



LES OEUFS



INTRODUCTION

La forme de l'œuf, ovoïde et lisse attire le toucher, l'envie de manipuler et de jouer.

N'oublions pas qu'il est un symbole universel de perfection et de vie.

Déjà présent dans le coin cuisine, il remplit sa fonction d'aliment sous son aspect réaliste.

Les enfants y prennent beaucoup de plaisir et c'est sa vertu première.

Mais nous pouvons aussi joindre à ce côté agréable d'autres fonctions structurantes de la pensée et du raisonnement en proposant cette forme unique en grand nombre et en plusieurs couleurs. C'est le jeu des « Œufs ».

Ce jeu permet d'exploiter la nature généreuse de l'œuf dans des situations aussi variées que multiples.

- Des activités libres, car c'est un jeu avant tout.
- Des activités sensorielles qui en explorant la forme, la surface, la taille, les couleurs développent la préhension et mettent en œuvre la coordination du toucher et de la vue.
- Des activités de reproduction de modèles qui permettent de développer les compétences oculo-manuelles.
- Des activités plus cognitives et particulièrement mathématiques de tri, d'alternances, de comptage, de formes géométriques, de symétrie...

SOMMAIRE

INTRODUCTION p 2

SOMMAIRE p 3

COMPOSITION DU JEU p 4

- Les pièces
- Les fiches activités enfants

LES ACTIVITES

ACTIVITES DE DECOUVERTE

- Découverte du matériel FICHE N°1 p 5
- Le tri des couleurs FICHE N°2 p 6
- Les comptines FICHE n°3 p 7

ACTIVITES SENSORI-MOTRICES

- Reproduction de modèles figuratifs FICHE N °4 p 8
- Reproduction de modèles géométriques FICHE N °5 p 9
- Compléter un modèle géométrique FICHE N° 6 p 10
- Les « exercices à trous » FICHE N° 7 p 11



ACTIVITES MATHÉMATIQUES

- Le complément du nombre 5 FICHE N°8 p 12
- Le complément du nombre 5 en chiffres FICHE N°9 p 13
- Le tableau à double entrée 1 FICHE N°10 p 14
- Le tableau à double entrée 2 FICHE N°11 p 15

▪ Le tableau à double entrée 3	FICHE N°12	p 16
▪ Apprendre à compter jusqu'à 5	FICHE N°13	p 17
▪ Apprendre à compter jusqu'à 10	FICHE N°14	P 18
▪ Les formes géométriques	FICHE N°15	P 19
▪ Le jeu de la marchande	FICHE N°16	P 20
▪ Jeu de société : Les « Titoeufs »	FICHE N°17	p 21

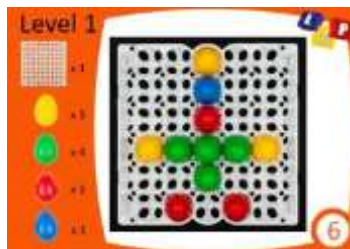
COMPOSITION DU MATERIEL

1. LES PIECES

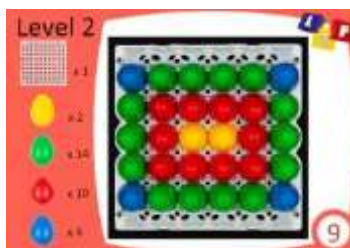
	<table border="1"> <tr> <td>Plateaux alvéolés</td> <td>(x4)</td> </tr> <tr> <td>- 5 rangées et 6 colonnes</td> <td></td> </tr> </table>	Plateaux alvéolés	(x4)	- 5 rangées et 6 colonnes			
Plateaux alvéolés	(x4)						
- 5 rangées et 6 colonnes							
	<table border="1"> <tr> <td>Oeufs</td> <td>(x120)</td> </tr> <tr> <td>- Rouges (x30)</td> <td>Verts (x30)</td> </tr> <tr> <td>- Bleus (x30)</td> <td>Jaunes (X30°)</td> </tr> </table>	Oeufs	(x120)	- Rouges (x30)	Verts (x30)	- Bleus (x30)	Jaunes (X30°)
Oeufs	(x120)						
- Rouges (x30)	Verts (x30)						
- Bleus (x30)	Jaunes (X30°)						

1. LES FICHES D'ACTIVITE ENFANTS

- Fiches figuratives progressives en difficulté pour les 3- 5 ans (6 fiches).



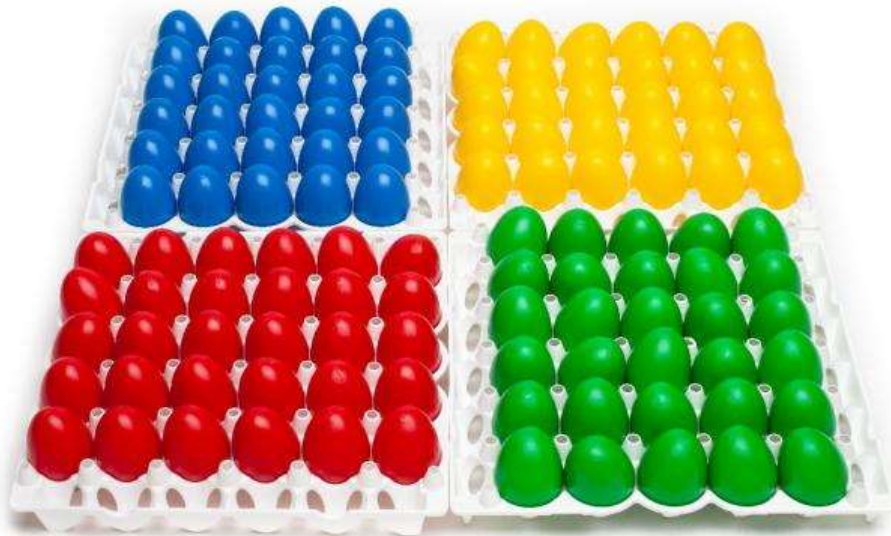
- Fiches géométriques progressives en difficulté pour les 4-5 ans (6 fiches).



- Fiches mathématiques progressives à compléter pour les 5-6 ans (6 fiches).



DECOUVERTE DU MATERIEL



- **AGE** A partir de 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Découvrir sensoriellement le matériel, le manipuler, l'expérimenter, inventer.
Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Créer la surprise : Placer sur un tapis, par exemple, les quatre plateaux et les œufs en vrac dans un panier.

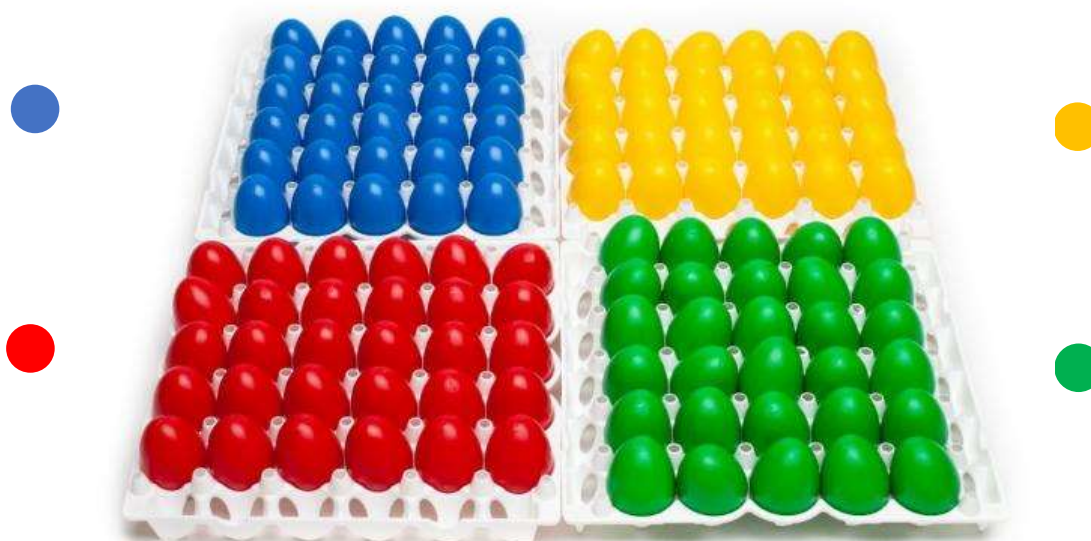
- **DEROULEMENT**

Laisser les enfants découvrir le matériel, expérimenter les plateaux. On verra très vite un tri s'organiser et les échanges s'opérer.

Cette première étape de libre découverte a son importance car les enfants vont toujours rechercher un intérêt à ce matériel nouveau, y compris celui de vouloir le mettre spontanément dans le coin cuisine.

Quand la découverte spontanée aura atteint ses limites, que les enfants ne sauront plus quoi faire avec le jeu, ce sera le moment de leur en faire découvrir d'autres utilisations.

LE TRI DES COULEURS



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Manipuler le matériel.

Appréhender les couleurs. Savoir les reconnaître et les nommer.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer la totalité des œufs dans un grand panier.

Coller une gommette de couleur sur chacun des 4 plateaux.

- **DEROULEMENT**

Par groupe de 4 à 6 enfants, on demandera de trier sur les plateaux les œufs par couleur.

Faire exprimer et nommer les couleurs.

Cette activité, mathématique par le tri, sensorielle par la reconnaissance des couleurs et langagière pour l'ensemble, est préalable à toute autre car sans la prise de conscience des quatre couleurs et de l'uniformité des œufs, les enfants ne pourront pas aller plus loin dans l'expérimentation.

Pour les plus grands, proposer aux enfants les plateaux sans gommette et leur donner la consigne : « Trier les œufs dans les plateaux ».

Les enfants seront amenés, par déduction à trier les œufs par couleur et échanger entre eux afin de se mettre d'accord sur la méthode pour trier et sur l'utilisation des plateaux dans une véritable situation de coopération.

LES COMPTINES



- **AGE** A partir de 2 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Acquérir un langage spécifique, chanter ensemble, développer sa mémoire.

Chanter les nombres.

Se constituer un patrimoine de chansons et de comptines.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Chercher des comptines illustrées ou non sur le thème des œufs : elles sont nombreuses et très souvent numériques.

- **DEROULEMENT**

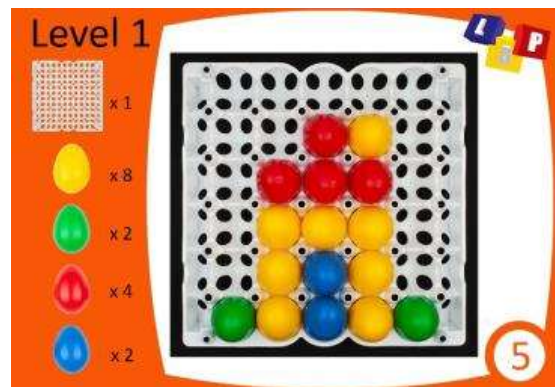
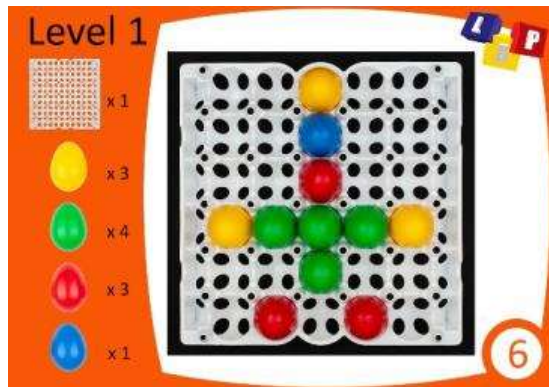
Selon l'âge des enfants, on choisira des comptines plus ou moins longues et dont le texte est plus ou moins compliqué. Le texte sera reproduit sur du papier cartonné, et illustré. Apprendre les comptines fait partie du patrimoine chanté de la classe.

- **PROLONGEMENT**

On demandera aux enfants de choisir une comptine en allant chercher le nombre et la couleur des œufs correspondants.

A contrario, en sélectionnant préalablement les œufs, les enfants devront deviner la comptine.

REPRODUCTION DE MODELES FIGURATIFS



- **AGE** A partir de 3 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir lire une image et savoir la décomposer par l'observation.

Reproduire un modèle plus ou moins complexe.

Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Utiliser les fiches d'activités figuratives série 1 : Fiches N° 1 à 6. (Voir le détail des fiches p 4).

Préparer l'ensemble des œufs du jeu et non pas uniquement celles dont l'enfant a besoin et un plateau par enfant.

- **DEROULEMENT**

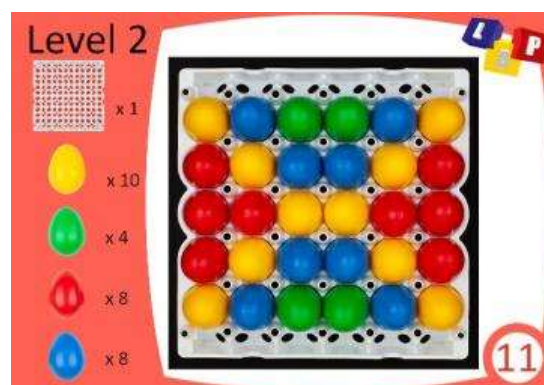
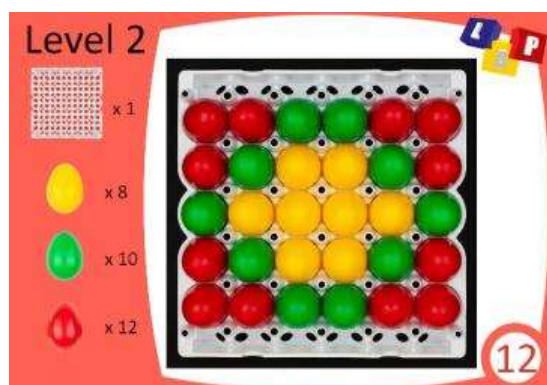
Pour 1 à 4 enfants.

Donner 1 fiche de son choix et un plateau à chaque enfant en mettant à la disposition de tous l'ensemble des œufs. Les aider au début à bien placer la fiche sous leur plateau, soit verticalement, soit horizontalement selon le modèle.

Les laisser reproduire la composition. Les accompagner si nécessaire jusqu'à la complète réalisation.

Vérifier avec eux si la réalisation est conforme au modèle. Solliciter leur expression.

REPRODUIRE UN MODELE GEOMETRIQUE



- **AGE** A partir de 4 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir lire une image et savoir la décomposer par l'observation.
 Reproduire un modèle géométrique plus ou moins complexe.
 Aborder les alternances, la symétrie verticale, horizontale et oblique.
 Développer le raisonnement logique et l'esprit de déduction.
 Favoriser les échanges verbaux.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Utiliser les fiches d'activités géométriques série 2 : Fiches N° 1 à 6. Elles sont progressives en difficulté. (Voir le détail des fiches p 4).
 Préparer l'ensemble des œufs du jeu et non pas uniquement ceux dont l'enfant a besoin et un plateau par enfant.

- **DEROULEMENT**

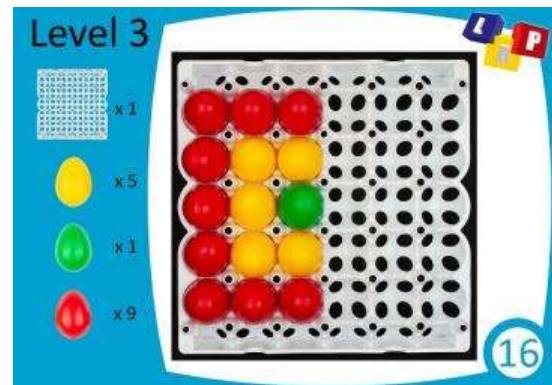
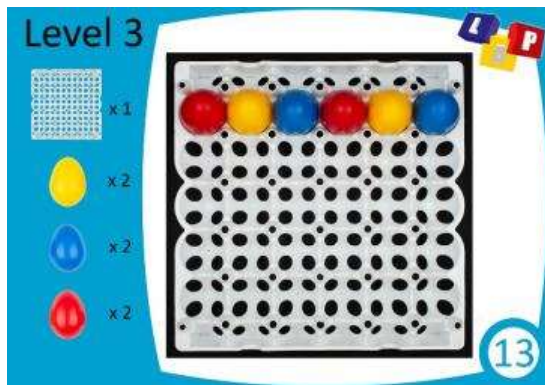
Pour 1 à 4 enfants.

Donner 1 fiche à chaque enfant, un plateau et mettre à la disposition de tous l'ensemble des œufs. Les aider au début à bien placer la fiche sous leur plateau, soit verticalement, soit horizontalement selon le modèle.

Les laisser lire les images et reproduire la composition. Les accompagner si nécessaire jusqu'à la complète réalisation.

Vérifier avec eux si la réalisation est conforme au modèle. Solliciter leur expression.

COMPLETER UN MODELE GEOMETRIQUE



- **AGE** A partir de 5 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer les capacités visuelles.

Savoir lire une image et savoir la décomposer par l'observation.

Reproduire un modèle géométrique incomplet.

Aborder les notions d'alternances, de symétrie verticale, horizontale et oblique.

Savoir paver un plan.

Développer le raisonnement logique et l'esprit de déduction.

Favoriser les échanges verbaux.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Utiliser les fiches d'activités géométriques série 3 : Fiches N° 1 à 6. Elles sont progressives en difficulté. (Voir le détail des fiches p 4).

Préparer l'ensemble des œufs du jeu et non pas uniquement ceux dont l'enfant a besoin et un plateau par enfant.

- **DEROULEMENT**

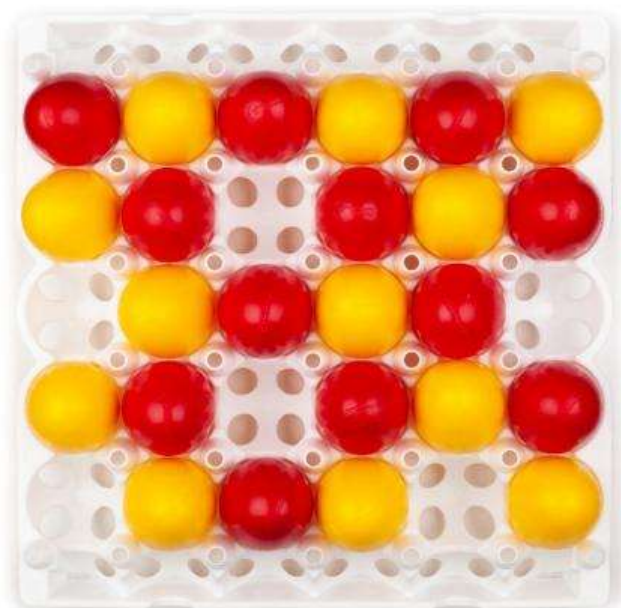
Pour 1 à 4 enfants.

Donner 1 fiche à chaque enfant, un plateau et mettre à la disposition de tous l'ensemble des œufs.

Les laisser lire les images et les laisser déduire la place et la couleur à placer. Les accompagner si nécessaire jusqu'à la complète réalisation.

Vérifier avec eux si la réalisation est conforme à la symétrie demandée. Solliciter leur expression.

« EXERCICES A TROUS »



- **AGE** A partir de 5 a

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer les capacités visuelles.

Savoir lire une image et savoir la décomposer par l'observation.

Aborder les notions d'alternances, de symétrie verticale, horizontale et oblique.

Développer le raisonnement logique et l'esprit de déduction.

Favoriser les échanges verbaux.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer un plateau rempli avec d'abord une alternance de 2 couleurs. Prélever deux ou trois œufs au hasard et cacher les dans le panier à œufs.

- **DEROULEMENT**

En petit groupe de 4 à 6 enfants.

Présenter le plateau incomplet aux enfants et leur demander de trouver les œufs manquants.

Favorisez l'expression.

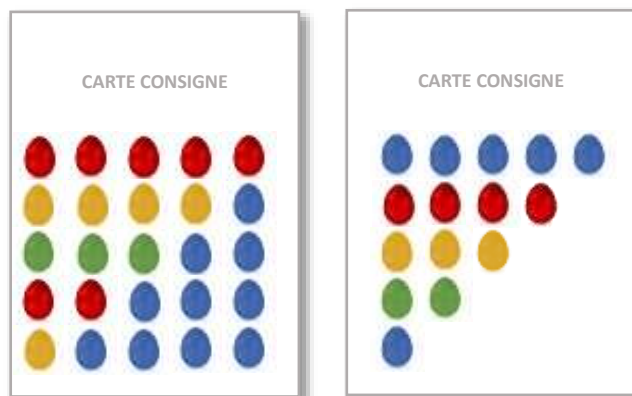
- **PROLONGEMENT**

En petit groupe de 4 enfants.

Progressivement, vous pouvez paver le plateau avec des alternances de trois ou quatre couleurs, privilégier les pavages symétriques, horizontaux, verticaux ou obliques.

Vous pouvez aussi distribuer un plateau incomplet à chaque enfant et les laisser s'exercer individuellement.

LES COMPLEMENTS DU NOMBRE 5



- **AGE** A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Créer des situations mathématiques pour :

- 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.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Réaliser au moins 4 fiches consignes verticales sur lesquelles on aura imprimé les rangées d'œufs en illustrant par deux couleurs différentes les différents compléments à cinq.
4 plateaux.

- **DEROULEMENT**

Distribuer un plateau à chaque enfant et mettre à leur disposition l'ensemble des œufs dans un panier ou dans une boîte.

Leur donner une fiche consigne N°1 et leur demander de la reproduire sur leur plateau.

Vérifier avec chacun des enfants la justesse de leur composition.

Favoriser leur expression.

- **PROLONGEMENT**

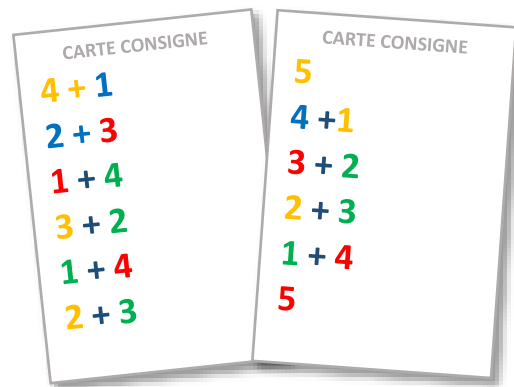
Distribuer un plateau à chaque enfant et mettre à leur disposition l'ensemble des œufs dans un panier ou dans une boîte.

Leur donner une fiche consigne N°2 et leur demander de la reproduire et de compléter ce qui manque sur leur plateau.

Vérifier avec chacun des enfants la justesse de leur composition.

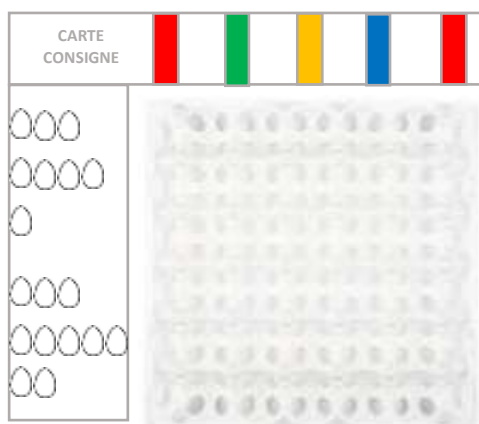
Favoriser leur expression.

LES COMPLEMENTS DU NOMBRE 5 EN CHIFFRES



- **AGE** A partir de 5 ans.
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Savoir décoder.
Apprendre à compter jusqu'à 5.
Se familiariser avec les chiffres.
S'exercer aux compléments du nombre et aborder empiriquement l'addition.
Prendre conscience des différentes constructions d'un même nombre.
Favoriser l'observation et le raisonnement.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Réaliser au moins 4 fiches consignes verticales sur lesquelles on aura imprimé les rangées de chiffres en illustrant par deux couleurs différentes les différents compléments à cinq.
4 plateaux.
- **DEROULEMENT**
Distribuer un plateau à chaque enfant et mettre à leur disposition l'ensemble des œufs dans un panier ou dans une boîte.
Leur donner une fiche consigne.
Vérifier avec chacun des enfants la justesse de leur composition.
Favoriser leur expression.

LE TABLEAU A DOUBLE ENTREE 1



- **AGE** A partir de 4 ou 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à utiliser un tableau à double entrée et utiliser deux critères simples.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Réaliser plusieurs cartes consignes : les unes, pour les colonnes, avec des bandeaux ou des gommettes correspondants aux couleurs des œufs, les autres, pour les rangées avec des œufs au trait de 1 à 5.

Un ou plusieurs plateaux.

- **DEROULEMENT**

Pour un petit groupe de 1 à 4 enfants.

Préparer un plateau et placer les cartes consignes le long des rangées et des colonnes.

Si les enfants ne sont pas habitués à manipuler le tableau à double entrée, leur expliquer le fonctionnement et le réaliser avec eux.

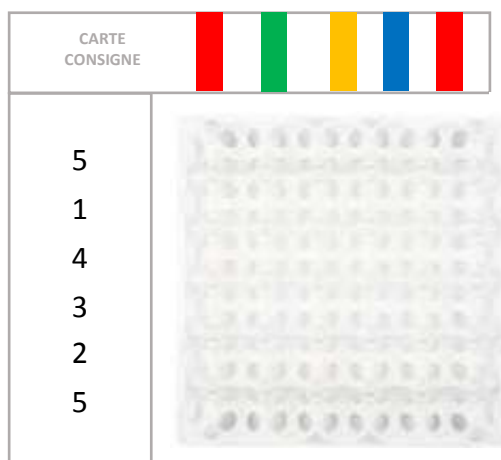
Vérifier avec eux et solliciter l'expression.

- **PROLONGEMENT**

Pour un groupe de 4 enfants.

Quand les enfants sont familiarisés avec la manipulation du tableau à double entrée, distribuer un plateau à chaque enfant, les différentes cartes consignes et les laisser construire le tableau de façon autonome. Vérifier ensuite avec chacun d'eux l'exactitude du tableau. Favoriser l'expression.

LE TABLEAU A DOUBLE ENTREE 2



- **AGE** A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir lire les chiffres et se représenter une quantité.

Apprendre à utiliser un tableau à double entrée et utiliser deux critères dont l'un est chiffré.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Réaliser plusieurs cartes consignes : les unes, pour les colonnes, avec des bandeaux ou des gommettes correspondants aux couleurs des œufs, les autres, pour les rangées avec des chiffres de 1 à 5 en noir.

Un ou plusieurs plateaux.

- **DEROULEMENT**

Pour un petit groupe de 1 à 4 enfants.

Préparer un plateau et placer les cartes consignes le long des rangées et des colonnes.

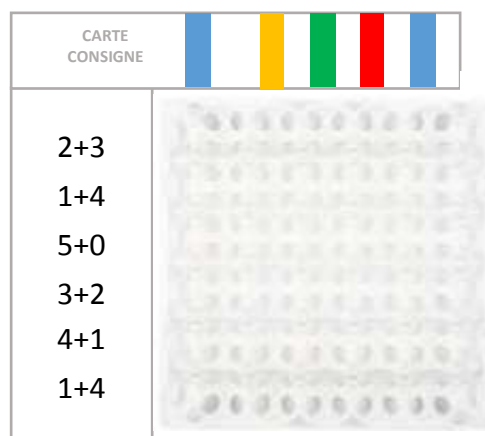
Si les enfants ne sont pas habitués à manipuler le tableau à double entrée, leur expliquer le fonctionnement et le réaliser avec eux.

Vérifier avec eux et solliciter l'expression.

- **PROLONGEMENT**

Quand les enfants sont familiarisés avec la manipulation du tableau à double entrée, distribuer un plateau à chaque enfant, les différentes cartes consignes et les laisser construire leur tableau de façon autonome. Vérifier ensuite avec chacun d'eux l'exactitude du tableau. Favoriser l'expression.

LE TABLEAU A DOUBLE ENTREE 3



- **AGE** A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir lire les chiffres et se représenter une quantité.

Manipuler les différentes constructions de la quantité 5.

Apprendre à utiliser un tableau à double entrée et raisonner avec deux critères dont l'un avec le signe +.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Réaliser plusieurs cartes consignes : les unes, pour les colonnes, avec des bandeaux ou des gommettes correspondants aux couleurs des œufs, les autres, pour les rangées avec les différentes constructions du nombre 5.

Un ou plusieurs plateaux.

- **DEROULEMENT**

Pour un petit groupe de 1 à 4 enfants.

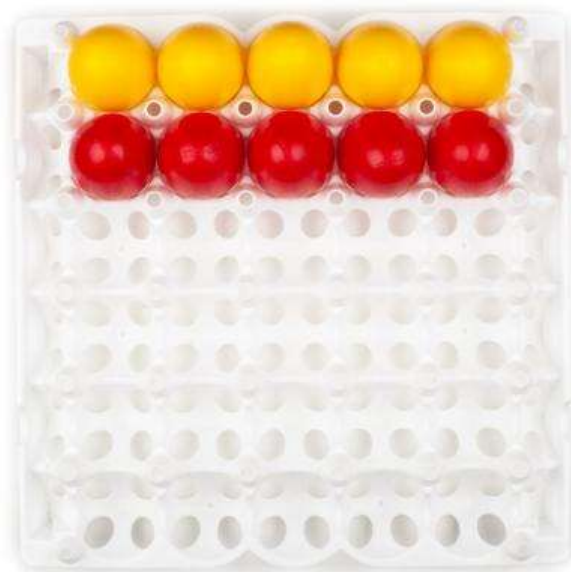
Au préalable, les enfants auront travaillé la notion de complément du nombre. (Voir les fiches N° 8 et 9)

Préparer un plateau et placer les cartes consignes le long des rangées et des colonnes.

Si les enfants ne sont pas habitués à manipuler le tableau à double entrée, leur expliquer le fonctionnement et le réaliser avec eux.

- **PROLONGEMENT**

Quand les enfants sont familiarisés avec la manipulation du tableau à double entrée, distribuer un plateau à chaque enfant, les différentes cartes consigne et les laisser construire leur tableau de façon autonome. Vérifier ensuite avec chacun d'eux l'exactitude du tableau. Favoriser l'expression.

APPRENDRE A COMPTER JUSQU'A 5

- **AGE** A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à compter jusqu'à 5.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer 5 œufs rouges, 5 œufs verts, 5 œufs bleus, 5 œufs jaunes.
1 plateau.

- **DEROULEMENT**

En petit groupe de 4 à 6 enfants.

Placer un plateau au milieu de la table dans le sens vertical afin de disposer de rangées de 5 et un panier avec les œufs préparés pour la séance.

Demander aux enfants de placer les œufs en les rassemblant par couleur sur le plateau.

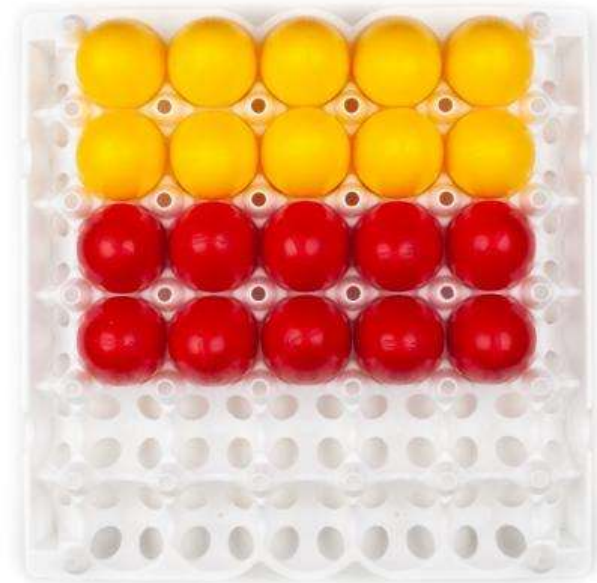
Les laisser tâtonner, puis les accompagner. Quand le plateau est rempli, demander aux enfants de commenter ce qu'ils voient puis leur demander de compter les œufs rouges, verts, jaunes, bleus.

- **PROLONGEMENT**

En petit groupe de 4 enfants.

Distribuer un plateau (sens vertical) à chaque enfant et leur demander de placer dans chaque rangée 5 œufs de même couleur.

En plaçant le plateau dans le sens horizontal, on pourra placer 6 œufs dans chaque rangée et apprendre à compter jusqu'à 6.

APPRENDRE A COMPTER JUSQU'A 10

- **AGE** A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à compter jusqu'à 10.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer 10 œufs rouges, 10 œufs verts, dix œufs jaunes.

1 plateau.

- **DEROULEMENT**

En petit groupe de 4 à 6 enfants.

Placer un plateau au milieu de la table, dans le sens vertical afin de disposer de 6 rangées et un panier avec les œufs préparés pour la séance.

Demander aux enfants de placer les œufs en les rassemblant par couleur sur le plateau.

Les laisser tâtonner, puis les accompagner. Quand le plateau est rempli, demander aux enfants de commenter ce qu'ils voient puis leur demander de compter les œufs rouges, verts, jaunes.

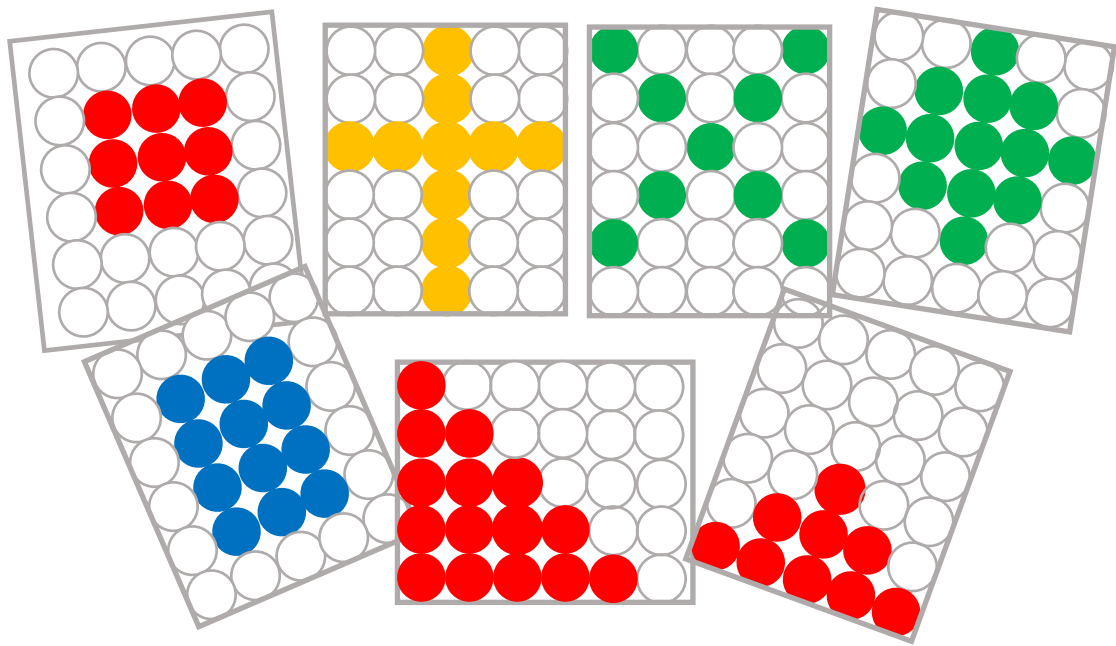
- **PROLONGEMENT**

En petit groupe de 4 enfants.

Distribuer un plateau (sens vertical) à chaque enfant et leur demander de placer 10 œufs de même couleur.

Selon la maturité des enfants, on pourra continuer plus avant en abordant la notion de multiple de 10 : « J'ai placé trois fois 10 œufs rouges ».

LES FORMES GEOMETRIQUES



- **AGE** A partir de 5 ans.
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Appréhender quelques formes géométriques simples.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Réaliser 7 fiches, en collant des gommettes rondes par exemple, pour représenter : carré, rectangle, triangle, losanges...
De 1 à 4 plateaux et tous les œufs dans un panier.
- **DEROULEMENT**
En petit groupe de 4 à 6 enfants.
Placer un plateau au milieu de la table, et une fiche représentant d'abord le carré.
Demander aux enfants de placer les œufs pour reproduire cette figure. Les aider si nécessaire et leur faire nommer cette forme géométrique.
Leur demander de refaire la même forme dans une autre couleur.
- **PROLONGEMENT**
En petit groupe de 4 enfants.
Une fois le carré connu, recommencer la séance avec les autres figures géométriques.
Puis, distribuer un plateau et une fiche à chaque enfant et leur demander de la reproduire avec les œufs.
Leur faire nommer les formes reproduites et favoriser leurs commentaires.

JEU DE LA MARCHANDE



- **AGE** A partir de 5 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Favoriser les échanges et développer l'expression.

Créer des situations mathématiques. Utiliser la correspondance terme à terme.

Imiter pour comprendre.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Créer un étalage d'épicerie en mettant à disposition des enfants les plateaux remplis d'œufs que les enfants auront préalablement triés par couleur.

Réaliser des listes matérialisant la couleur et le nombre d'œufs.

- **DEROULEMENT**

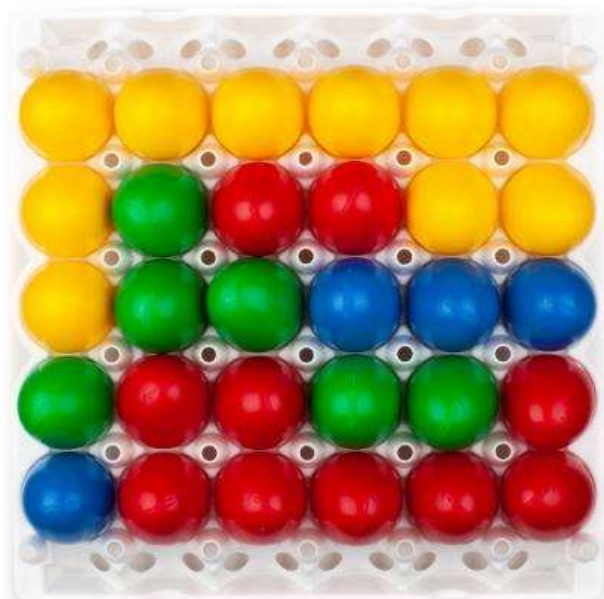
Munis de leur liste, les enfants vont faire leurs courses, soit en choisissant eux-mêmes les œufs présentés, soit en demandant à un marchand ou une marchande nommé dès le départ du jeu, de choisir les produits demandés. On aura soin de vérifier avec eux la conformité de leur achat avec leur liste.

- **PROLONGEMENT**

Pour les plus grands on ajoutera une gommette de couleur pour matérialiser le prix de l'œuf.

Un porte-monnaie rempli de jetons de cette même couleur pourra être distribué aux enfants. L'apport des jetons rajoutera une situation mathématique au jeu d'échange, les enfants devant calculer le nombre de jetons correspondant au nombre d'œufs achetés. On vérifiera avec eux la justesse du paiement

JEU DE SOCIETE : « TITOEUFS »



- **AGE** A partir de 4 ans.

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à jouer ensemble.

Comprendre et appliquer une règle de jeu de société.

Savoir lire les consignes de 2 dés.

Utiliser des stratégies.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer les 4 plateaux et la totalité des œufs dans un panier ou une boîte.

1 dé de 1 à 6 et un dé de couleurs.

- **DEROULEMENT**

Pour 4 joueurs.

Distribuer à chaque joueur un plateau et mettre à leur disposition le panier contenant tous les œufs.

Chacun leur tour, les enfants lancent les 2 dés et complètent leur plateau avec les œufs correspondants.

Le premier qui a complété son plateau a gagné.

- **PROLONGEMENT**

On peut n'utiliser que le dé chiffres mais n'utiliser que le dé couleur serait fastidieux et rallongerait trop la partie.

Pour les plus grands, on peut compliquer la règle en demandant, par exemple, de combler une rangée avant de passer à la suivante.