



Ateliers ludiques de mathématiques et de français

Aspects pédagogiques :

Motricité globale, mathématiques (nombres), français (alphabet, syllabes, langage).

Type d'activité :

Ateliers de 6 enfants maximum

Groupes d'âge visés : 4-5 ans

Durée : 60 min.

Matériel requis :

- 3 foulards (un pour 2 enfants)
- 1 ballon mou
- 5 dés (2 pour le serpent-échelle et 3 pour la course à 3 pattes)
- jeu de cartes-histoires
- jeu serpent-échelle avec 2 dés et 4 pions
- craie + brosse tableau (ou petit tableau blanc + feutre)
- 1 grande table ou plusieurs petites le long de la ligne de départ

Déroulement de l'activité :

En groupe entier, brise-glace sur les prénoms : les enfants sont en cercle, chacun doit dire son prénom en tapant des mains le nombre de syllabes (faire des exemples avec intervenants et animateurs). Diviser ensuite le grand groupe en sous-groupes de 6 enfants maximum (nombre pair d'enfants dans chaque groupe si possible) et expliquer ce qu'ils vont faire grosso modo (chaque intervenant/animateur expliquera son/ses jeu(x) en détail après) (10 min).

Tous les jeux suivants se déroulent en ateliers de 6 enfants maximum, solliciter les animateurs si besoin de faire plus de 2 groupes. Chaque intervenant/animateur fait le ou les 2 mêmes jeux pendant 1 h. Chaque jeu dure 10 min donc toutes les 10 min, les enfants changent d'atelier et donc d'animateur si 4 groupes, toutes les 20 min si 2 groupes (40 min).

Exemple avec 12 enfants (2 groupes de 6) :

- *Pendant les 20 premières minutes : groupe 1 avec intervenant A : 10 min jeu « Ballon-lettre » puis 10 min jeu « Serpent-échelle » ; groupe 2 avec intervenant B : 10 min jeu « Course à 3 pattes » puis 10 min « Raconter une histoire ».*
- *Pendant les 20 min suivantes : groupe 2 avec intervenant A pour « Ballon-lettre » et « Serpent-échelle » et groupe 1 avec intervenant B pour « Course à 3 pattes » et « Raconter une histoire ».*

COURSE À TROIS (3) PATTES

Mettre les enfants par 2 et attacher la cheville gauche de l'un avec la cheville droite de l'autre avec un foulard (si nombre impair d'enfants, l'animateur participe). Les laisser s'entraîner à marcher puis courir à 3 pattes pendant 1 ou 2 min. Les 2 ou 3 duos se placent derrière la ligne de départ (tracer une ligne à la craie au sol si pas de ligne visible).

Règles du jeu : courir à 3 pattes jusqu'au mur, toucher le mur avec les 4 mains, revenir à la ligne de départ, lancer un dé, compter et dire le nombre de points sur le dé (l'intervenant note ce nombre au tableau pour chaque équipe), repartir, mais cette fois à reculons, etc., puis 3^e fois à cloche-pied sur les pieds qui sont attachés ensemble, etc. Le jeu s'arrête quand le premier duo a fini ses 3 allers-retours. On compte les points de chaque duo pour déterminer le duo gagnant (ils additionnent leurs points s'ils sont capables). Si l'animateur ne participe pas, lui demander de se mettre au niveau du mur pour vérifier que les enfants touchent bien le mur avec les 4 mains avant de faire demi-tour.

RACONTER UNE HISTOIRE

S'asseoir en cercle. Distribuer 4 cartes à chaque enfant. Le premier joueur choisit une carte parmi ses 4 cartes et commence à raconter une histoire, le joueur suivant choisit à son tour une carte parmi ses 4 cartes, la place à côté de la première et continue l'histoire, etc., jusqu'à que tous les joueurs aient utilisé ses cartes. Les joueurs ont le droit de choisir un côté ou l'autre de la carte selon ce qui les inspire le plus. Faire un exemple au début.

BALLON-LETTRE

Les enfants sont en cercle debout. Présenter le ballon comme un ballon-alphabet. Le ballon doit rester en l'air le plus longtemps possible. À chaque fois qu'un enfant le touche, il doit dire une lettre dans l'ordre de l'alphabet. Si le ballon tombe par terre ou qu'un enfant se trompe, on recommence l'alphabet au début.

SERPENT-ÉCHELLE

Installer le jeu par terre. Mettre les enfants par équipe de 2 si plus de 4 enfants. Leur faire choisir leur pion. Chaque enfant/équipe lance 2 dés, compte le nombre de points et fait avancer son pion. Si les enfants sont par équipe, un lance les dés pendant que l'autre fait avancer son pion puis ils inversent à chaque fois, les 2 enfants comptent les points sur les dés et l'avancée du pion. Les enfants disent les nombres sur lesquels ils sont quand ils sont capables, sinon l'adulte leur dit. Le gagnant est celui qui sera arrivé le plus loin quand on arrête la partie au bout de 10 min.

Attention : souvent, les petits comptent la case sur laquelle ils sont au départ donc leur expliquer autant de fois que nécessaire.

Retour sur les activités : demander aux enfants de se mettre tous en cercle et leur demander s'ils ont aimé les activités, laquelle ils ont préférée, etc. (10 min).

Ateliers ludiques de mathématiques et de français est une activité créée en 2015 par Carole Guezou, intervenante à Je Passe Partout.