

# Titre: Observation



Mot(s) clé(s)

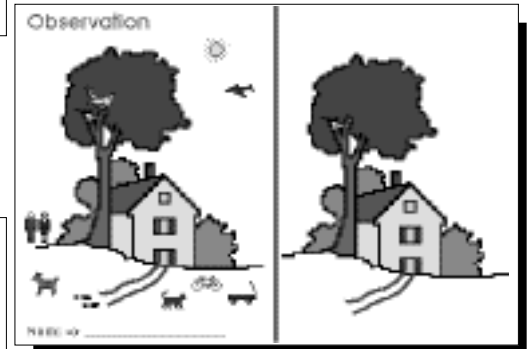
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Observer les différences entre les deux dessins.



## Objectif(s)

- Sensibiliser les élèves à la pensée mathématique sous l'aspect de comparaison.

## Outil(s) Consignes



- Observer le dessin de gauche et à l'aide de l'outil Tampon, ajouter les dix éléments manquants.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Présenter le fonctionnement de l'outil Tampon.
- Prévoir des jeux d'observation: le jeu de Kim, «dessins bizarres»...
- Travailler les notions de gauche, droite.
- Travailler les notions de semblables, différents.

### 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: Observation



## 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 les notions de semblables, différents.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- En utilisant le fichier «Observation - vide», un élève de l'équipe crée un jeu d'observation qu'il pourra faire expérimenter par son coéquipier.
- Le travail peut être fait à l'aide des Tampons.

## Commentaires et observations:

- On pourrait créer un autre fichier «d'observation-vidé» en effaçant complètement les dessins de la page et conserver seulement l'identification et la ligne médiane.

L'élève pourrait alors dessiner dans la partie de gauche son propre dessin. Avant que l'élève ajoute les éléments discriminatoires, l'enseignante devra copier le dessin avec l'outil Camion et le coller dans la partie de droite.

## Consolidation

- Refaire des jeux d'observation.
- Revoir les notions de semblables, différents.
- 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: Associations



Mot(s) clé(s)

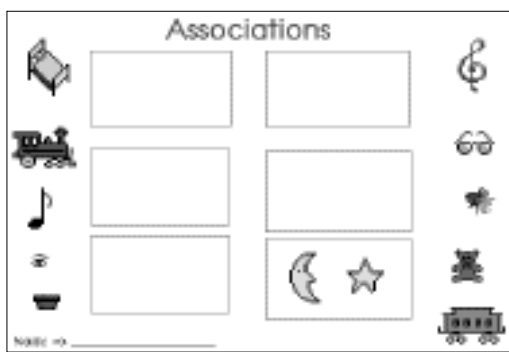
Matière(s)

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



- À l'aide de l'outil Camion, déplacer les dessins dans les boîtes et former des paires.

## 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 Camion.
- 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: Associations



## 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 relation, de comparaison et d'association.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- En utilisant le fichier «Associations - vide», chaque équipe peut créer un jeu d'associations qu'elle pourra faire expérimenter par les autres élèves.
- Le travail peut être fait à l'aide des Tampons.

## Commentaires et observations:

- Afin de faciliter l'activité d'enrichissement, un document modèle sur lequel on a tracé des boîtes vides, est disponible sous le nom «Associations- vide».
- Il est préférable d'utiliser l'aimant pour transporter les objets dans les cases.
- Il faut apprendre aux élèves à annuler immédiatement si par mégarde une partie de l'image était amputée.

## 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: Sur, sous



Mot(s) clé(s)

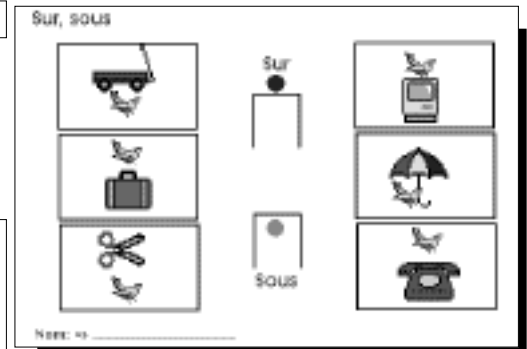
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Reconnaître les situations : sur, sous.



## Objectif(s)

- S'approprier les notions sur, sous, en relation spatiale.

## Outil(s) Consignes



- À l'aide de l'outil Crayon, encercler l'oiseau en bleu lorsqu'il est **sur** l'objet et en vert lorsqu'il est **sous** l'objet.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Travailler au gymnase en utilisant des pièces d'équipement pour faire déplacer les élèves **sur**, **sous**.
- Manipuler des objets de la classe en les plaçant **sur**, **sous**...
- Présenter le fonctionnement de l'outil Tampon.

### 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: Sur, sous



## 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 si l'élève maîtrise la notion **sur, sous**.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- En utilisant le fichier «Sur, sous - vide», chaque équipe peut créer un jeu qu'elle fera expérimenter par les autres élèves.
- Le travail peut être fait à l'aide des Tampons.

## Commentaires et observations:

### Macintosh

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

### Windows

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

## Consolidation

- Reprendre des jeux de manipulation avec les élèves.
- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou d'un adulte.

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteurs, auteur(s)

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

## Identification

Commission scolaire de Laval.



# Titre: Ma maison



Mot(s) clé(s)

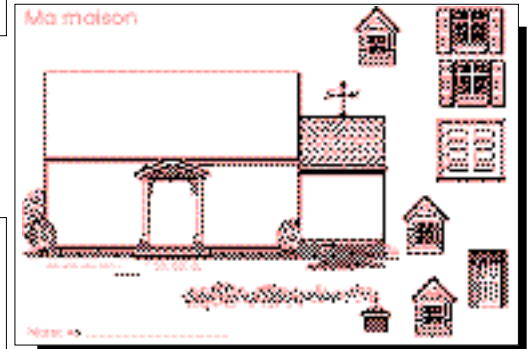
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Habilitier les élèves à reconnaître les pièces d'un casse-tête.



## Objectif(s)

- Reconstituer le casse-tête.

## Outil(s) Consignes



- À l'aide de l'outil Camion, reconstituer le casse-tête de la maison.
- Utiliser les différentes options de l'outil Camion pour déplacer les pièces.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Vérifier si l'élève connaît l'outil Camion et ses différentes options.

### 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: Ma maison



KidPix

## Évaluation

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

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- Compléter le dessin en utilisant différentes textures et couleurs.
- Ajouter des éléments au dessin.

## Commentaires et observations:

- L'élève devrait être capable d'associer la forme de la pièce à transporter à celle de l'outil Camion.
- L'élève a avantage à utiliser l'option aimant de l'outil Camion car elle offre une grandeur variable.
- Il est conseillé de colorier le dessin en toute fin.

## Consolidation

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

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteurs, auteur(s)

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

## Identification

Commission scolaire de Laval



APOMI

# Titre: Où est l'intrus?



**Mot(s) clé(s)** Série, différences, association, ensembles

**Matière(s)** Mathématique

**Degré** Préscolaire

**Modèle vide disponible**

## Intention

- S'habiller à discriminer ce qui n'appartient pas à un ensemble ou à une série.



## Objectif(s)

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

## Outil(s) Consignes



ET



- Avec l'outil Efface, faire disparaître l'élément qui ne fait pas partie de la série.
- À l'aide des Tampons, trouver un nouvel élément de la série.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Manipulation: faire des ensembles d'objets en y ajoutant un objet qui n'appartient pas à cet ensemble.
- Présenter le fonctionnement de l'outil Efface
- Présenter le fonctionnement de l'outil Tampon

### 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: Où est l'intrus?



## 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 la série selon les critères énoncés par l'élève.


## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- En utilisant le fichier «Où est l'intrus? - vide», chaque équipe peut inventer de nouvelles séries qu'elle fera expérimenter par les autres élèves.

## Commentaires et observations:

- Utiliser le jeu de Kim comme amorce à cette activité.
- Sur cette fiche, il est préférable que l'élève écrive son nom en cliquant à la fois sur la touche Option et sur l'outil Texte.

### Kid Pix Studio

- Sur cette fiche, il est préférable que l'élève écrive son nom en cliquant sur l'outil Texte clavier .

## Consolidation

- Reprendre le travail avec l'aide d'un autre élève ou de l'adulte.
- Revoir le concept d'association (jeu de Kim).

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteurs(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: Numéro de téléphone



Mot(s) clé(s)

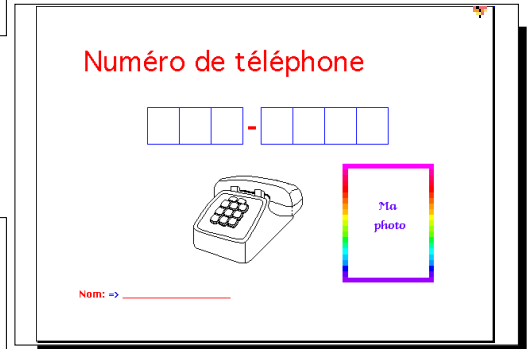
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Favoriser la communication entre les élèves.
- Fabriquer un bottin téléphonique pour la classe.



## Objectif(s)

- Mémoriser son numéro de téléphone.
- Apprendre à reconnaître les chiffres de 0 à 9.

## Outil(s) Consignes



- Avec l'outil Texte, écrire le numéro de téléphone dans les cases.

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Animer une causerie sur l'importance de connaître son numéro de téléphone.
- Vérifier si l'enfant connaît son numéro de téléphone.
- Présenter le fonctionnement de l'outil Texte.
- 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: Numéro de téléphone



## Évaluation

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

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- Inviter les élèves à communiquer par téléphone.
- Jouer au téléphone dans la classe.
- Refaire une activité semblable afin de mémoriser les adresses.

## Consolidation

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

## Commentaires et observations:

- Utiliser la fiche intitulée «Num. tél. autorisation» afin d'obtenir la permission des parents pour diffuser le numéro de téléphone de l'enfant.
- Dans l'éventualité où l'enfant ne peut diffuser son numéro de téléphone, il pourrait utiliser le numéro fictif «123-4567». De cette façon, tous les élèves comprendraient que ce numéro est faux dans le bottin.
- L'élève peut coller sa photo dans le cadre.
- Vous retrouverez la page couverture du bottin de l'élève en ouvrant le fichier intitulé «Num. de tél. Couverture».

## Durée approximative de l'activité:

- 20 minutes.

## Auteurs(s), auteur(s)

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

## Identification

Commission scolaire de Laval.



# Titre: Num. de tél. autorisation



Mot(s) clé(s)

Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

Intention

Papa ou maman:  
est-ce que je peux donner  
mon numéro de téléphone  
à mes amis?

    
OUI NON

Signature d'un parent: \_\_\_\_\_

Objectif(s)

Outil(s) Consignes

## Démarche d'exploitation

**Avant** (mise en situation)

**Pendant** (réalisation)

**Après** (intégration)

# Titre: Num. de tél. autorisation



## Évaluation

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

## Commentaires et observations:

## Consolidation

## Durée approximative de l'activité:

## Auteure(s), auteur(s)

## Identification



# Titre: Les mitaines



Mot(s) clé(s)

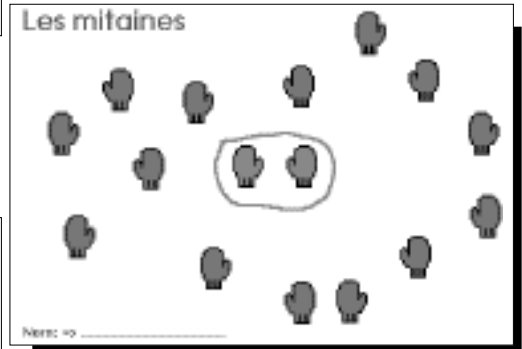
Matière(s)

Degré

Modèle vide disponible

## Intention

- Présenter une activité de mathématique qui habilitera les élèves à regrouper des objets par paires.



## Objectif(s)

- Sensibiliser les élèves à la pensée mathématique selon les concepts paire, latéralité...

## Outil(s) Consignes



- À l'aide du crayon, encrer une paire de mitaines (gauche - droite).

## Démarche d'exploitation

### Avant (mise en situation)

- Manipulation : Regrouper et classer des mitaines par paires.
- Tracer, découper des mains ou des mitaines et les regrouper par paires.
- Présenter l'outil Crayon.

### 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: Les mitaines



## 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 si les élèves sont sensibilisés au concept de droite - gauche.

## Enrichissement, réinvestissement (activités connexes):

- À l'aide du Seau de peinture, colorier les 2 mitaines de la même couleur et de la même texture.

## Commentaires et observations:

- Pour changer la couleur et la texture des mitaines, il suffit de verser à l'aide du Seau de peinture la nouvelle couleur sur les mitaines.

## Consolidation

- Reprendre l'activité en faisant dessiner, découper et coller des paires de mitaines.
- 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

