITURES

Prérequis : Aucun

Fabriquer un Jeu de Formes

Il y a plusieurs jeux et puzzles qui impliquent un jeu de forme de 27 cartes dans la page Jeux de Jeu de Forme. Si vous disposez d'un jeu de 81 cartes du jeu SET, vous pouvez utiliser 27 de ces cartes de couleur unie comme Jeu de Forme.

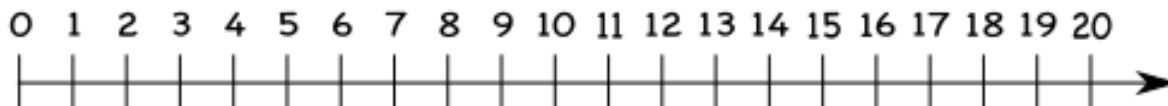


Commencez par utiliser du papier rigide, comme du papier cartonné, si vous le pouvez. Le papier ordinaire peut faire l'affaire, mais il n'est pas aussi facile à manipuler ni aussi durable.

Chacune des 27 cartes du jeu de forme possède trois propriétés : une forme (cercle, triangle ou carré), un nombre (un, deux ou trois) et une couleur (rouge, bleu ou noir). Les 27 cartes sont illustrées ci-dessus. Utilisez le pdf fourni dans les Ressources ou dessinez les vôtres.

Ligne des Nombres sur le Mur

Placez une ligne numérique sur un mur pour permettre à votre enfant de voir les nombres et leur croissance. La ligne des nombres doit commencer à 0 et aller au moins jusqu'à 20, les nombres augmentant à mesure qu'ils se déplacent vers la droite. Fabriquez-la avec du papier ordinaire et utilisez des points de repère et des grands nombres.



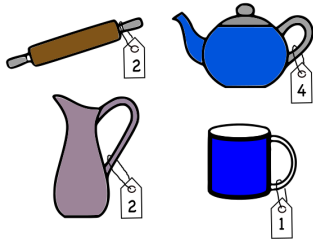
NOMBRES JUSQU'À 5

Prérequis : Savoir compter jusqu'à 5 ; Cartes de nombres ; Craie de trottoir

Votre Propre Magasin



Les enfants adorent jouer au vendeur ! Créez des étiquettes avec des prix ridicules qui sont des petits nombres. Si votre enfant n'a pas encore appris les chiffres, vous pouvez utiliser des quantités de points sur les étiquettes.



Mettez des étiquettes de prix sur les objets de votre maison (jouets, nourriture, livres, etc.) Utilisez des morceaux de papier sur lesquels est inscrit « 1 » pour faire semblant de dépenser de l'argent dans le magasin.

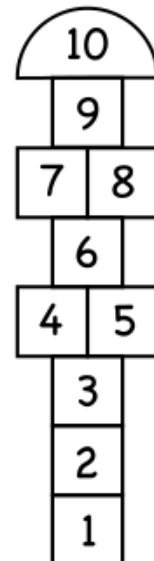
Après chaque « achat », demandez à votre enfant de compter le nombre de billets pour le payer, puis de compter l'argent restant.

La Marelle



Le jeu de la marelle permet de s'entraîner à compter, en avant et en arrière. Copiez ce modèle ou utilisez-en un plus simple. Utilisez de la craie si vous êtes à l'extérieur, ou du ruban adhésif ou de la peinture si vous êtes à l'intérieur.

1. Lancez un marqueur sur la première case. S'il atterrit sur une ligne ou en dehors de la case, vous perdez votre tour et vous passez le marqueur au joueur suivant.
2. Sautez sur un pied dans la première case vide, puis dans toutes les cases vides suivantes. Passez la case sur laquelle se trouve votre marqueur.
3. Aux paires (4-5 et 7-8), sautez avec les deux pieds.
4. A 10, sautez avec les deux pieds, faites demi-tour et retournez vers le départ.
5. Lorsque vous atteignez à nouveau le carré marqué, ramassez le marqueur - sur un pied ! - et continuez à avancer.
6. Si vous avez terminé sans erreur, passez le marqueur au joueur suivant. Au tour suivant, lancez le marqueur sur le nombre suivant.
7. Si vous tombez, sautez en dehors des lignes ou manquez une case ou un marqueur, vous perdez votre tour et devez répéter le même nombre au tour suivant. Celui qui atteint 10 en premier a gagné.



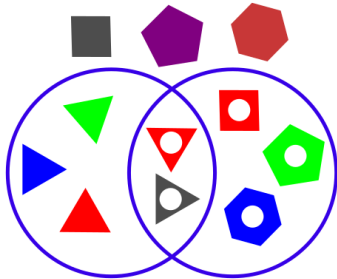
Variations plus simples

Pour les enfants plus jeunes, assouplissez un grand nombre de règles et remplacez les sauts par des pas. Utilisez également un modèle de saut comportant moins de cases, par exemple en plaçant les chiffres de 1 à 5 dans cinq cases consécutives.

PROPRIÉTÉS DES OBJETS

Prérequis : Maîtrise des propriétés de base des objets

Tourner en Rond



Un cercle pour chaque propriété : Créez de grands cercles sur le sol à l'aide de Hula Hoops, de ficelles ou dessinez-les avec de la craie de trottoir. Utilisez une collection d'objets et faites en sorte que chaque cercle représente une propriété de l'un des objets. Voici quelques exemples de propriétés possibles : possède quatre pattes, est plus grand qu'une poupée, a des couleurs rouges. Le défi pour votre enfant est de placer tout ce qui a la propriété dans le cercle et tout ce qui n'a pas la propriété à l'extérieur du cercle.

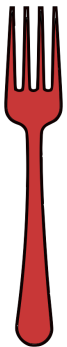
Deux cercles : Commencez par utiliser un seul cercle pour que votre enfant s'habitue à l'idée. Lorsque vous passez à deux cercles, faites-les se chevaucher partiellement et choisissez les propriétés de manière à ce que certains objets aient les deux propriétés.

Exemple : Par exemple, si vous avez une boîte de blocs, les deux propriétés peuvent être d'avoir une forme ronde et d'être en bois. Votre enfant doit vous dire comment il décide de placer chaque objet.

Variation

Inversez cette activité en plaçant des objets dans les cercles et en mettant votre enfant au défi d'identifier la propriété qui va avec chaque cercle.

Identique et Différent



Comment jouer : Choisissez deux objets qui se ressemblent légèrement. En quoi sont-ils semblables ? En quoi sont-ils différents ? Laissez à votre enfant toute liberté pour trouver des raisons inhabituelles. Laissez-le parfois choisir les deux objets pour qu'il vous mette au défi de trouver les similitudes et les différences.

Exemple : Choisissez une cuillère et une fourchette. Elles se ressemblent parce qu'on mange avec elles et qu'elles sont toutes deux rangées dans la cuisine. Elles sont différentes parce que l'une est pointue et l'autre ronde.

Variation : Une variante consiste à choisir un objet et à demander quels sont les objets de la pièce qui lui ressemblent et ceux qui en sont très différents.



PROPRIÉTÉS DES OBJETS

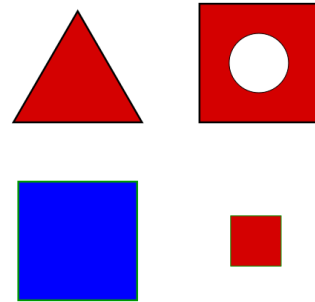
Prérequis : Connaissance des propriétés de base des objets

L'Un d'Entre Eux n'Est pas Comme les Autres



Utilisez un ensemble de quatre objets ou dessins dont au moins l'un des quatre est différent des autres. Mettez votre enfant au défi d'en identifier un qui n'est pas comme les autres et d'expliquer pourquoi. Acceptez toute raison logique ; votre enfant peut avoir une raison inhabituelle.

Exemple - Les Formes : Supposons que les quatre objets soient un triangle rouge, un carré rouge avec un trou, un petit carré rouge et un carré bleu uni. Le triangle rouge est le seul à ne pas être carré, le carré rouge troué est le seul à avoir un trou, le carré bleu est le seul à ne pas être rouge et le petit carré rouge est beaucoup plus petit que les autres. Il n'y a pas toujours plus d'une bonne réponse, mais il faut toujours être ouvert aux idées surprenantes.



Exemple - Les Meubles : Voici quatre meubles : une table ronde à trois pieds, une chaise (sur laquelle on peut s'asseoir), un meuble à tiroirs et un meuble au dessus rougeâtre.

LA DÉCOUVERTE DES FORMES

Prérequis : Maîtrise des propriétés de base des formes et des objets

Décrire des Scènes



Activité

La mise en place : Placez une simple barrière entre les deux joueurs pour qu'ils ne puissent pas voir le travail de l'autre. Une autre option consiste à travailler dos à dos. Chaque personne dispose d'une feuille de papier et de la même série de crayons de couleur ou de stylos.

Une personne dessine des formes (tels que des cercles, des triangles, des carrés et des rectangles) en couleurs et en groupes dans des positions distinctes sur sa feuille. Cette personne donne ensuite des instructions à l'autre personne pour qu'elle réalise le même dessin.

À la fin, la barrière est enlevée et les deux dessins sont comparés (généralement avec beaucoup de rires). Les joueurs comparent leurs idées sur les instructions orales qui ont fonctionné et celles qui n'ont pas fonctionné.

Variation

Il peut s'agir d'une activité en 3D si chaque joueur dispose du même ensemble d'objets empilables (comme des briques Lego). Dans ce cas, un joueur fait une pile d'une manière intéressante et donne ensuite une série de directives à l'autre joueur.

Quelle Forme Suis-Je ?



Activité

Disposez d'une collection de petites formes, de dessins de formes sur des cartes ou de noms de formes sur des cartes.

Collez une forme ou une carte sur le front de chaque personne. Posez des questions par oui ou par non sur votre propre forme jusqu'à ce que vous devinez ce que vous êtes.

Qui Est-Ce ?



Activité

Il s'agit d'une activité pour plusieurs personnes. Le meneur choisit secrètement une personne dans le groupe. Pour trouver la personne secrète, les joueurs posent des questions telles que : « Cette personne porte-t-elle une chemise avec un triangle sur le devant ? » ou « Les cheveux de cette personne sont-ils longs de plus de 30 cm ? ».