



059 Les amis du 5

Travailler en manipulant des concepts mathématiques tels que la décomposition du nombre, les numéros complémentaires, la quantité et la chiffre.

Introduction à la séance

Remettre le jeu The Rocket 10 de Miniland pour se familiariser avec ses éléments et les différentes propositions de jeu indiquées dans les instructions du produit. Le jeu numérique peut aider aussi bien à renforcer les contenus appris après le jeu avec le jouet qu'à présenter et se familiariser avec la dynamique du jeu. Cette activité permet d'« aborder » et manipuler différents concepts mathématiques.

Jeu avec un produit Miniland

- 1 Télécharger et imprimer la feuille du jeu 059-A « Rocket 5 » et la plier long de la ligne en pointillés (Fig. 1).
- 2 Sur le côté A de la feuille, une quantité déterminée de cercles est coloriée en bleu sur le dessin de la fusée (Fig. 2)
- 3 En utilisant uniquement la colonne des trous, placer sur la fusée (jouet) les pics bleus, au même endroit et d'après la même quantité que ceux coloriés.
- 4 Chercher la carte quantité-chiffre (bleue) qui correspond à la quantité de cercles coloriés et la placer sur le cadre avec le point d'interrogation bleu (Fig. 3).
- 5 Le reste des cercles est colorié en vert (Fig. 4). Et les pics verts sont également placés sur la fusée (jouet) dans la même disposition.
- 6 Chercher la carte quantité-chiffre (verte) qui correspond aux boutons qui ont été coloriés en vert et la placer sur le cadre avec le point d'interrogation vert (Fig. 5).



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5

L'activité peut être corrigée soi-même si auparavant, le professeur complète le verso de la page.

Jeu numérique

Le jeu consiste à associer une quantité à son chiffre et rechercher les nombres complémentaires du nombre 5.

Sur la partie centrale de la fusée, un nombre aléatoire de pics bleus apparaît à différents endroits ; l'activité consiste à les compter, associer cette quantité à son chiffre et rechercher le numéro complémentaire.

- 1 Compter les pics bleus qu'il y a sur la partie centrale de la fusée.
- 2 Chercher la carte quantité et le chiffre qui correspond au nombre de pics (à gauche de l'écran).
- 3 Faire glisser la carte quantité et chiffre (bleue) jusqu'au point d'interrogation. Si c'est une bonne réponse, on entendra un son et l'on verra une image de confirmation. Si c'est une mauvaise réponse, on entendra un son et l'on verra une image d'erreur indiquant qu'il faut essayer à nouveau.
- 4 Chercher à droite de la carte le nombre complémentaire et le faire glisser jusqu'au point d'interrogation vert.
- 5 Si vous avez réussi, vous aurez une mini-fusée. Si vous gagnez 3 mini-fusées, la grande fusée décollera.



Contenus éducatifs

Mathématiques

- Apprentissage des nombres de 1 à 5.
- Agilité dans le comptage.
- Décomposition du nombre 5, numéros complémentaires.
- Association nombre-quantité.
- Principe de conservation de la quantité numérique, c'est-à-dire, la quantité ne dépend pas de la disposition des éléments.
- Introduction à l'addition et la soustraction.

TIC

Usage en environnement numérique



Matériel Miniland compatible

- Ref. 31781 Rocket 10.

Évaluation multilingue

Vocabulaire et expression verbale.



Âge

3-7 ans.



Thématique

Mathématiques. Nombres de 1 à 5. Décomposition du nombre 5.