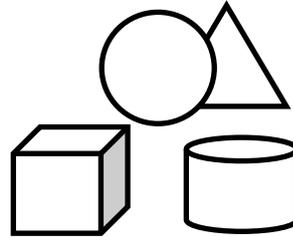
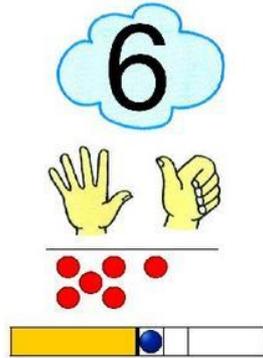


CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE



Préambule : Quelque soit l'activité abordée, je vous conseille de toujours commencer par mettre votre enfant dans une situation de réussite. Ne soyez pas trop pressé d'augmenter la difficulté. Augmentez la progressivement, félicitez -le, si ça bloque, dites-lui que ce n'est pas grave, qu'il a le droit de se tromper, qu'il y arrivera un jour, bientôt, que ce que vous lui demandez est plus difficile qu'avant... Et attention, il peut y arriver un jour et plus le lendemain, ne lui en voulez pas ! Il faut parfois répéter beaucoup les situations « d'entraînement » sur la même chose avant de franchir une étape ! Pensez toujours à vous-même lorsque l'on vous explique quelque chose de nouveau, à l'ordinateur par exemple, vous allez aussi fonctionner par essais - erreurs et peut être avoir besoin à nouveau d'explications, alors que quelques temps plus tard, cela vous paraîtra pourtant tellement simple !... C'est pareil pour votre enfant, soyez patient même si cela ne vous est pas facile. N'abordez une activité que si vous vous sentez prêt à être patient. Mieux vaut en faire pas souvent, mais dans de calme, que souvent mais dans un climat agacé.

Ce domaine recouvre toutes les activités qui permettent à votre enfant :

- **De découvrir les nombres et de les utiliser.** Il est ainsi amené à :
 - **Connaître la comptine numérique** au moins jusqu'à 30 en GS, c'est-à-dire compter le plus loin possible sans se tromper, sachant que votre enfant connaît cette comptine comme il connaît celle de « Au clair de la lune » c'est-à-dire sans avoir conscience de ce que représente le nombre prononcé (18, 28, 36, 45 ????)
 - **Connaître les nombres jusqu'à 10 (GS) jusqu'à 6 (MS)** au sens d'être capable de les décomposer et de les recomposer. (Là au contraire, le but est que votre enfant ait conscience du nombre, qu'il construise ce

qu'il représente comme quantité) Exemple : savoir que 5 c'est : 0 et 5 ou 1 et 4 ou 3 et 2 ou 2 et 3 ou 4 et 1 ou 5 et 0. Donc si j'ai 2, combien me manque-t-il pour avoir 5 ? si j'ai 3, combien me manque-t-il pour avoir 8 etc... Pour aborder ces questions, je vous conseille d'y aller progressivement en utilisant des objets (jetons, cubes, légumes de la dinette, petites voitures, cailloux...), avec des quantités faciles pour votre enfant d'abord afin qu'il comprenne bien ce qu'il doit chercher et afin qu'il soit en réussite. Puis progressivement (le jour suivant, la semaine suivante) augmenter les quantités abordées.

- **Dénombrer des quantités** plus ou moins grandes, adaptées à leurs compétences (jeu de la marchande ex : je voudrais X feutres ...) (aller chercher X fourchettes pour mettre la table des poupées) (faire un bouchon de X petites voitures sur le tapis de route...)
 - **Déterminer une position** (le deuxième, le quatrième, l'avant dernier, le huitième...) (Exemple : dans le bouchon des petites voitures de quelle couleur est la 5^{ème} ?...).
 - **Ecrire les chiffres**
- **D'explorer des formes, des grandeurs.** Votre enfant est amené à reconnaître intuitivement des formes (le carré, le rectangle, le triangle, cercle) et des solides (cube, pyramide, boule, cylindre) et des grandeurs (la longueur d'un objet, sa masse, sa contenance).

Exemples d'activités à mettre en œuvre avec votre enfant :

Activités en lien avec le nombre :

- Jeux de société (UNO, triomino, dominos, +++...)
- Jeux utilisant les dés (se déplacer sur un plateau de jeu, petits chevaux, jeu de l'oie, +++...)
- Jeu de la marchande (le marchand donne la quantité demandée et l'acheteur la quantité de jetons (de cailloux ou bouchons ou...) demandée pour payer)
- Jeux de cartes
- Les activités de la vie quotidienne permettent d'utiliser concrètement les nombres : compter des objets (cailloux, branches, pièces de jeux de constructions, figurines...), mettre le couvert, faire de la cuisine, faire les courses, compter les marches d'escalier...

- Utiliser toutes les occasions pour permettre aux enfants de montrer des quantités avec les doigts, les GS peuvent jouer à lucky luke avec vous.

Activités en lien avec les formes et les grandeurs :

- Faire des puzzles, des encastremements,
- Construire des tours, des piles, ...
- Ranger des objets du plus petit au plus grand et inversement, de celui qui contient le plus à celui qui contient le moins et inversement, du plus lourd au plus léger et inversement si vous avez une balance...
- Retrouver dans son environnement les formes de base (rond, carré, ...)
- Explorer des jeux de construction (Lego, Kaplas, clipos...)
- Reproduire et dessiner des formes simples (carré, triangle, ...)
- Etablir une suite organisée : algorithmes (exemple : rouge rouge vert bleu, rouge rouge vert bleu... avec des perles) avec des objets divers

Sans oublier tous les jeux de société qui font travailler la stratégie, la mémoire (Mémoire, pique plume...), l'observation (serrer sardines, lynx...) en fonction de ce que vous avez.