

Vendredi 16 octobre 2015

Psychomathématiques (séance 2)

1^{er} atelier

Atelier n°1

Sur un banc, récupérer des barres dans des cônes, afin de réaliser une forme géométrique imposée.

Compétences en psychomotricité :

- latéralité
- équilibre
- coordination occulo-pedestre et manuelle
- organisation spatiale

Compétences en mathématiques :

- les formes géométriques
- image mentale
- classification
- addition
- mémoire



Variantes :

- changer le nombre de barres et avoir différentes couleurs
- consigne précise sur le nombre de barre ainsi que leur couleur
- donner avant la forme pour que l'enfant prenne seul le bon nombre de barres
- gabarit

Atelier n°2

Des cartes sont coupées en morceaux, elles sont sous forme de puzzle qui sont à reconstituer.

Compétences en psychomotricité :

- coordination vision-motrice
- préhension fine
- équilibre
- organisation spatiale

Compétences en mathématiques :

- grandeur
- classement
- correspondance terme à terme
- inhibition



Variantes :

- mettre des motifs sur les boîtes pour faire des classements
- prendre les cartes en montant sur le tapis
- superposer les cartes
- inhibition : supprimer un motif sur une boîte et jouer avec la couleur et le motif

Vendredi 16 octobre 2015

Atelier n°3

Créer quelque chose à l'aide de cordes.

Compétences en psychomotricité :

- organisation spatiale
- orientation spatiale
- motricité fine
- vision dans le plan

Compétences en mathématiques :

- image mentale
- forme géométrique
- classement
- grandeur
- classification
- contraire
- compter



Variantes :

- changer la forme
- contrainte de couleur
- faire plus petit ou plus grand que
- faire le schéma corporelle

Atelier n°4

Différents jeux à l'aide de petits matériels.

Compétences en psychomotricité :

- équilibre
- orientation spatiale
- coordination occulo manuelle
- inhibition

Compétences en mathématiques :

- addition
- dénombrement
- soustraction (opération)



Variantes :

- différents matériaux
- nombre de feuilles en plus, lancer le dé et prend les objets qui correspondent à la place du dé

Vendredi 16 octobre 2015

Atelier n°5

Suite logique

Compétences en psychomotricité :

- coordination bimanuelle
- organisation spatiale
- équilibre dynamique

Compétences en mathématiques :

- soustraction
- addition
- multiplication
- chaîne numérique verbale
- classement



Variantes :

- définir une correspondance terme à terme (couleur, tout ou rien, impossible)
- dans tel couleur, il y a x balles
- différents types de déplacement
- où il y en a le plus où le moins

Atelier n°6

Déplacement selon une consigne : au-dessus, en-dessous, à gauche, à droite.

Compétences en psychomotricité :

- orientation spatiale
- ramper
- coordination dynamique général

Compétences en mathématiques :

- dénombrement
- addition
- soustraction
- suite logique
- grandeur



Variantes :

- calcul en fonction du mouvement que l'on fait
- un chiffre correspond à une consigne/opération

Vendredi 16 octobre 2015

Atelier n°7

Bowling

Compétences en psychomotricité :

- coordination occulo manuelle
- organisation spatiale
- coordination occulo pédestre
- force

Compétences en mathématiques :

- dénombrement
- addition, soustraction (opération)
- reconnaissance des nombres
- sériation (plus grand au plus petit et plus grand que x et plus petit que y)

Variantes :

- mettre un chiffre sur la quille
- réorganiser les quilles pour que l'enfant vise le cinq ou la quille rouge, etc.
- pair et impair
- faire visualiser le nombre de quilles, lui bander les yeux et pendant ce temps, enlever ou ajouter des quilles (on a 6 quilles et on en enlève 3, on a donc enlever des quilles => calcul lacunaire)



Atelier n°8

Aller placer le chiffre/nombre au bon endroit

Compétences en psychomotricité :

- coordination occulo manuelle
- coordination occulo pédestre
- latéralité
- équilibre
- dynamique
- organisation spatiale

Compétences en mathématique :

- chaîne numérique verbale
- addition
- schème
- chiffre (représentation)
- soustraction

Variantes :

- part du 12, on enlève 2x les schèmes différents indiqués



Vendredi 16 octobre 2015

Création d'un jeu de psychomath

Consignes :

L'enfant lance le dé. Il compte le nombre de schèmes et le mémorise en traversant les plots. Arrivé au dernier plot, il répète le nombre de schèmes qu'il a compté sur le dé et décompose ce nombre. Ex : $5 = 2+3$

Il pose ces pieds sur les chiffres de sa décomposition (addition ou soustraction) et prend ensuite le bon nombre. Pour finir, il se place sur le petit plot et lance son nombre dans la boîte des chiffres paires ou impairs, en fonction de celui-ci.

Compétences mathématiques :

- inhibition
- correspondance terme à terme
- mémorisation
- décomposition

Compétences en psychomotricité :

- équilibre
- orientation spatiale
- coordination occulo-manuelle
- lancer
- coordination occulo-pédestre