



LUDIX

MS



Vers les nombres

Réf. 52306



9 782822 308472

éditions
sed

Fiches	Objectifs	Quantités étudiées
1 à 4	Associer des collections d'objets.	1 à 3
5 et 6		2 à 4
7 et 8		1 à 4
9 et 10	Associer une représentation au nombre de points qui correspond.	2 à 4
11 à 14	Associer une collection d'objets au nombre de doigts qui correspond.	1 à 3
15 et 16	Associer le nombre de doigts au dé qui correspond.	1 à 5
17 et 18	Compléter les collections.	2 à 5
19 et 20	Associer un chiffre à la collection d'objets qui correspond.	1 à 3
21	Associer un chiffre à la collection d'objets qui correspond.	1 à 5
22	Associer un chiffre au nombre de doigts qui correspond.	
23	Associer un dé au chiffre qui correspond.	
24	Bilan : Associer le nombre de doigts, le dé et le chiffre.	

I. J'apprends à manipuler le boitier.

Pour les élèves débutants, il est conseillé de prévoir un temps d'apprentissage de manipulation des jetons, puis du boitier **LUDIX**. Ce travail peut être effectué dans des groupes de 4 à 6 élèves.

Utiliser les jetons (à l'aide de la fiche photocopiable)

Photocopier le jeton jaune et la case-réponse verte de la page 6 (autant de photocopies que d'élèves dans le groupe). Les plastifier et les découper selon les pointillés.

1. Superposer le jeton jaune et la case-réponse verte. Les attacher au centre à l'aide d'une attache parisienne. Demander aux élèves de faire tourner le jeton pour faire apparaître, tour à tour dans la case-réponse, le symbole choisi par l'enseignant : le rond, le carré, le triangle, la croix. Les élèves comprendront ainsi la manipulation du jeton et apprendront le nom des symboles-réponses.

2. Retirer l'attache parisienne. Demander aux élèves de faire apparaître dans la case-réponse, tour à tour : le rond, le carré, le triangle, la croix. Il sera important de dire aux élèves que les symboles-réponses non demandés doivent être cachés.

Utiliser le boitier

Il est conseillé de coller dans le haut de chaque boitier des gommettes de couleurs correspondant à celles des colonnes des fiches :

Case 1 : une gommette rouge ; Case 2 : une gommette bleue ; Case 3 : une gommette verte ; Case 4 : une gommette jaune ; Case 5 : une gommette rose.

1. Un temps de manipulation libre des boitiers sera proposé aux élèves afin qu'ils s'entraînent à les ouvrir/fermer et à manipuler les jetons.

2. Demander aux élèves de placer les jetons de couleur dans le haut du boitier. La couleur du jeton devra correspondre à la couleur de la gommette.

3. Demander de placer les jetons dans le bas du boitier et de faire apparaître les symboles-réponses demandés par l'enseignant :

a. tous les ronds, puis tous les carrés, tous les triangles, toutes les croix ;

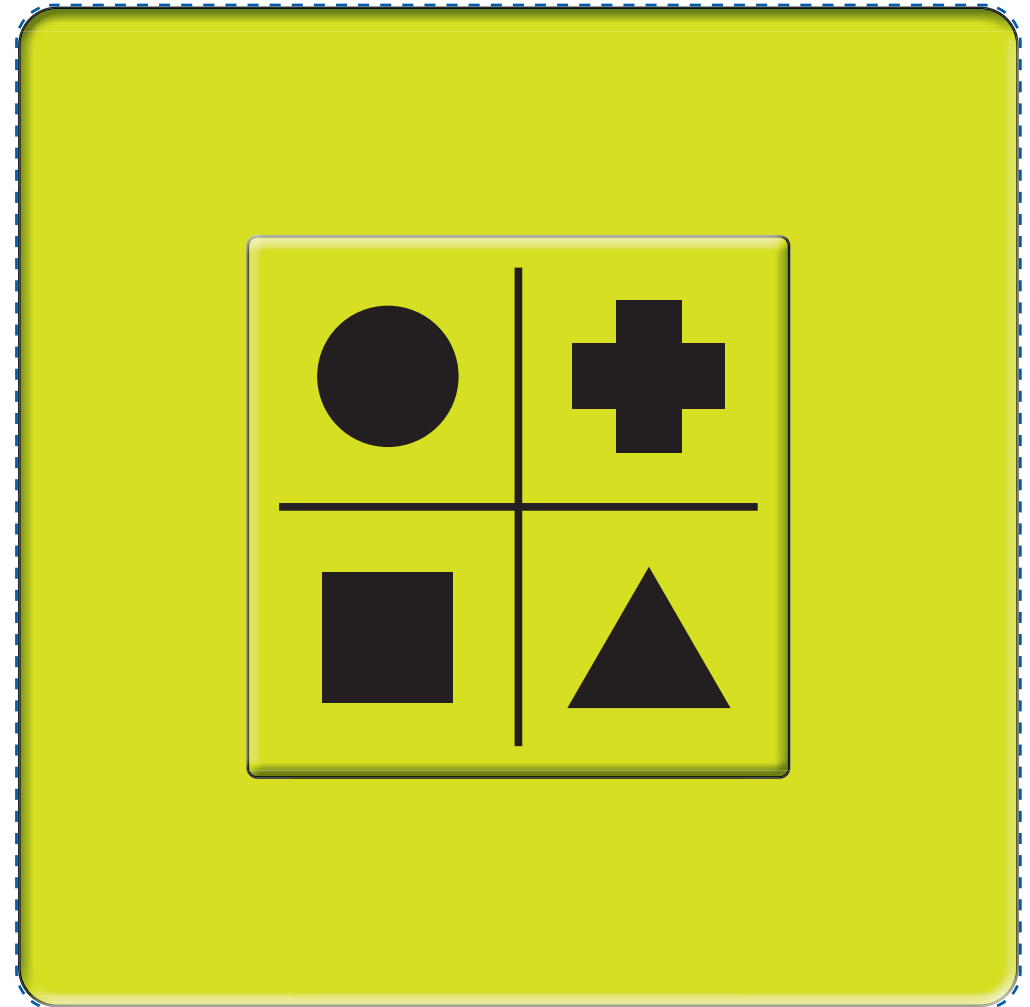
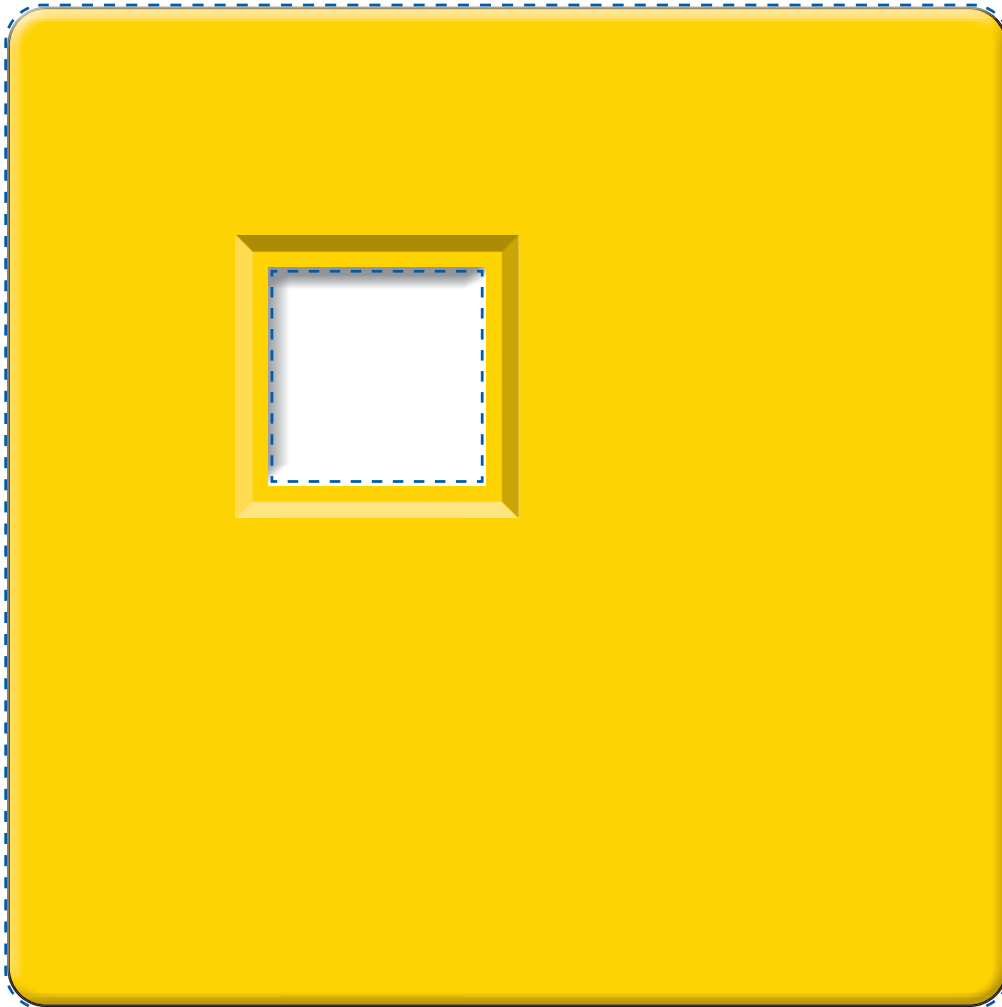
b. effectuer des exercices du type :

- avec le jeton rouge : faire apparaître le carré ;
- avec le jeton bleu : faire apparaître le triangle ;
- avec le jeton vert : faire apparaître le rond ;
- avec le jeton jaune : faire apparaître la croix ;
- avec le jeton rose : faire apparaître le triangle.

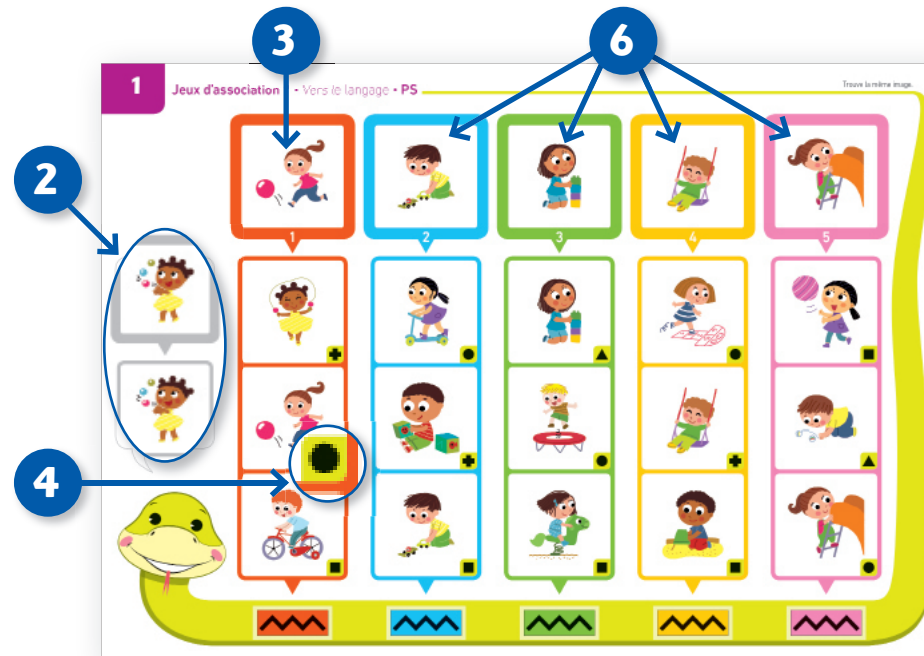
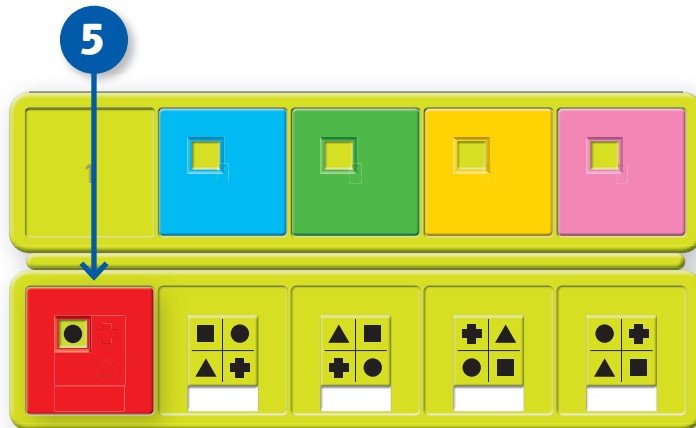
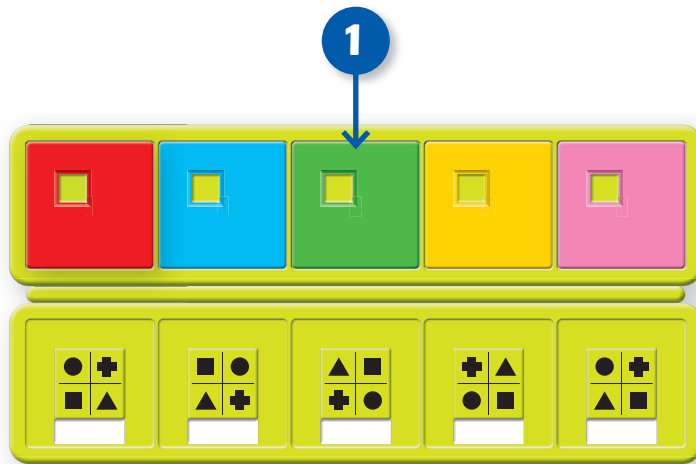
Répéter en changeant les questions.

4. Apprendre à utiliser le boitier avec les fiches comme indiqué dans le mode d'emploi pages 7 et 8.

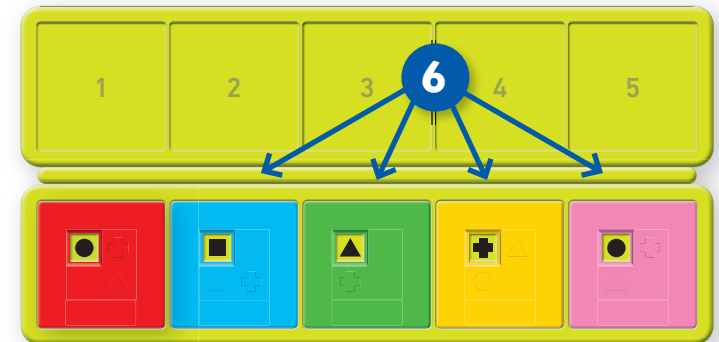
Jetons à photocopier



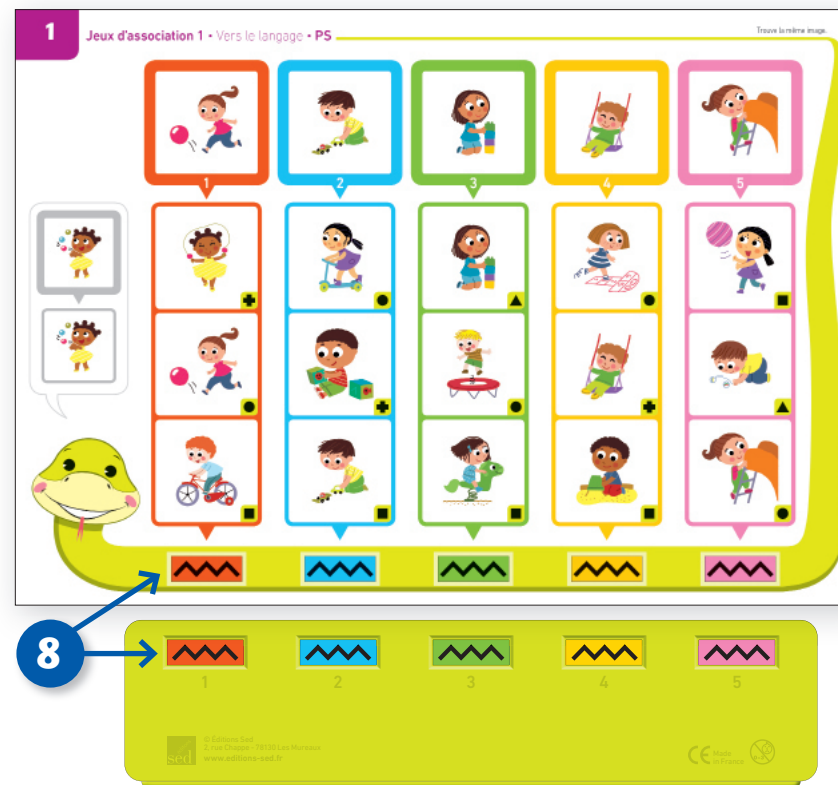
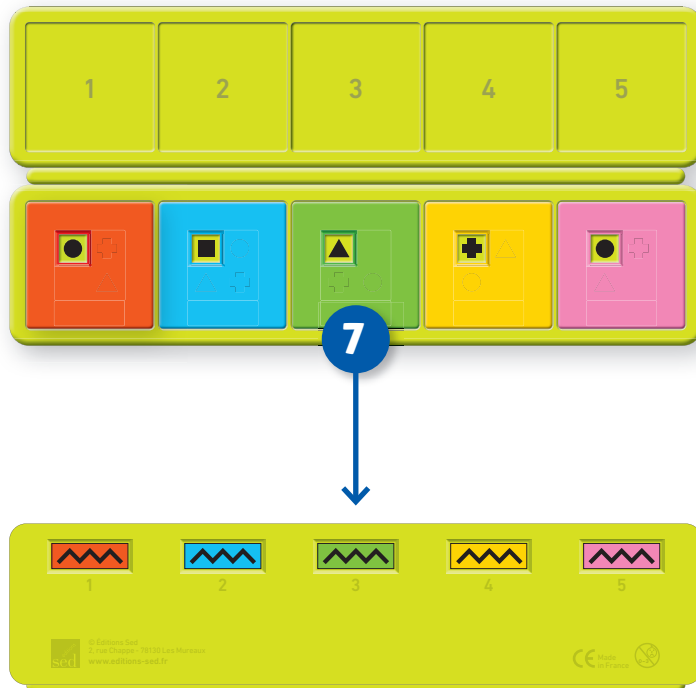
II. Je réponds aux questions de la fiche.



1. Je place les jetons de couleur sur le haut du boîtier, dans l'ordre indiqué.
2. Je regarde l'exemple sur la fiche.
3. Je lis la question de la colonne rouge.
4. Je cherche la réponse et je repère le symbole.
5. Je prends le jeton rouge. Je place la fenêtre du jeton sur le symbole correspondant.
6. Je fais la même chose avec les jetons bleu, vert, jaune, rose.

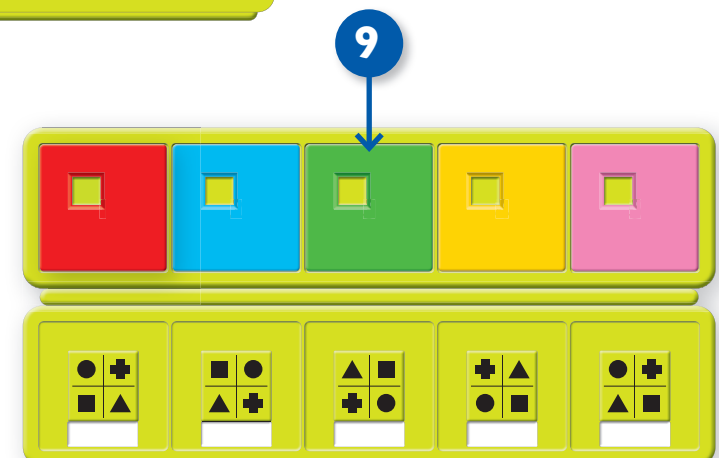


III. Je vérifie mes réponses.



7. Lorsque j'ai placé tous les jetons, je ferme le boîtier, puis je le retourne : la clé de correction apparaît.
8. Je compare la clé de correction du boîtier avec celle qui se trouve en bas de la fiche.
9. Si j'ai fait une erreur, je la corrige ou je recommence.

8



1

Vers les nombres

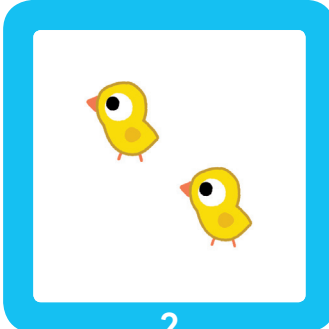


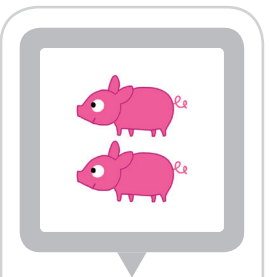
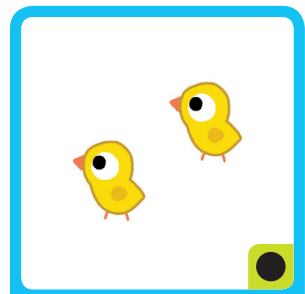
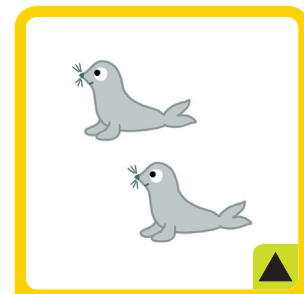
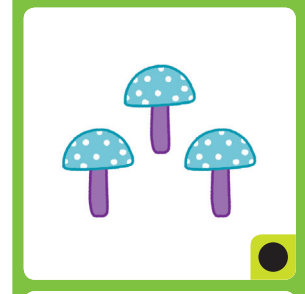
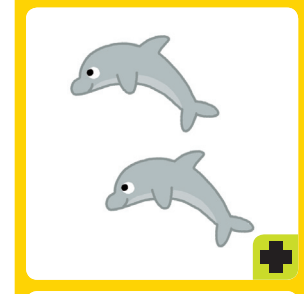
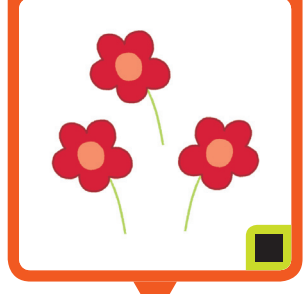
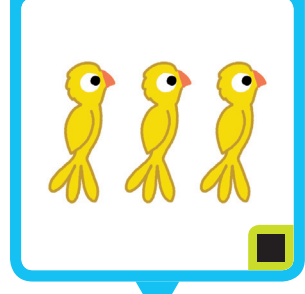
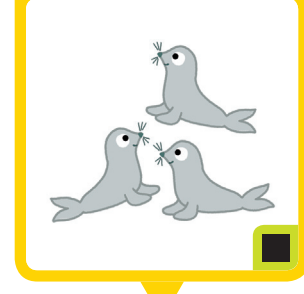
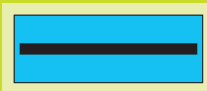

Associe les éléments qui correspondent.

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



1	2	3	4	5



 1	 2	 3	 4	 5
	 +	 ●	 ▲	 ▲
	 ●	 +	 ●	 +
 ■	 ■	 ■	 ■	 ●
				



	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	4 candies	1 ice cream	3 candies	2 lollipops	1 cube
	1 candy	2 ice creams	2 candies	3 lollipops	4 cubes
	3 candies	4 ice creams	5 candies	4 lollipops	5 cubes
	3	4	5	4	5

2

2

