

# Titre: Le peintre



Mot(s) clé(s) Région, frontière

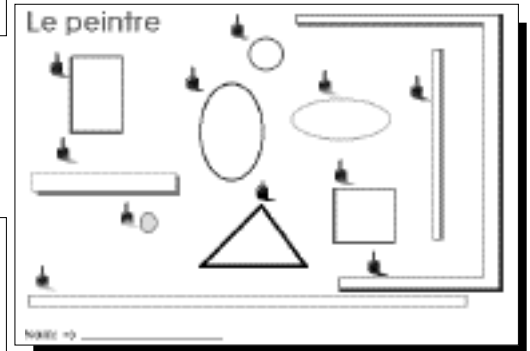
Matière(s) Mathématique

Degré Préscolaire

Modèle vide disponible

## Intention

- Repérer la bonne couleur.
- Initier l'élève à l'utilisation de l'outil Seau de peinture.



## Objectif(s)

- Reconnaître des formes à l'oral.
- Choisir la bonne couleur.

## Outil(s) Consignes



- À l'aide du Seau de peinture, remplir les formes selon la couleur du pinceau.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Présenter le fonctionnement de l'outil Seau de peinture.
- Démontrer.
- Explorer l'outil Seau de peinture.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document.
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :
  - ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;
  - ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Le peintre



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.
- Vérifier la maîtrise de l'outil.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- À partir d'un nouveau document (page blanche), créer des formes et les remplir à l'aide du Seau de peinture. Ce travail peut être fait en dyade.

## Commentaires et observations:

- Lorsque le Seau de peinture touche la bordure de la forme, celle-ci change de couleur.
- Lorsque la forme est ouverte, la couleur se répand sur l'écran.

## Consolidation

- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par un groupe d'animatrices et d'animateurs en informatique du Comté de Vaud (Suisse).  
Activité documentée et adaptée par un groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Yverdon-les-Bains



# Titre: Autant



Mot(s) clé(s)

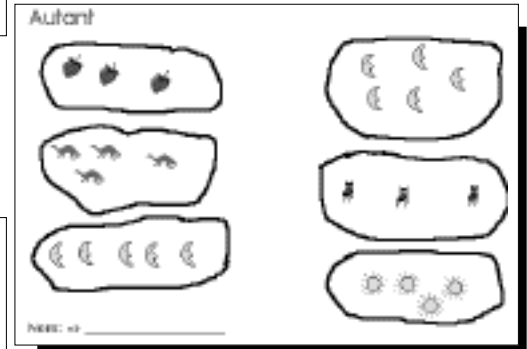
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Relier les ensembles ayant le même nombre d'éléments.



## Objectif(s)

- Comparer des ensembles en comptant les éléments contenus dans chacun.

## Outil(s) Consignes



- Relier les ensembles ayant le même nombre d'éléments.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Manipuler à l'aide d'objets de la classe pour créer des ensembles et les comparer.
- Présenter le fonctionnement de l'outil Crayon.
- Démontrer.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document.
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :
  - ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;
  - ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Autant



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.
- Vérifier la compréhension des notions de comparaison et de quantité.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- En utilisant le fichier «Autant - vide», exécuter le travail en dyade où l'un des deux élèves soumet un problème à son équipière ou à son équipier.
- Inscrire le nom des deux participantes ou participants.
- Présenter l'outil Tampon.

## Commentaires et observations:

- Montrer aux élèves comment changer de Tampons en utilisant ceux de Companion.

### Macintosh

Sous le menu **Suppléments**, sélectionner **Changer les tampons**.

### Windows

Sous le menu **Bonnes choses**, sélectionner **Choisir une série de tampons...**

## Consolidation

- Refaire des activités de manipulation.
- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par le groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Commission scolaire de Laval.



# Titre: Relie



Mot(s) clé(s)

Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Présenter une activité d'éveil à la mathématique qui habilitera les élèves à établir des relations entre les dessins.



## Objectif(s)

- Sensibiliser les élèves à la pensée mathématique sous les aspects :  
de relation,  
de comparaison,  
d'association.

## Outil(s) Consignes



- Relier à l'aide du Crayon les dessins qui ont un rapport entre eux.
- Faire varier la couleur du trait en utilisant la palette des couleurs.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Regrouper des objets qui se trouvent dans la classe ayant un lien entre eux.
- Présenter le fonctionnement de l'outil Crayon.
- Présenter le fonctionnement de l'outil Tampon.
- Présenter la Palette des couleurs.
- Démontrer.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document.
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :  
ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;  
ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Relie



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Vérifier la pertinence des liens.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- Demander aux élèves d'ajouter des dessins qui ont un lien entre eux.
- Exécuter le travail en dyade où l'un des deux élèves soumet son jeu d'associations à son équipière ou à son équipier.
- Inscrire le nom des deux participantes ou participants.

## Consolidation

- Revoir la compréhension du concept de la relation.
- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.

## Commentaires et observations:

### Macintosh

- En appuyant sur la touche **Option**, doubler la grosseur des dessins réalisés avec l'outil Tampon.
- En sélectionnant **Changer les Tampons** sous le menu **Suppléments**, on peut modifier l'ensemble des dessins.

### Windows

- En appuyant sur la touche **Ctrl**, doubler la grosseur des dessins réalisés avec l'outil Tampon.
- En sélectionnant **Choisir une série de Tampons** sous le menu **Bonnes choses**, on peut modifier l'ensemble des dessins.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par un groupe d'animatrices et d'animateurs en informatique du Comté de Vaud (Suisse).  
Activité documentée et adaptée par un groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Yverdon-les-Bains



# Titre: Plus petit au plus grand



Mot(s) clé(s)

Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Classer les objets par ordre croissant.



## Objectif(s)

- Regrouper les mêmes objets.
- Classer les objets du plus petit au plus grand.

## Outil(s) Consignes



- À l'aide de l'outil Trait, relier les objets de la même famille du plus petit au plus grand.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Présenter l'outil Trait.
- Présenter les différentes largeurs de traits disponibles.
- Manipuler à l'aide d'objets de la classe pour créer du classement par ordre croissant.
- Faire l'exercice avec des élèves de grandeur différente.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document.
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :
  - ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;
  - ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Plus petit au plus grand



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.
- Vérifier la compréhension d'ordre croissant.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- Classer plusieurs objets de différentes tailles par ordre décroissant.
- Créer son propre modèle en se servant des étampes de différentes tailles.
- Ce travail peut également se faire en dyade.

## Consolidation

- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.

## Commentaires et observations:

- **Pour obtenir différentes tailles d'étampes:**

### Macintosh

Pour doubler la taille des étampes, appuyer sur la touche **Option**.

Pour tripler la taille des étampes, appuyer sur la touche **Majuscule**.

Pour quadrupler la taille des étampes, appuyer à la fois sur les touches **Option** et **Majuscule**.

### Windows

Pour doubler la taille des étampes, appuyer sur la touche **Ctrl**.

Pour tripler la taille des étampes, appuyer sur les touches **Ctrl** et **Majuscule**.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par un groupe d'animatrices et d'animateurs en informatique du Comté de Vaud (Suisse).  
Activité documentée et adaptée par un groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Yverdon-les-Bains



# Titre: Bizarre



Mot(s) clé(s)

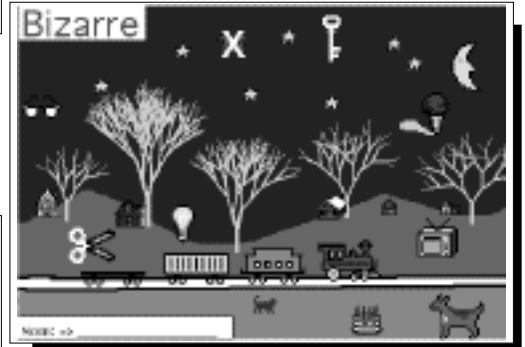
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Habilitier les élèves à observer et à rationaliser leurs réponses.



## Objectif(s)

- Identifier les erreurs.
- Expliquer.
- Anticiper.

## Outil(s) Consignes



- À l'aide de l'outil Texte, choisir la lettre X et l'étamper pour identifier le dessin qui ne va pas avec l'image.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Échanger avec les élèves sur le mot « bizarre ».
- Travailler avec des illustrations « bizarres ».
- Présenter le fonctionnement de l'outil Texte.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document.
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :
  - ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;
  - ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Bizarre



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.
- Vérifier la logique de l'élève.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- À l'aide des différents outils, une dyade peut inventer un nouveau jeu et le soumettre à une autre équipe.

## Commentaires et observations:

- Il est préférable de choisir une couleur contrastante pour étamper la lettre X.

## Consolidation

- À l'aide d'illustrations, refaire une activité où l'élève aura à rationaliser ses observations.
- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou d'un adulte.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par le groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Commission scolaire de Laval.



# Titre: Dés semblables



Mot(s) clé(s) Relation, autant que...

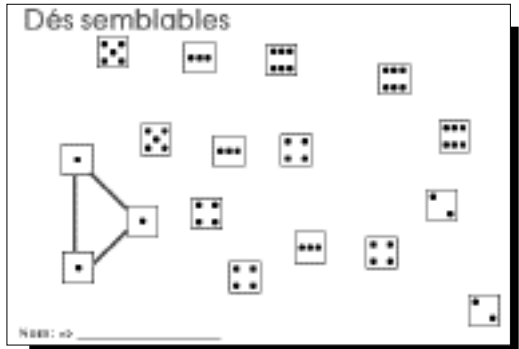
Matière(s) Mathématique

Degré Préscolaire

Modèle vide disponible

## Intention

- Présenter une activité de mathématique qui habilitera les élèves à relier par un trait les ensembles ayant le même nombre d'éléments.



## Objectif(s)

- Sensibiliser les élèves à la pensée mathématique sous les aspects :
  - de relation,
  - d'association,
  - de comparaison «autant que...».

## Outil(s) Consignes



- Relier à l'aide de l'outil Trait, les dés ayant le même nombre de points.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Manipulation à l'aide de blocs.
- Jeu des dominos.
- Vérifier si l'enfant maîtrise l'outil trait.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document .
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :
  - ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;
  - ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Dés semblables



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.
- Vérifier la compréhension du concept «autant que...».

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- À l'aide du Pinceau qui a la forme du DÉ, étamper des formes et les relier à l'aide de l'outil Trait.
- À l'aide du Seau de peinture, verser une couleur différente selon la valeur des DÉs. Ex.: Tous les DÉs qui ont une valeur de 5 sont rouges.

## Commentaires et observations:

- Afin de choisir la valeur du dé qu'on veut étamper, il suffit de laisser la souris enfoncée.
- Attention, si on verse la couleur sur un point du dé, il se confondra avec le fond.

## Consolidation

- Revoir la compréhension du concept «autant que...», «même nombre d'éléments»...
- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par un groupe d'animatrices et d'animateurs en informatique du Comté de Vaud (Suisse).  
Activité documentée et adaptée par un groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Yverdon-les-Bains



# Titre: Le labyrinthe/Halloween



**Mot(s) clé(s)** Orientation spatiale, latéralité, Halloween

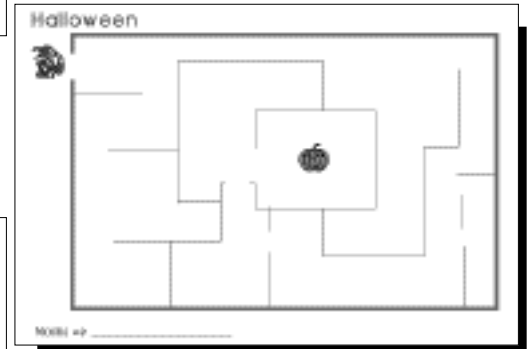
**Matière(s)** Mathématique

**Degré** Préscolaire

**Modèle vide disponible**

## Intention

- Donner aux élèves l'occasion d'utiliser l'outil Trait pour tracer le chemin du clown vers la citrouille.



## Objectif(s)

- S'approprier des notions d'intérieur, d'extérieur, d'espace fermé, d'espace ouvert, dans le cadre de jeux de labyrinthe.

## Outil(s) Consignes



- À l'aide de l'outil Trait, tracer le chemin du clown vers la citrouille.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Manipuler à l'aide de blocs.
- Faire des jeux de labyrinthe sur papier.
- Présenter le fonctionnement de l'outil Trait.
- Démontrer.

### Pendant (réalisation)

- Présenter le document.
- Lire les consignes.
- Exécuter la tâche.

### Après (intégration)

- Poser des questions sur la tâche :
  - ce que les élèves ont aimé ou pas aimé;
  - ce que les élèves ont appris.
- Corriger s'il y a lieu.
- Imprimer le document de l'équipe.

# Titre: Le labyrinthe/Halloween



## Évaluation

- Évaluer l'activité avec les élèves.
- Discuter sur les points forts et les points faibles (les forces et les défis) de l'équipe.
- Vérifier la compréhension des concepts: intérieur, extérieur, espace ouvert, espace fermé.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- À partir d'une page blanche, l'élève crée un labyrinthe à son goût et le présente à la classe.
- Faire expérimenter les nouveaux jeux par les élèves.

## Commentaires et observations:

- Pour créer un labyrinthe, on peut utiliser l'outil Rectangle et la Gomme à effacer.
- Pour simplifier la création d'un labyrinthe, on peut utiliser l'outil Crayon.

## Consolidation

- Revoir la compréhension des concepts: intérieur, extérieur, espace ouvert, espace fermé.
- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteure(s), auteur(s)

Activité créée par le groupe de travail au préscolaire sur KidPix. Commission scolaire de Laval.

## Identification

Commission scolaire de Laval.

