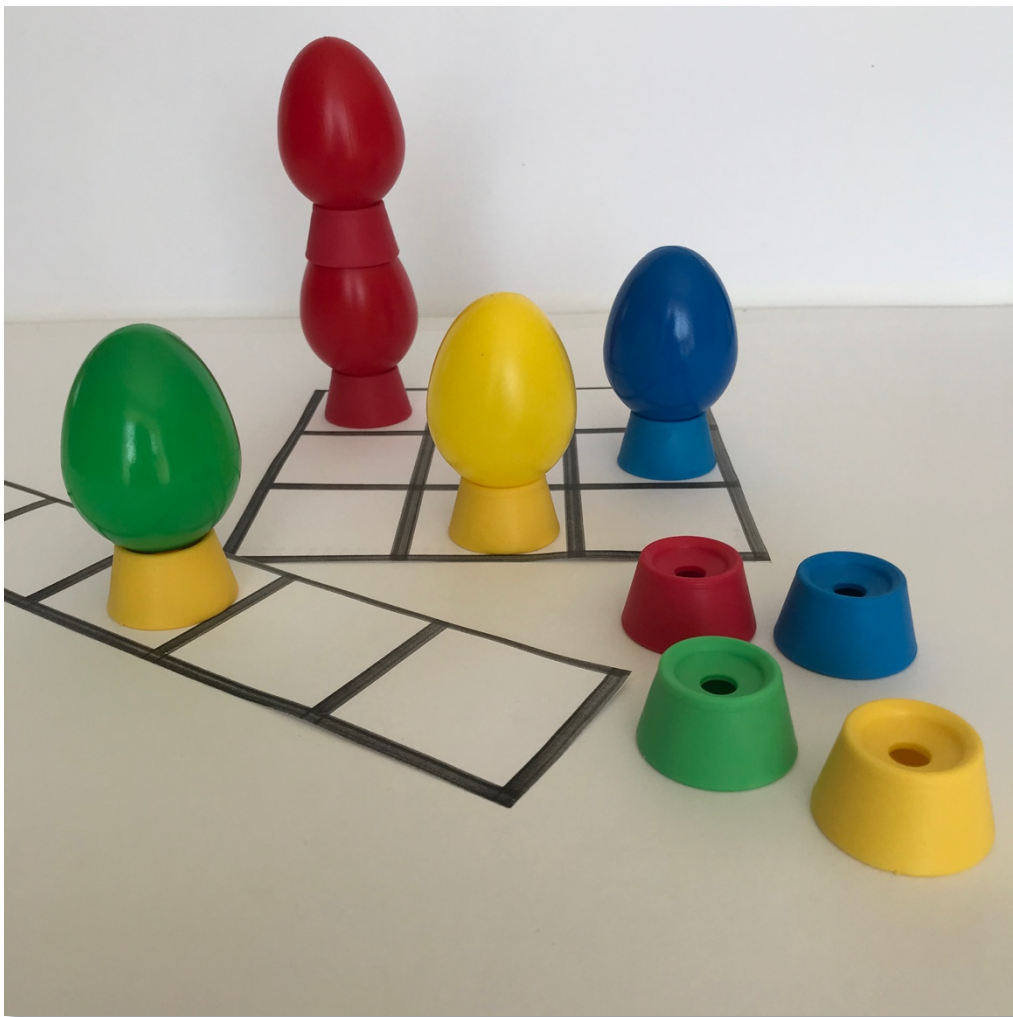


FICHER

CONNECTOEUFS



INTRODUCTION



Les Connectœufs sont un complément mathématique aux deux ateliers des Œufs (Références : 42125 et 42131). Grâce aux connecteurs de couleur qui permettent de superposer les œufs, ce matériel permet de mettre en œuvre, pour les enfants de 3 à 6 ans des activités multiples et diversifiées :

- Activités sensori-motrices (habileté gestuelle, observation...)
- Activités de comptage (De 1 à 10...),
- Construction du nombre et complément du nombre,
- Activités de logique et de raisonnement (Alternances, comparaisons des critères qualitatifs jeux de société...),
- Activités de géométrie (Topologie, pavage, repérage sur l'espace-plan, symétrie...)
- Activités de langage (Vocabulaire, expression...)

La mise en œuvre de ces activités, individuelles, en groupe ou collectives est précisée dans chaque fiche :

- L'âge concerné,
- Les objectifs pédagogiques,
- La préparation,
- Le déroulement,
- Les prolongements.

Ce fichier est accessible par téléchargement gratuit.



SOMMAIRE

INTRODUCTION p 2

SOMMAIRE p 3

LES ACTIVITES

ACTIVITES DE DECOUVERTE

▪ Découverte du matériel FICHE N°1 p 4

ACTIVITES SENSORI-MOTRICES

▪ Le tri des couleurs FICHE N °2 p 5

▪ Le tri des couleurs : Fiche à imprimer FICHE N °3 p 6

▪ Jeu de Kim FICHE N° 4 p 7

▪ L'intrus FICHE N° 5 p 8

ACTIVITES MATHEMATIKES

▪ Les tailles, "croissant, décroissant" FICHE N°6 p 9

▪ Les tailles : Fiche à imprimer FICHE N°7 p 10

▪ Les alternances FICHE N°8 p 11

▪ Les alternances : Fiche à imprimer FICHE N°9 p 12

▪ Compter jusqu'à 5 et 10 FICHE N°10 p 13

▪ Le complément à 10 FICHE N°11 p 14

▪ Le complément à 10 : Fiche à imprimer FICHE N°12 P 15

▪ Fiche à imprimer (Suite) FICHE N°13 P 16

▪ Topologie FICHE N°14 P 17

▪ La symétrie FICHE N°15 p 18

▪ Jeu de la Marelle FICHE N°16 p 19

▪ Jeu de société : 5/5 FICHE N°17 p 20

DECOUVERTE DU MATERIEL



- AGE

A partir de 3 ans

- OBJECTIFS EDUCATIFS

Découvrir et s'approprier le matériel.

Exercer son habileté manuelle.

Développer le langage.

- PREPARATION DU MATERIEL

Créer la surprise.

Préparer deux paniers : l'un avec des œufs de couleurs aléatoires et l'autre avec des connecteurs en 4 couleurs.

- DEROULEMENT

Par groupe de 4 enfants.

Laisser librement les enfants manipuler le matériel, volontairement sans consigne.

Ils vont chercher et rapidement trouver à quoi servent les connecteurs.

Les laisser empiler les œufs : c'est un exercice qui demande de la précision manuelle pour obtenir un bon équilibre des œufs.

Comparer la réalisation des différents groupes.

Recueillir les commentaires de chaque groupe afin que les enfants verbalisent et sachent nommer le nom du connecteur et décrire l'empilement réalisé. (Nombre et couleurs des œufs et des connecteurs).

"On ne peut pas empiler un nombre important d'œufs sans qu'ils tombent" : le constater avec les enfants et leur dire que ce matériel n'est peut-être pas un jeu de construction ! A quoi pourrait-il bien servir ? Laisser les enfants s'exprimer.

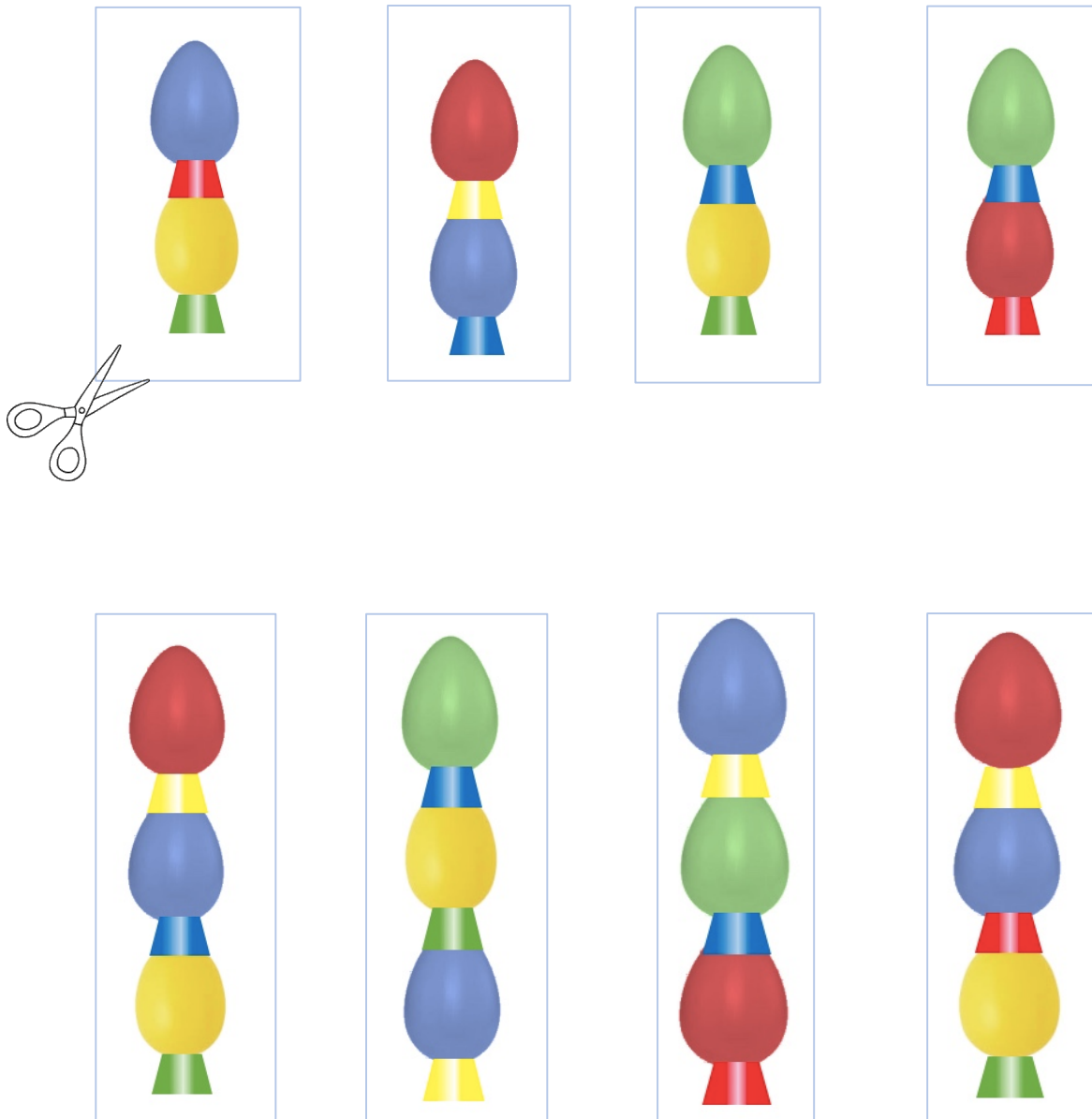
LE TRI DES COULEURS



- **AGE**
A partir de 3 ans.
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Trier par couleur. Savoir les nommer.
Compter et respecter une consigne.
Exercer son habileté manuelle.
Développer son langage.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Préparer dans un panier un nombre égal d'œufs et de connecteurs en 4 couleurs.
- **DEROULEMENT**
Par groupe de 4 enfants.
Consigne 1 : Demander aux enfants de réaliser des petites tours de 2 œufs avec des connecteurs de même couleur.
Comparer les réalisations et leur demander de les décrire.
Consigne 2 : Demander aux enfants de réaliser des petites tours de 3 œufs avec des connecteurs de même couleur.
Comparer les réalisations et leur demander de les décrire.
- **PROLONGEMENT**
On pourra varier la consigne en multipliant les combinaisons de couleurs entre les œufs et les connecteurs.
Voir dans la fiche suivante N°3 des exemples de consignes illustrées à distribuer aux enfants.

ETIQUETTES DE TRI

Quelques exemples de consignes à imprimer, à découper et à distribuer aux enfants.

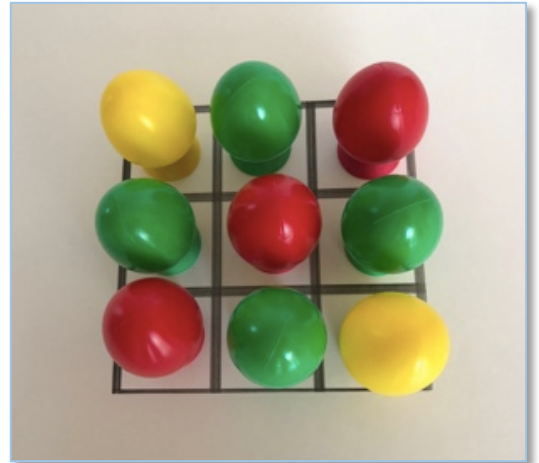


JEU DE KIM



- **AGE**
A partir de 4 ans
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Développer l'observation et la discrimination.
Développer la mémoire visuelle.
Connaître les couleurs.
Développer le langage.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Installer 3 œufs sur leur connecteur, de couleurs différentes sur une table.
- **DEROULEMENT**
Par groupe de 4 ou 6 enfants.
Demander aux enfants de bien regarder les 3 compositions et de se retourner.
Cacher un œuf et leur demander de regarder et de trouver l'œuf manquant.
- **PROLONGEMENT**
Par groupe de 4 ou 6 enfants.
On pourra augmenter la difficulté en :
 - Augmentant le nombre d'œufs.
 - En différenciant la couleur de l'œuf et du connecteur.
 - En proposant des tours de deux œufs superposés.

L'INTRUS



- AGE

A partir de 4 ans

- OBJECTIFS EDUCATIFS

Développer l'observation et la discrimination.

Connaître les couleurs.

Développer le langage.

- PREPARATION DU MATERIEL

Aligner une superposition de 6 œufs sur leurs connecteurs avec une régularité de couleurs (Voir photo). Prévoir une seule différence de couleur : soit un œuf ou, plus difficile, un connecteur.

- DEROULEMENT

Par groupe de 4 ou 6 enfants.

Demander aux enfants de bien regarder les 3 compositions et de trouver l'intrus.

- PROLONGEMENT

Par groupe de 4 ou 6 enfants.

On pourra augmenter la difficulté en :

- Augmentant le nombre d'œufs.

- En augmentant le nombre d'intrus.

CROISSANT DECROISSANT



- AGE

A partir de 4 ans.

- OBJECTIFS EDUCATIFS

Aborder les notions de "croissant" et "décroissant" par l'intermédiaire des notions de taille : "grand", "moyen", "petit".

Développer l'observation.

Exercer son habileté manuelle.

- PREPARATION DU MATERIEL

Aligner une tour d'1 œuf sur 1 connecteur, une tour de 2 œufs sur 2 connecteurs et une tour de 3 œufs sur 3 connecteurs. Dans un premier temps de couleur identique pour que la taille des tours soit plus facilement repérable visuellement.

- DEROULEMENT

Par groupe de 4 à 6 enfants.

1er temps : Demander aux enfants de montrer la tour la plus petite, la tour plus grande et donner un nom pour la tour qui n'est ni la plus petite ni la plus grande : la "moyenne".

2ème temps : Demander aux enfants de construire à leur tour, trois tours : une petite, une moyenne, une grande.

Vérifier avec eux et les inciter à verbaliser leur action.

- PROLONGEMENT

Par groupe de 4 à 6 enfants.

1er temps : demander aux enfants de "construire 3 tours, de la plus grande à la plus petite" et "3 tours de la plus petite à la plus grande".

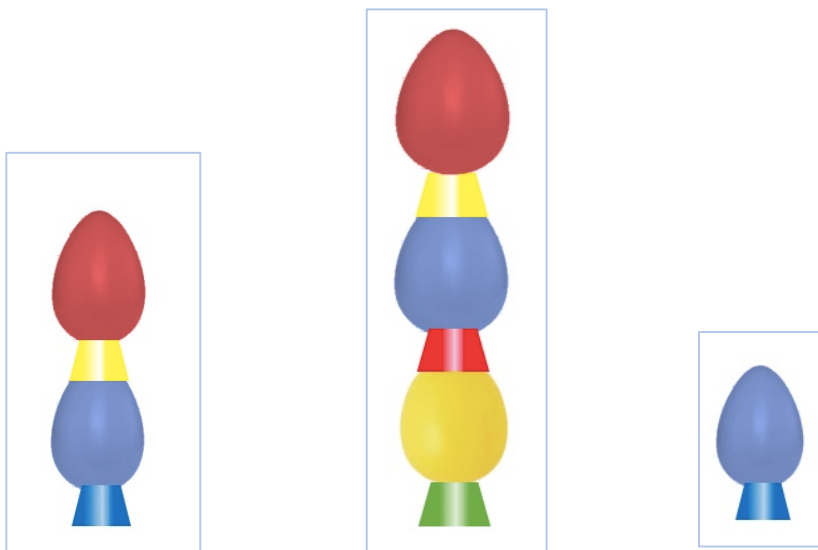
Comparer les tours avec eux, les faire décrire et commenter.

2ème temps : Pour les plus grands : imprimer la fiche ci-après N°7 pour que les enfants formalisent par écrit.

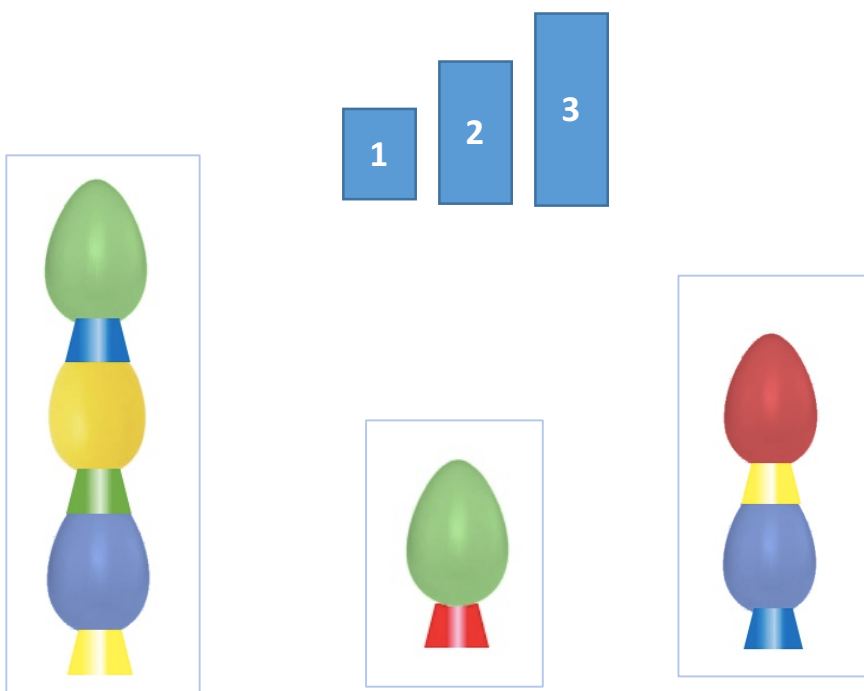
GRAND, MOYEN, PETIT

Quelques exemples de consignes à imprimer et à distribuer aux enfants.

- Entoure en **rouge** la grande tour, en **vert** la petite tour, en **bleu** la tour moyenne.



- Classe les tours de la plus petite à la plus grande en les reliant à leur numéro.



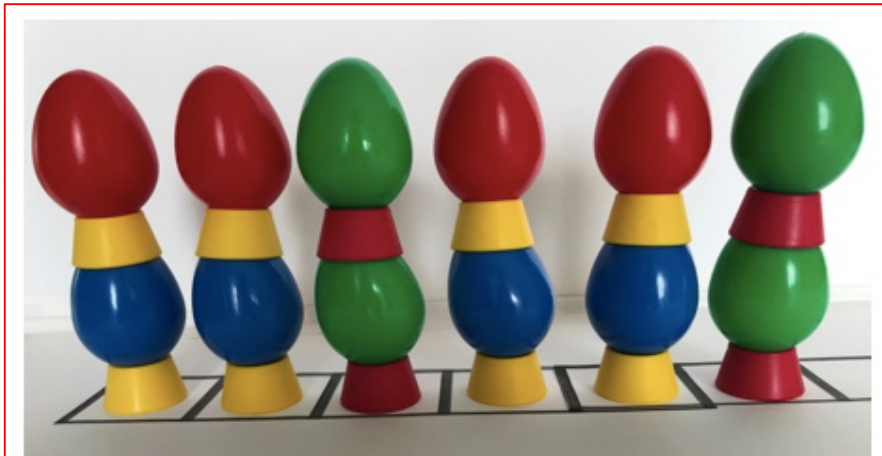
LES ALTERNANCES



- **AGE**
A partir de 4 ans.
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Développer son sens de l'observation.
Développer ses capacités de raisonnement.
Être capable de repérer et continuer une alternance à deux termes.
Exercer son habileté manuelle.
Développer son langage.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Préparer une alternance simple : couples "connecteur- œuf" de même couleur.
- **DEROULEMENT**
Par groupe de 4 enfants.
Demander aux enfants de poursuivre l'alternance.
Vérifier avec eux. Faire verbaliser et décrire l'action.
- **PROLONGEMENT**
Réaliser une ou plusieurs grilles de 10 cases sur une feuille cartonnée. Dimensions de la case : 5 cm x 5 cm. (Voir fiche N°9 ci-après).
Selon l'âge des enfants, on pourra varier les alternances et augmenter leur difficulté en :
 - Combinant les couleurs des œufs et des connecteurs.
 - Proposant des alternances à 3 ou 4 termes.
 - Proposant des superpositions de 2 ou 3 œufs.
 Vérifier avec eux. Faire verbaliser et décrire les actions.

LES ALTERNANCES

Quelques exemples de consignes à imprimer et à distribuer aux enfants pour qu'ils poursuivent les alternances.

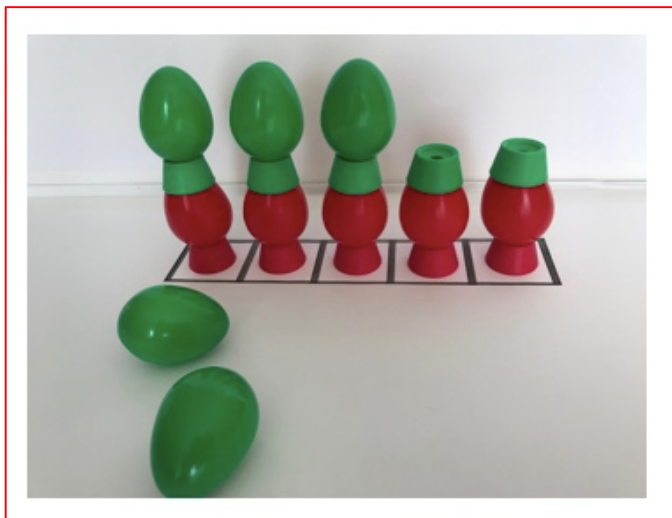


COMPTER JUSQU'A 5 ET 10



- **AGE**
A partir de 4/5 ans.
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Aborder les notions de quantité et d'ordre numérique : compter jusqu'à 5 et 10.
Développer son langage.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Réaliser une ou plusieurs grilles de 10 cases sur une feuille cartonnée. Dimensions de la case 5 cm x 5 cm.
Préparer deux paniers, l'un rempli d'œufs et un autre de connecteurs, de toutes couleurs.
- **DEROULEMENT**
Par groupe de 4 à 6 enfants.
Deux façons de faire :
 - Demander aux enfants de remplir une ligne (de 5 cases) avec 2 œufs et 2 connecteurs dans chaque carré, sans donner de consigne couleur.
Une fois réalisée, leur demander de compter les œufs. Certains compteront spontanément 5 œufs et d'autres 10 œufs. Recueillir les commentaires et dialoguer avec les enfants.
 - Demander aux enfants de remplir une ligne pour obtenir à la fin 10 œufs, sans mentionner les connecteurs. Ils vont devoir compter avant, pendant et après leur action.
Une fois réalisée, leur demander de décrire ce qu'ils ont fait pour répondre à la consigne.
- **PROLONGEMENT**
Pour les plus grands, on pourra faire remarquer que l'on a utilisé 5 cases avec 2 œufs dans chaque case pour obtenir 10 œufs.

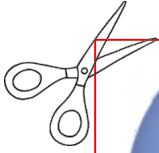
LE COMPLÉMENT A 10



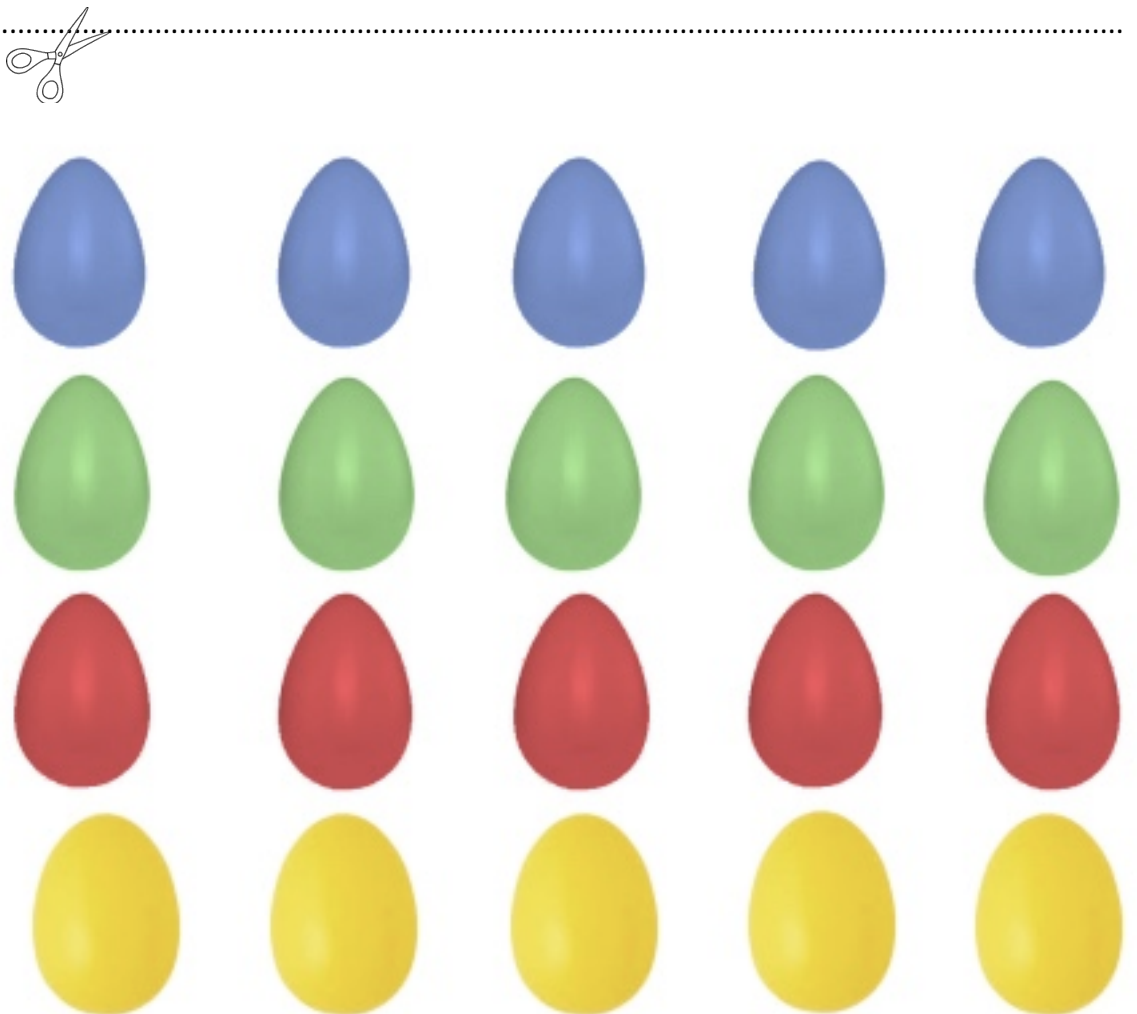
- AGE
A partir de 5 ans.
- OBJECTIFS EDUCATIFS
Décoder une image.
Apprendre à compter jusqu'à 5.
S'exercer aux compléments du nombre.
Prendre conscience des différentes constructions d'un même nombre.
Favoriser l'observation et le raisonnement.
Exercer son habileté manuelle (Couper, coller...)
- PREPARATION DU MATERIEL
Réaliser une ou plusieurs grilles de 10 cases sur une feuille cartonnée. Dimensions de la case 5 cm x 5 cm.
Préparer un alignement de 8 œufs (Voir photo). Une régularité des couleurs facilite le repérage dans un premier temps.
- DEROULEMENT
Par groupe de 4 à 6 enfants.
Demander aux enfants de compléter la grille pour obtenir 10 œufs. Combien ont-ils rajouté d'œufs ?
Vérifier avec eux et leur demander de verbaliser leur action.
- PROLONGEMENT
On pourra formaliser l'action vécue des enfants en leur proposant les fiches- consignes à imprimer. (Fiche N°12). Les enfants découperont et colleront les œufs pour compléter leur fiche.

CONSIGNES COMPLEMENT A 10

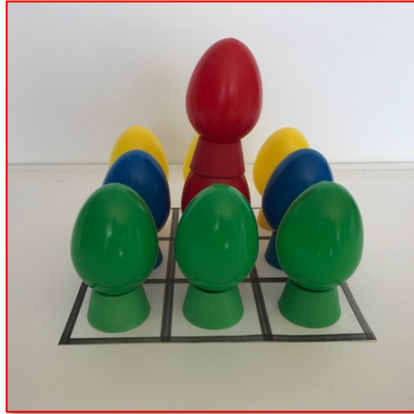
Quelques exemples de consignes à imprimer, à découper et à distribuer aux enfants.



CONSIGNES COMPLEMENT A 10 (Suite)

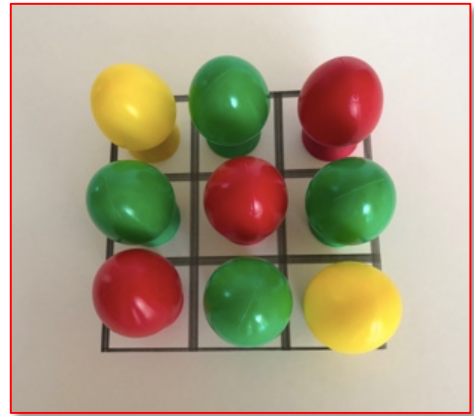


TOPOLOGIE



- AGE
A partir de 5 ans.
- OBJECTIFS EDUCATIFS
Aborder la notion d'espace-plan.
Construire ses premiers repères spatiaux. (Devant, derrière, au milieu...)
S'exercer au pavage du plan.
Développer son langage.
Exercer son habileté manuelle.
- PREPARATION DU MATERIEL
Réaliser une ou plusieurs grilles de 9 cases sur une feuille cartonnée (15 x 15 cm). Dimensions de la case : 5 cm x 5 cm.
Paver la grille avec des œufs de couleurs indifférentes mais en réservant une couleur pour une tour de 2 œufs, rouge par exemple.
Placer la tour à un endroit remarquable : au milieu, au coin à droite, au coin à gauche...
- DEROULEMENT
Pour un groupe de 4 à 6 enfants.
Placer les enfants en ligne pour que la réalisation soit **devant eux**.
Leur demander de dire où se trouve la tour rouge.
Recueillir les réponses et préciser l'emplacement de la tour, même s'ils n'ont pas encore l'âge d'utiliser les notions de droite ou gauche : au milieu, devant, au coin-derrrière) ...
- PROLONGEMENT
Individuellement.
Distribuer une grille de 9 cases à chaque enfant. Leur demander de paver la grille avec des œufs dont on peut imposer la ou les couleurs et de placer une tour de deux œufs à un endroit dans le plan : au milieu, devant, derrière, sur le côté.
Vérifier les réalisations, recueillir les commentaires et ajuster les réponses.

LA SYMÉTRIE



- AGE

A partir de 5 ans.

- OBJECTIFS EDUCATIFS

Aborder la notion de symétrie.

Développer son langage.

Exercer son habileté manuelle.

- PREPARATION DU MATERIEL

Préparer une ou plusieurs grilles de 5, 10 et 9 cases sur une feuille cartonnée (15 x 15 cm).
Dimensions de la case : 5 cm x 5 cm.

Réaliser la moitié d'une symétrie simple sur chacune des grilles choisies, mais avec un étage d'œufs superposés.

- DEROULEMENT

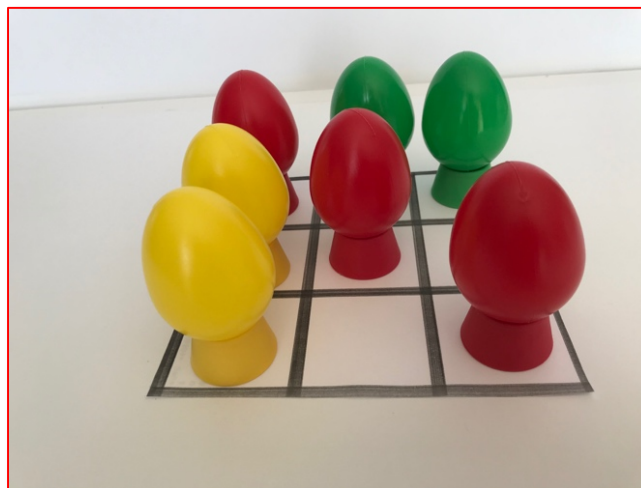
Pour un groupe de 4 à 6 enfants.

Placer les enfants devant une des grilles et leur demander de la compléter. Mais attention ! Pas n'importe comment. Il faut que les deux moitiés de la grille soient "pareils".

Recueillir les questions et les commentaires. Les accompagner dans leur démarche.

- PROLONGEMENT

On pourra varier à l'infini les propositions de symétrie : horizontales, verticales, diagonales...et le nombre de superpositions d'œufs.

JEU DE MARELLE

- **AGE**

A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à jouer ensemble.

Comprendre et respecter une règle du jeu.

Développer des stratégies.

Exercer son observation.

Développer son langage.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Réaliser une ou plusieurs grilles de 9 cases sur une feuille cartonnée (15 x 15 cm). Dimensions de la case : 5 cm x 5 cm.

Préparer 3 œufs de même couleur par enfant.

- **DEROULEMENT**

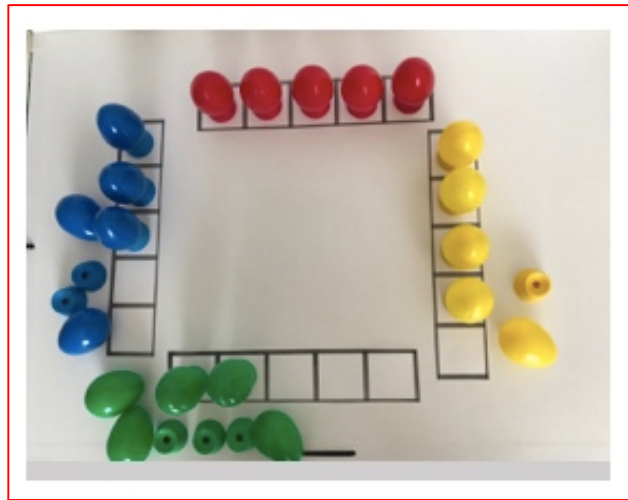
Par groupe de 3 enfants.

Expliquer aux enfants la règle du jeu : on doit aligner le premier ses 3 œufs, soit sur une ligne, soit sur une colonne, soit en diagonale (" En travers"). Attention, il faut bien observer ce que font les autres pour qu'ils ne gagnent pas avant nous ! Le premier qui a aligné ses trois œufs a gagné !

- **PROLONGEMENT**

Si plusieurs groupes jouent en même temps, on pourra organiser un petit tournoi avec les vainqueurs !

JEU DE SOCIETE : 5/5



- AGE
A partir de 5 ans.

- OBJECTIFS EDUCATIFS

Apprendre à jouer ensemble.

Comprendre et respecter une règle du jeu.

Savoir compter jusqu'à 5.

Savoir lire un dé de couleurs et un dé de chiffres et appliquer la consigne.

Exercer son observation.

Développer son langage.

- PREPARATION DU MATERIEL

Réaliser 4 grilles de 10 cases sur une feuille cartonnée. Dimensions de la case : 5 cm x 5 cm.

Préparer 5 œufs de chaque couleur par enfant.

2 dés : un dé couleur et un dé de 1 à 3. Si on ne possède pas ce type de dés, on pourra utiliser des dés ordinaires en collant sur les faces non utilisées des gommettes pour symboliser des pièges, des chances ou des jokers.

- DEROULEMENT

Pour 4 enfants.

On distribue à chaque enfant une grille et 5 œufs de même couleur.

Chacun leur tour, les enfants lancent les deux dés et placent leurs œufs selon ce qu'indiquent les dés. Si la couleur ne correspond pas à celle de leurs œufs, les enfants passent leur tour.

Le premier qui a rempli sa ligne a gagné.

- PROLONGEMENT

On pourra proposer un jeu à 10 œufs, en distribuant soit deux grilles de 5 cases mises bout à bout, soit une grille de 5 cases mais en superposant les œufs.