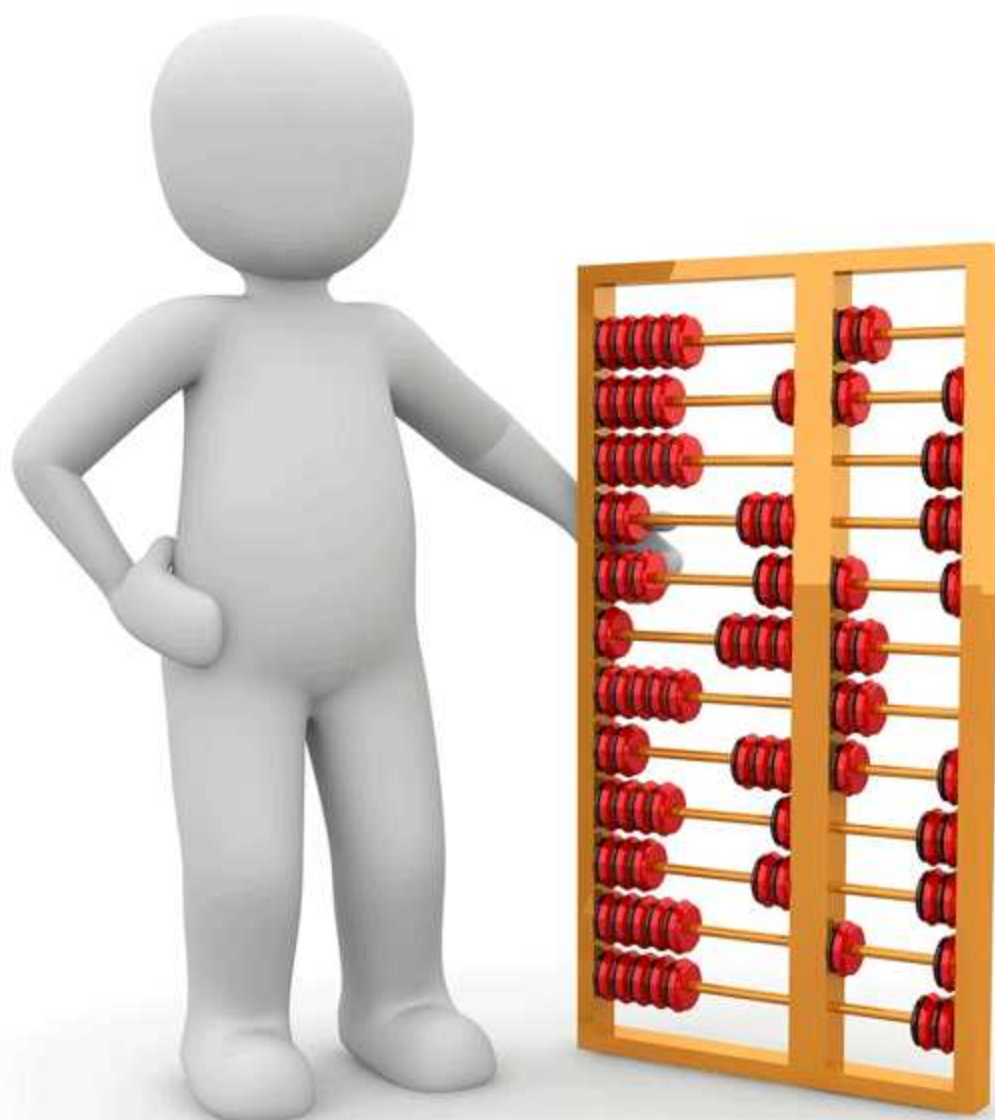


# MATHÉMATIQUE V2

4+

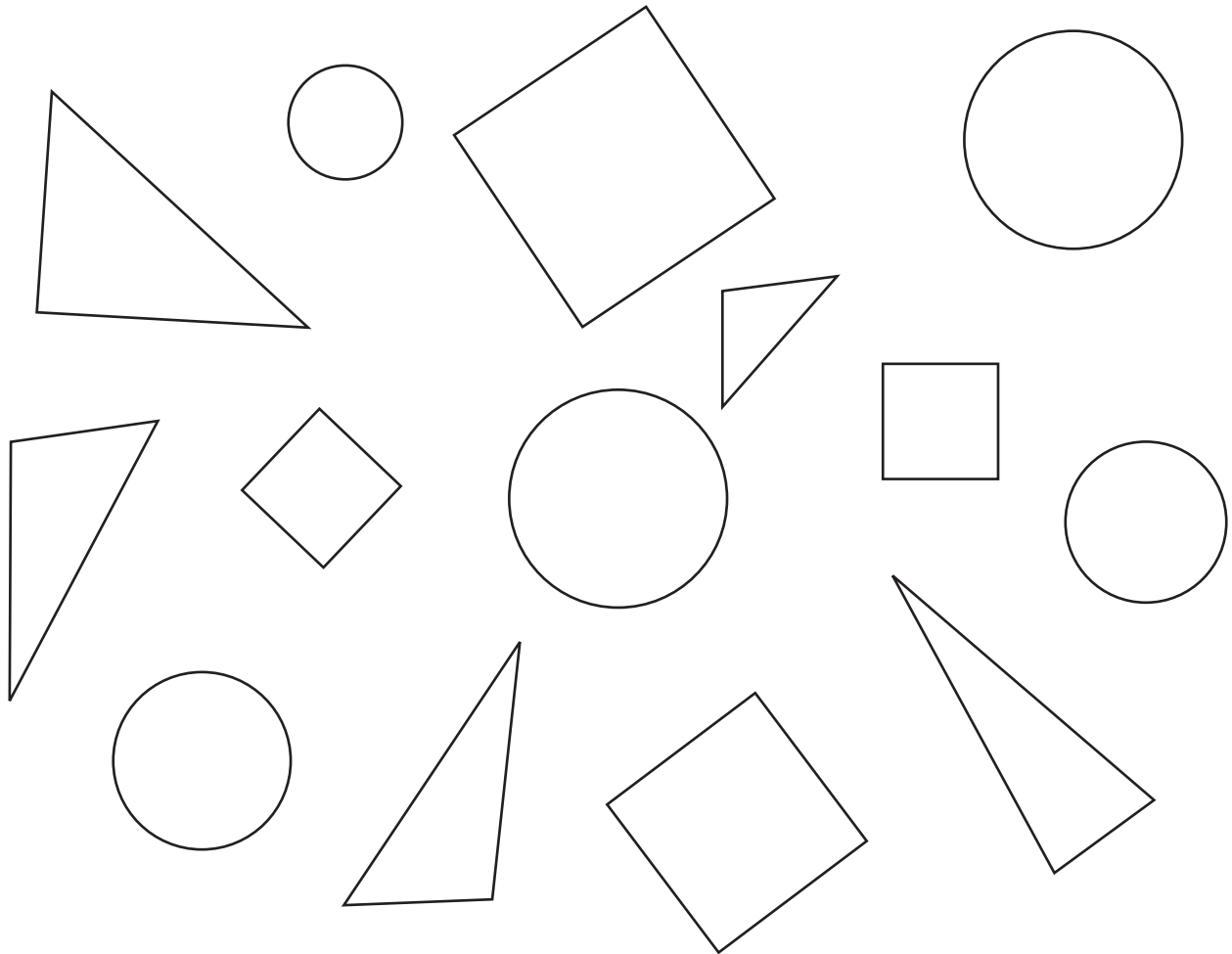


## LA GARDERIE Les Petits Calinours

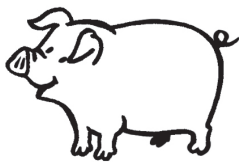
1200 Sir Wilfrid Laurier.  
Mont-Saint-Hilaire, Qc. J3G 4S6  
Tel: (450)446-2912 Fax: (450)714-0998  
Site Web: [www.garderie-les-petits-calinours.com](http://www.garderie-les-petits-calinours.com)



**Colorie** les ronds en rose, les carrés en vert et les triangles en jaune.



rose



jaune



vert



**Objectif** • Identifier les formes géométriques simples.

**Activité** • « La bataille des formes » : une forme géométrique est attribuée à chaque joueur (rond, carré, triangle, et éventuellement rectangle). Tour à tour, chacun doit trouver dans la pièce un objet de la forme qui lui a été attribuée.



Polichinelle a deux bosses. **Colorie** celle de devant en jaune et celle de derrière en violet.

**Complète** ensuite les barreaux de l'échelle pour que Polichinelle puisse monter.

jaune



violet

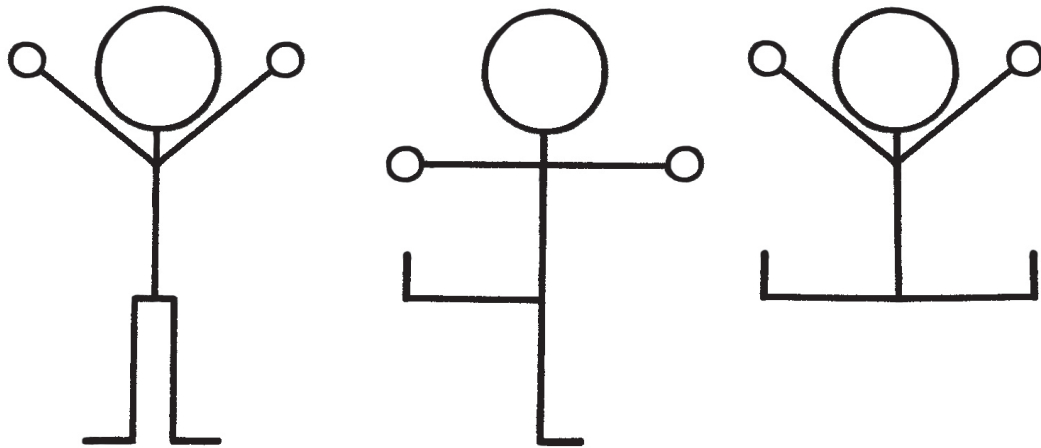


*Objectif* • Différencier *devant* et *derrière*.

*Activité* • « La craie magique » : cacher sous une feuille un objet peu épais, aux contours caractéristiques ou aux décors saillants (pièce de monnaie, clef...). L'enfant colorie la feuille à la craie grasse et la forme apparaît peu à peu. Au début, il est utile d'aider l'enfant à tenir la feuille.



Chaque pantin imite un des enfants qui dansent. **Colorie** de la même couleur l'enfant et le pantin qui font les mêmes gestes.



*Objectif* • Associer un personnage et sa silhouette schématisée.

*Activité* • « Jeu de mimes » : l'enfant tente de reproduire les mouvements des silhouettes. Ensuite, vous pouvez dessiner ce qu'il doit mimer ; puis c'est à votre tour de prendre la position d'un bonhomme que lui dessine.



### Colorie :

- en bleu quand il y a 1 point,
- en marron quand il y a 2 points,
- en jaune quand il y a 3 points.

Que vois-tu ?

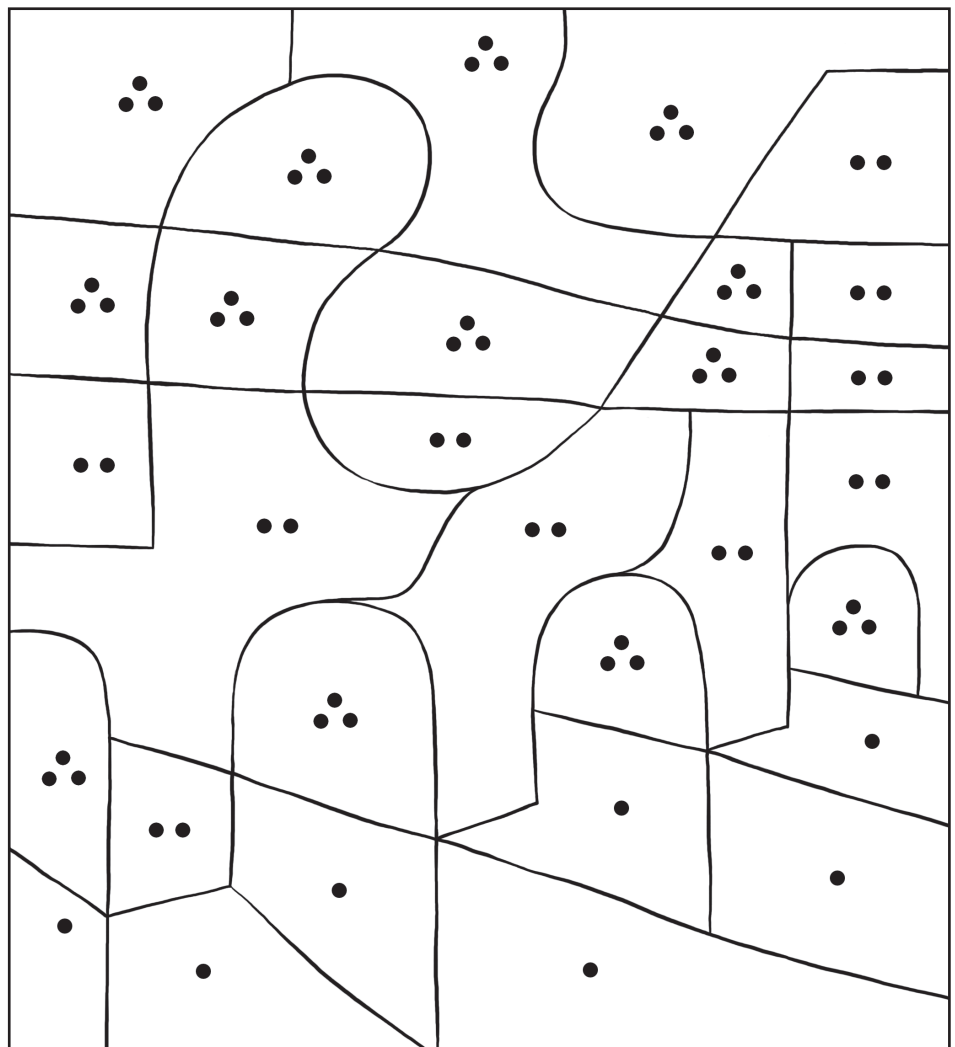
bleu



jaune



marron

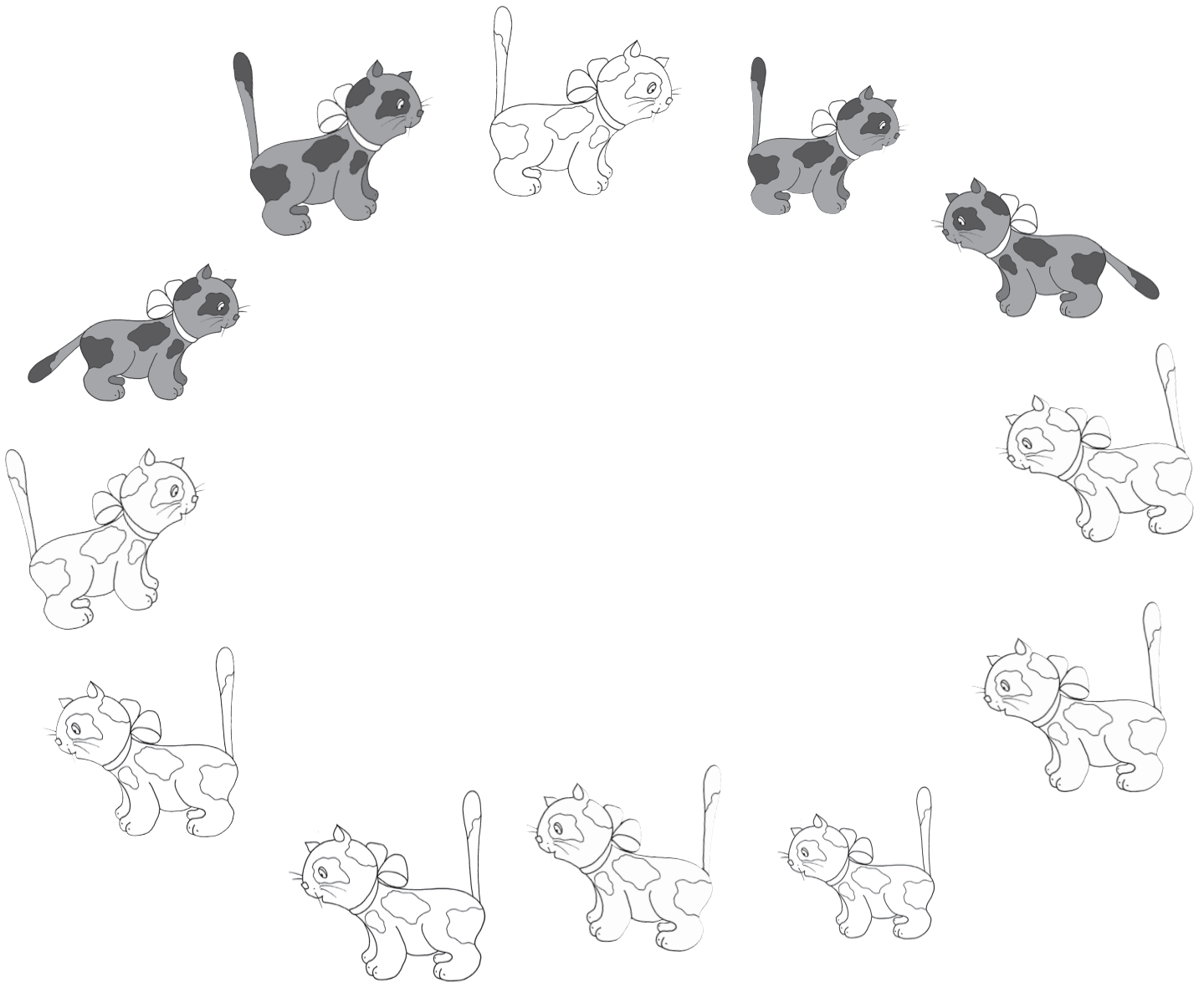


**Objectif** • Identifier des collections de 1 à 3 éléments.

**Conseil** • Conseiller à l'enfant de se concentrer sur une seule couleur à la fois.



**Colorie** en bleu le chat qui est entre les deux chats gris et **continue le rythme** : un chat bleu, deux chats gris, un chat bleu...



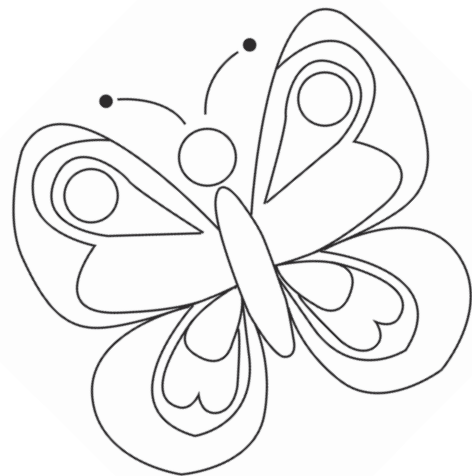
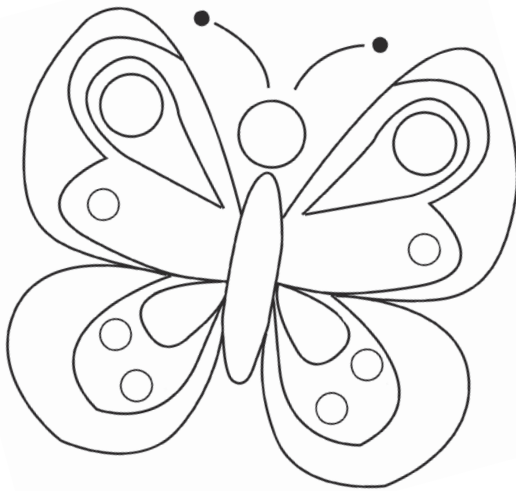
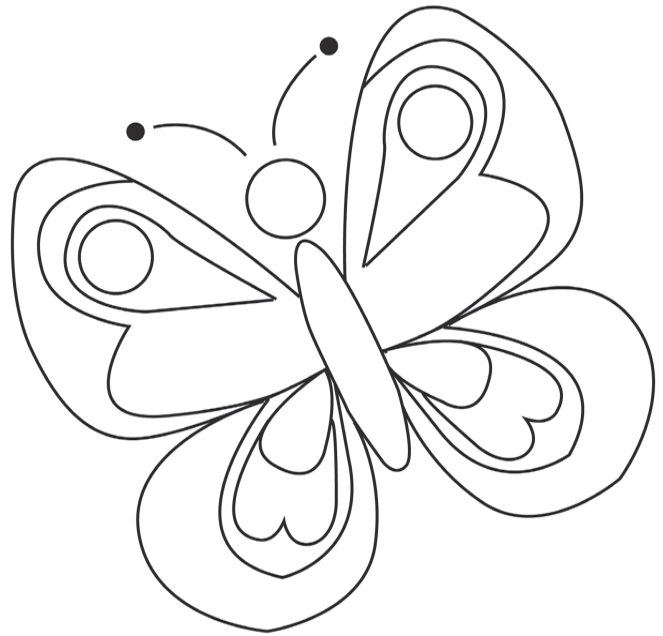
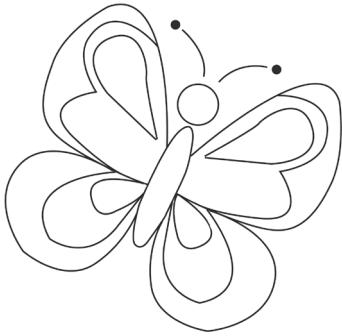
*Objectif* • Reproduire un rythme simple de couleurs.

*Activité* • Fabriquer des colliers avec de grosses perles de couleurs est un bon moyen de s'entraîner à la reproduction de rythmes de couleurs.



**Colorie** en rose le plus petit papillon et en vert le plus grand.

**Colorie** les autres avec d'autres couleurs.



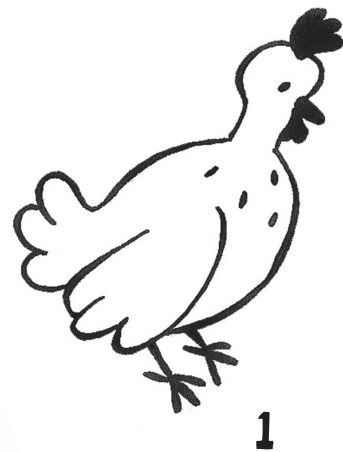
*Objectif* • Reconnaître le plus petit, le plus grand.

*Activité* • Dans une feuille rectangulaire pliée en deux, découper trois triangles sur chacun des côtés qui n'ont pas le pli. En ouvrant la feuille, on obtient un papillon ! Deux petites languettes peuvent être ajoutées pour faire les antennes.



**Entoure** la première poule et **colorie** la deuxième.

Quand trois poules s'en vont aux champs,  
La première va devant,  
La seconde suit la première, la troisième va derrière.  
Quand trois poules s'en vont aux champs,  
La première va devant.

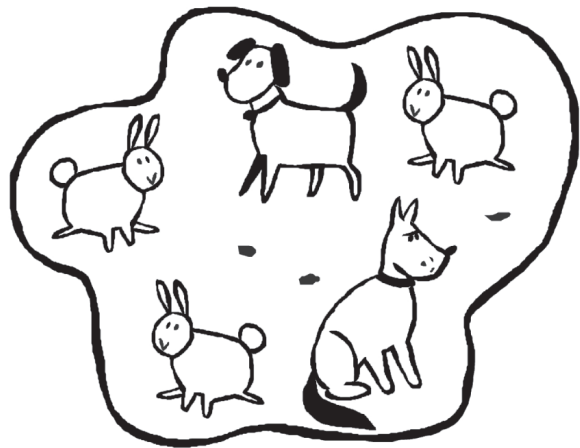
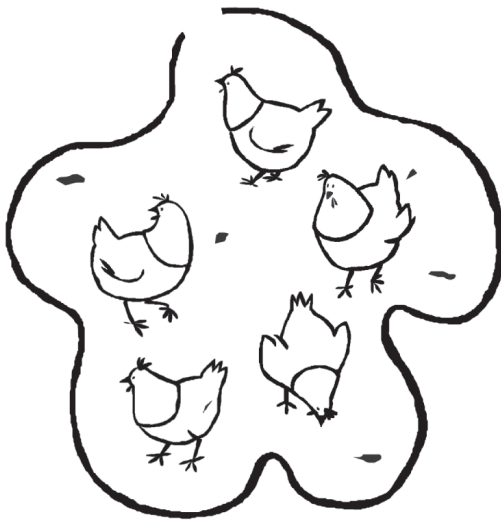
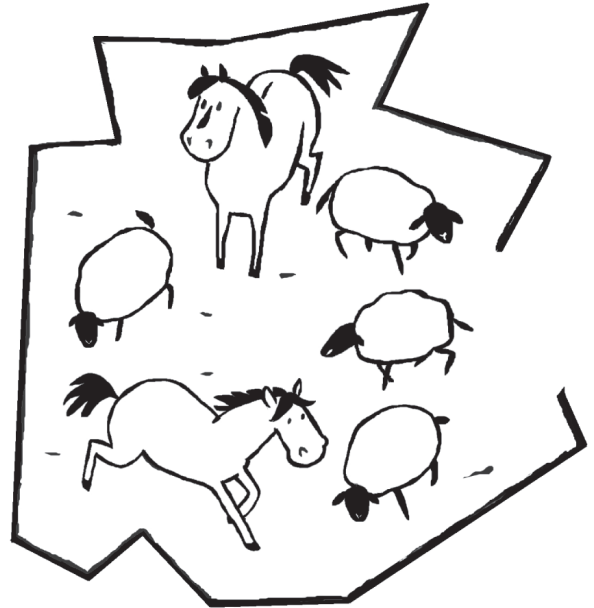
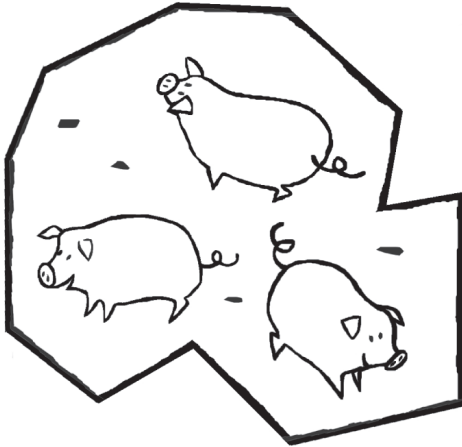


*Objectif* • Différencier *premier*, *second* et *troisième*.

*Gestuelle* • Cette comptine peut être chantée accroupi, en se dandinant – et si possible en formant une colonne de trois « poules » se suivant à la queue leu-leu. Un parcours peut être imaginé, avec des lignes courbes et de petits obstacles.



**Colorie** seulement les animaux qui sont enfermés.

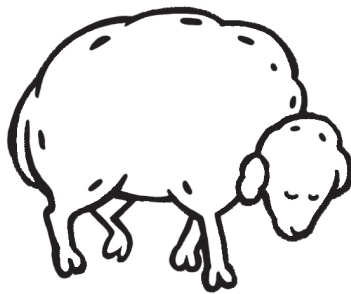
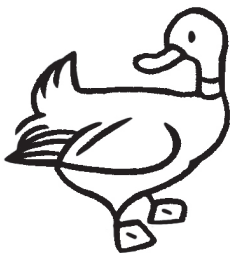
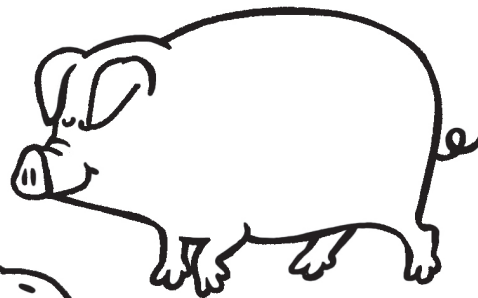
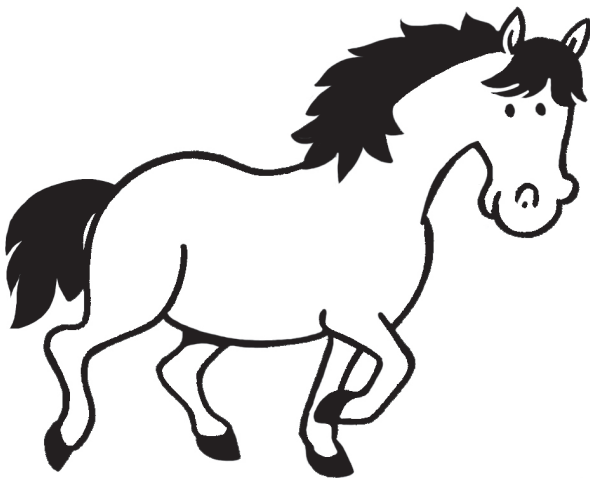
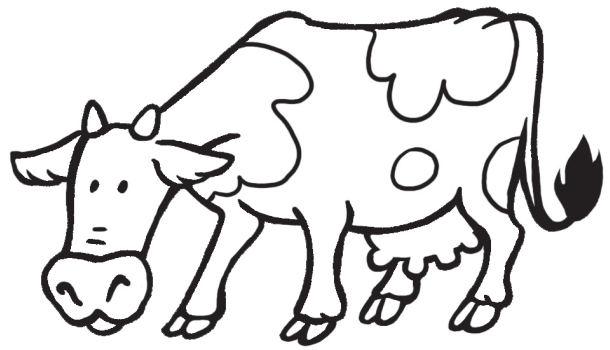
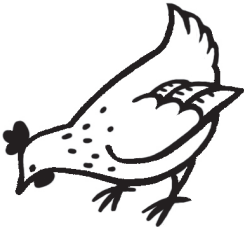


*Objectif* • Différencier *ligne ouverte* et *ligne fermée*.

*Activité* • « Les pièges à bouchons » : on prend dans sa main 3 bouchons qu'on lâche sur une feuille. On trace une ligne noire qui les encercle. On recommence l'opération plusieurs fois : les courbes s'entremêlent. On colorie ensuite toutes les petites cases créées par ces croisements.



**Entoure** les animaux qui ont deux pattes et **barre** les autres.



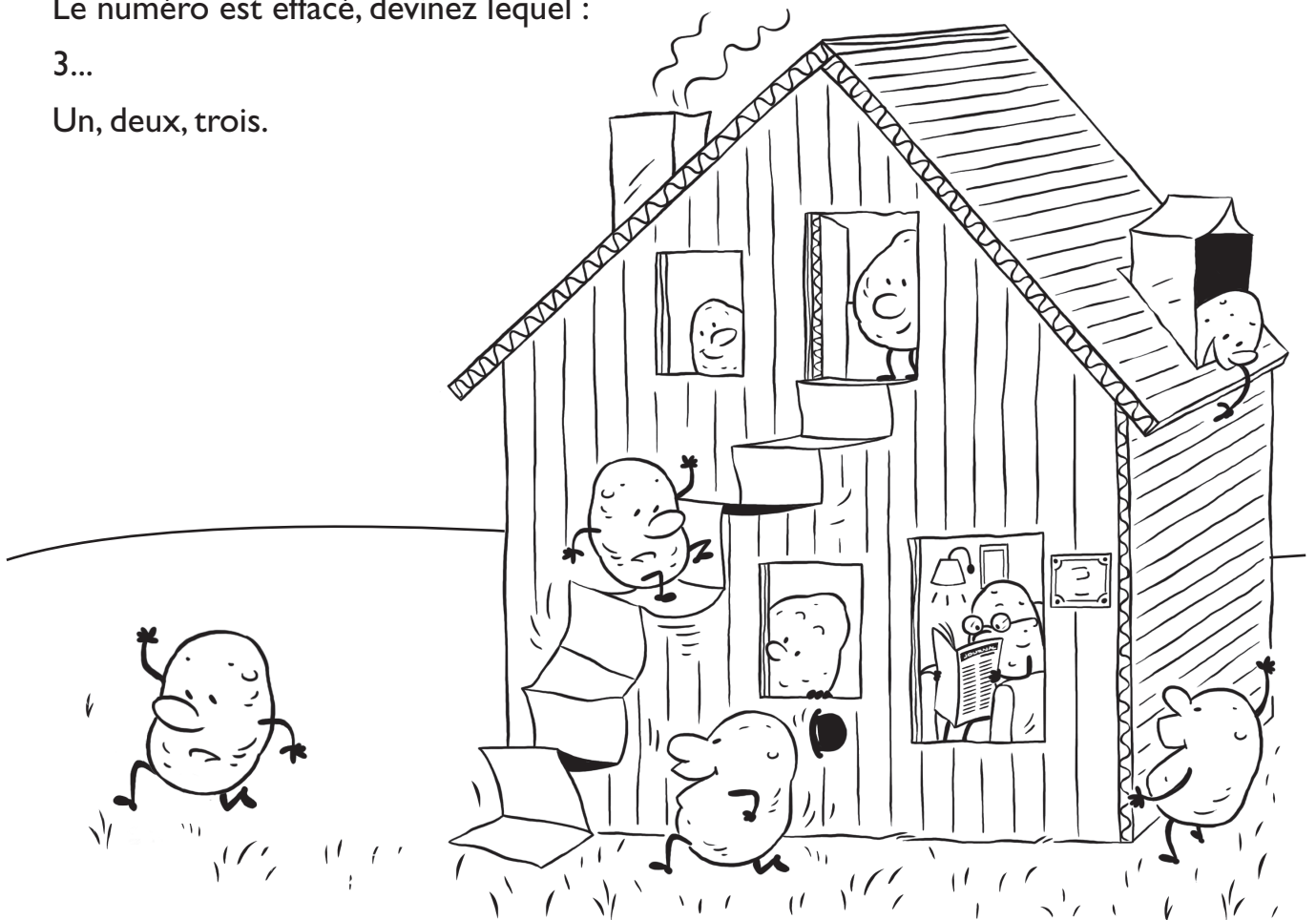
*Objectif* • Différencier des collections de 2 ou 4 objets.

*Activité* • « Le monstre » : les dragons ont deux pattes, les diplodocus en ont quatre, les insectes six, les araignées huit... et les serpents pas du tout. Combien de pattes aura le monstre que va imaginer l'enfant ? Combien d'ailes, de têtes... ?



**Entoure** les bonshommes en pomme de terre qui sont dedans et **barre** ceux qui sont dehors.

Dans la rue des Quatre-Chiffons  
La maison est en carton,  
L'escalier est en papier,  
Le propriétaire est en pomme de terre.  
Le numéro est effacé, devinez lequel :  
3...  
Un, deux, trois.

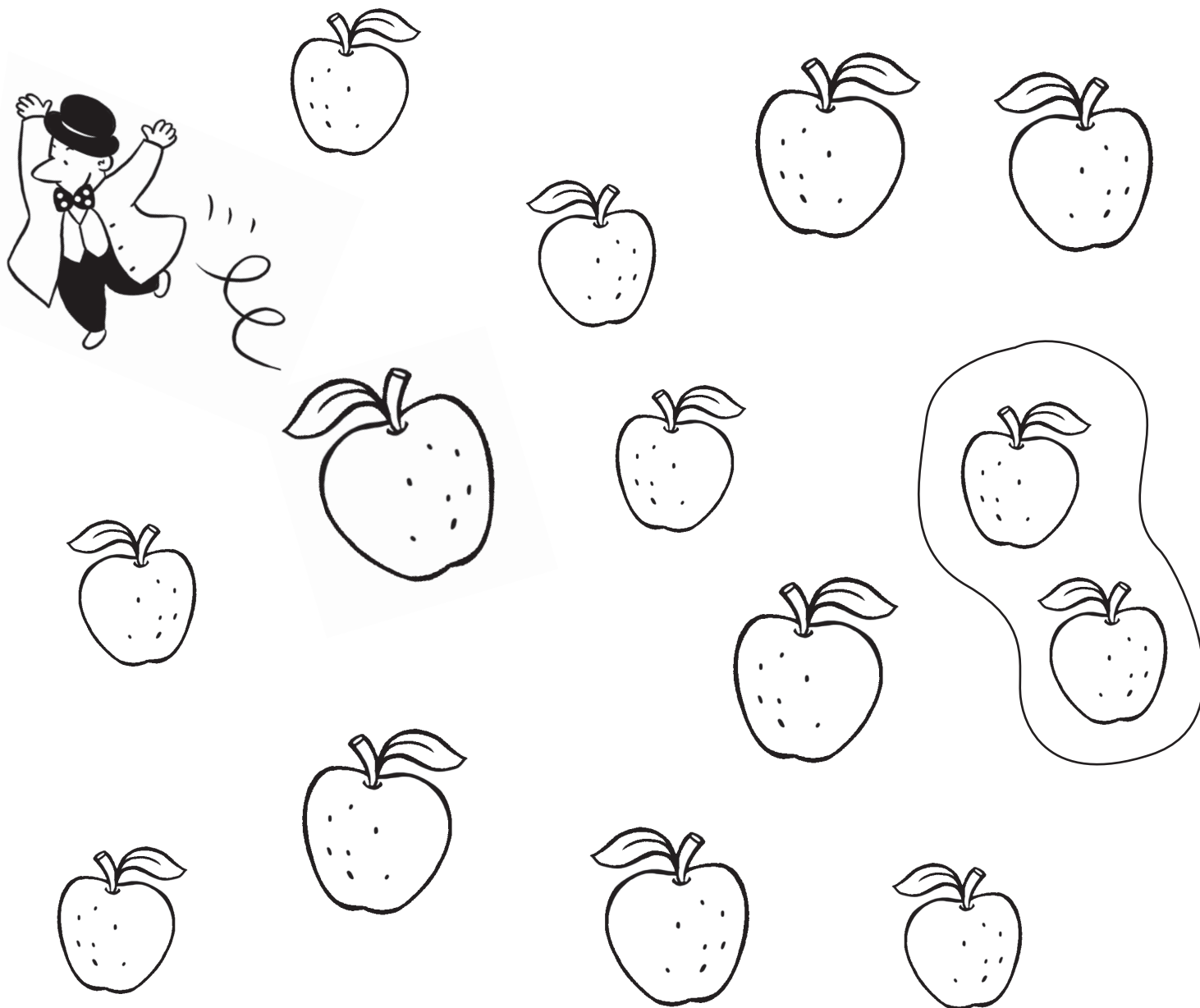


*Objectif* • Différencier *dedans* et *dehors*.

*Gestuelle* • 1<sup>er</sup> vers, l'enfant montre 4 doigts ; 2<sup>e</sup> vers, il forme un toit avec les deux mains ; 3<sup>e</sup> vers, de ses deux mains pliées, il forme les deux marches d'un escalier ; 4<sup>e</sup> vers, il mime un gros ventre ; 5<sup>e</sup> vers, il présente 3 doigts et les replie ; 6<sup>e</sup> vers, il relève ses 3 doigts un à un.



**Entoure** les pommes par deux, comme dans l'exemple.

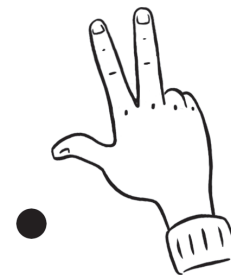
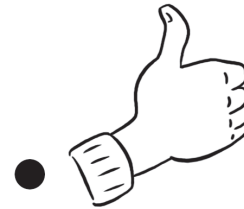
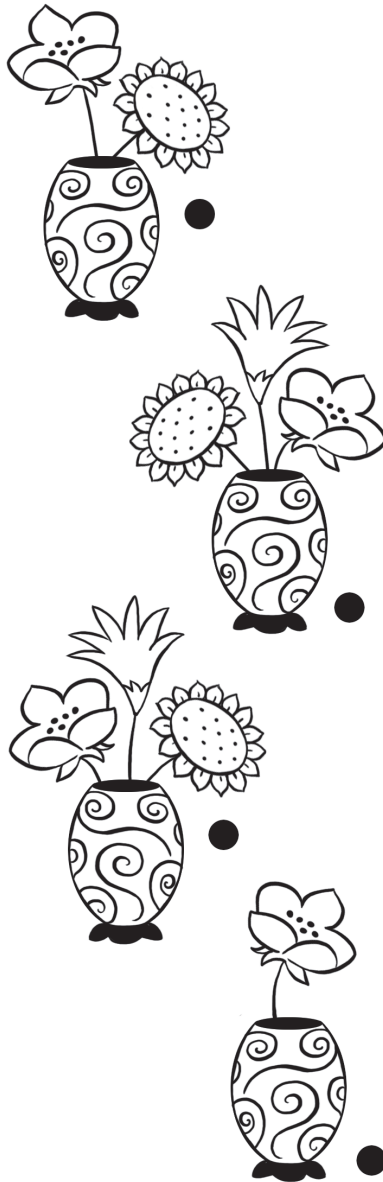


*Objectif* • Entourer des collections de 2 objets.

*Activité* • « La dînette » : l'enfant met la table pour 2, 3 puis 4 poupées ; il doit chercher autant de verres, d'assiettes, de fourchettes, de pommes, de carottes, etc. qu'il y a de convives. En distribuant ce qu'il apporte aux poupées, il pourra de lui-même vérifier son estimation de la collection et réajuster.



Relie chaque bouquet au bon nombre de doigts.

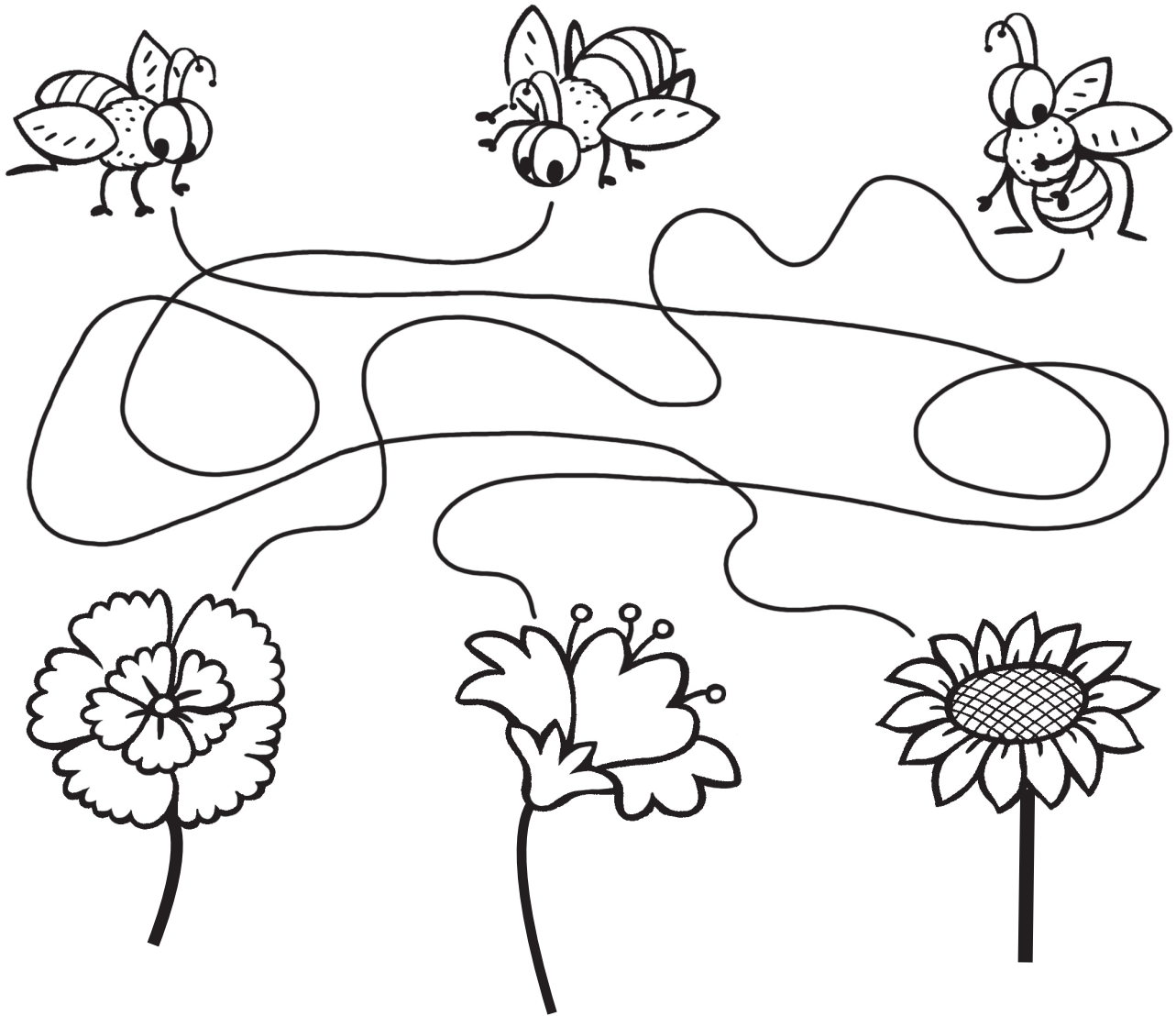


**Objectif** • Associer une collection et une constellation des doigts.

**Conseil** • Faire dénombrer chaque bouquet de fleurs pour le faire correspondre à la bonne constellation de doigts.



**Repasse** avec trois couleurs différentes les trois chemins qui relient chaque abeille à sa fleur.

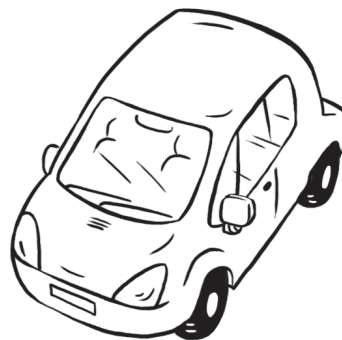
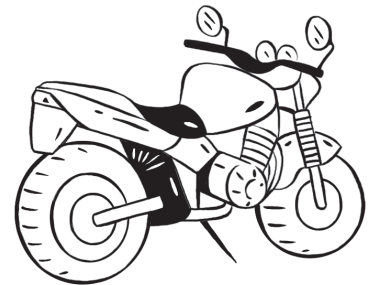
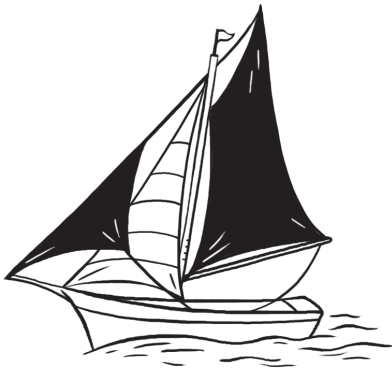


*Objectif* • Suivre un chemin.

*Activité* • « La reine des abeilles » : la « reine » est assise sur une chaise, les yeux bandés et garde le « miel » (clefs, sac de billes...). Un « apiculteur » tente de prendre le miel sans bruit. Si la reine l'entend et le désigne du doigt, il a perdu. S'il réussit, il devient la nouvelle reine.



Entoure les véhicules qui ont deux roues.



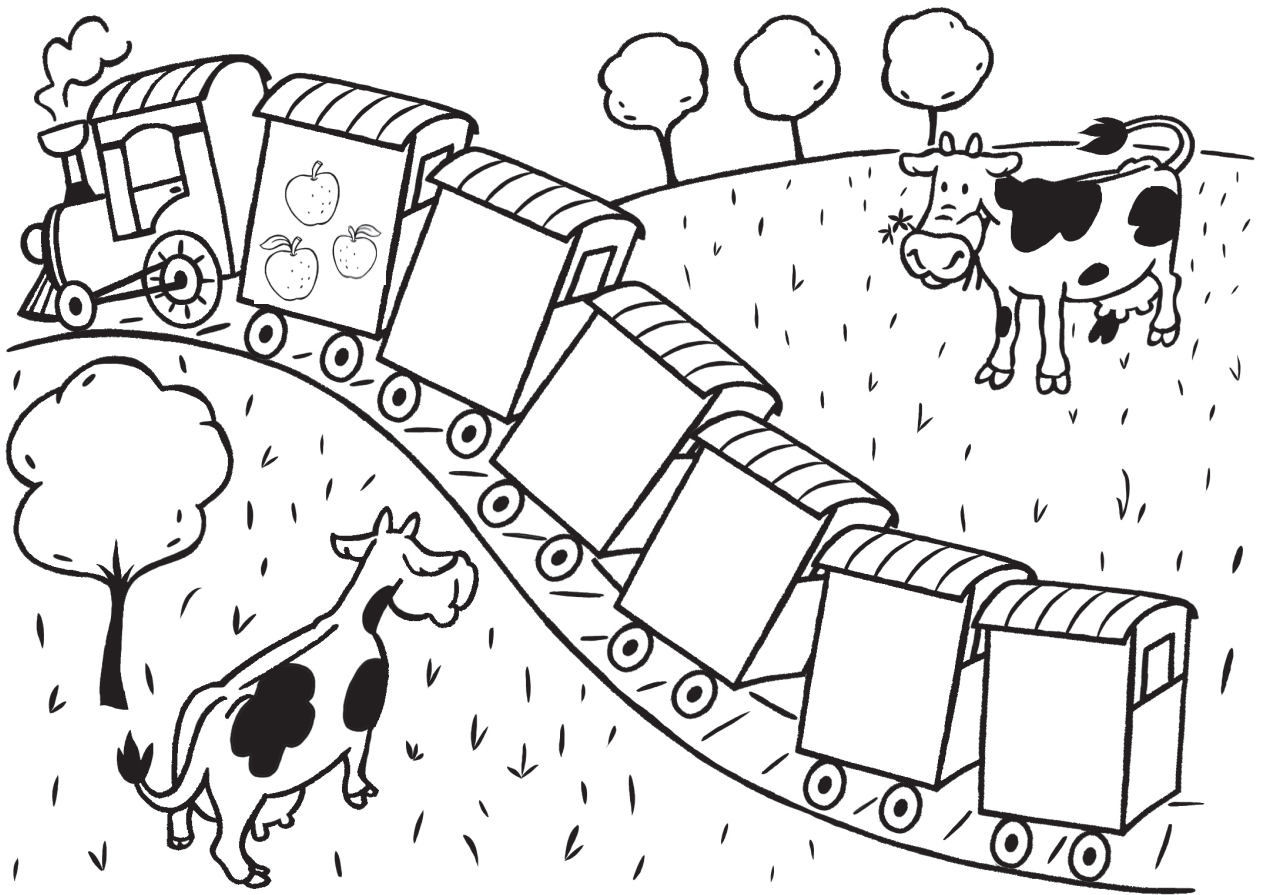
*Objectif* • Trier des moyens de transport en fonction du nombre de roues.

*Conseil* • Demander à l'enfant de nommer les différents véhicules et d'en citer d'autres.



**Dessine 3 pommes dans chaque wagon.**

Pomme dorée,  
Va te cacher  
Derrière un pommier ;  
Tu reviendras  
Par le train de trois heures.  
Une, deux trois.



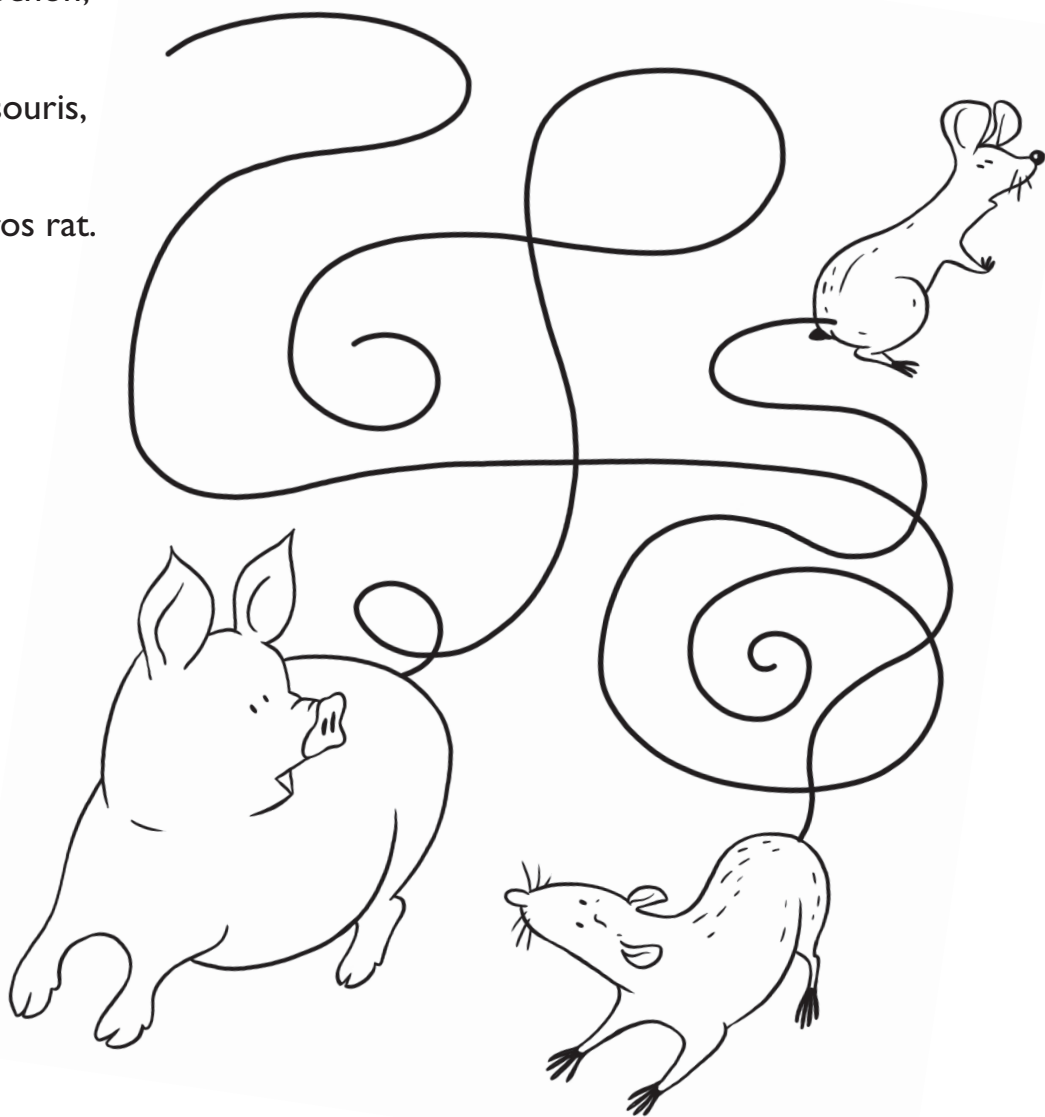
*Objectif* • Réaliser une collection de 3 éléments.

*Conseil* • Avant de faire l'exercice, l'enfant peut s'entraîner à dessiner des pommes : un rond et un trait ; cela lui permettra ensuite de se concentrer sur l'objectif, qui est mathématique.



Le cochon, la souris et le rat ont mélangé leurs queues ! Pour les aider, **repass** la queue du cochon en rose et celle de la souris en marron.

Rond, rond, rond,  
La queue d'un cochon,  
Ri, ri, ri,  
La queue d'une souris,  
Ra, ra, ra,  
La queue d'un gros rat.

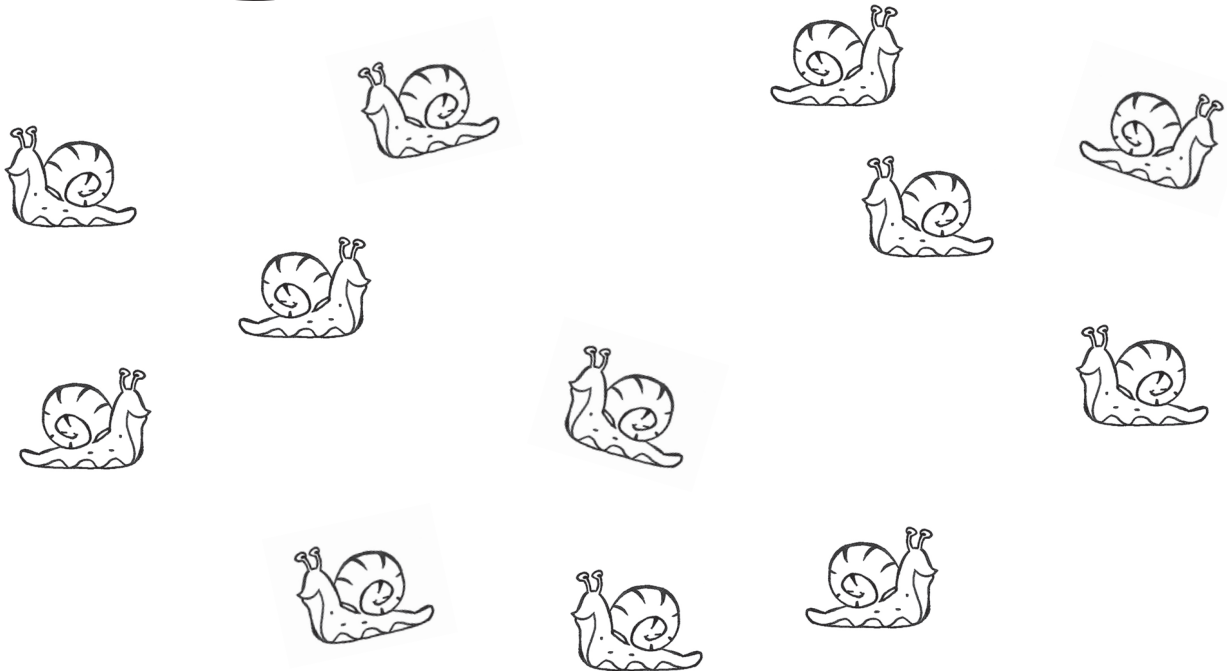
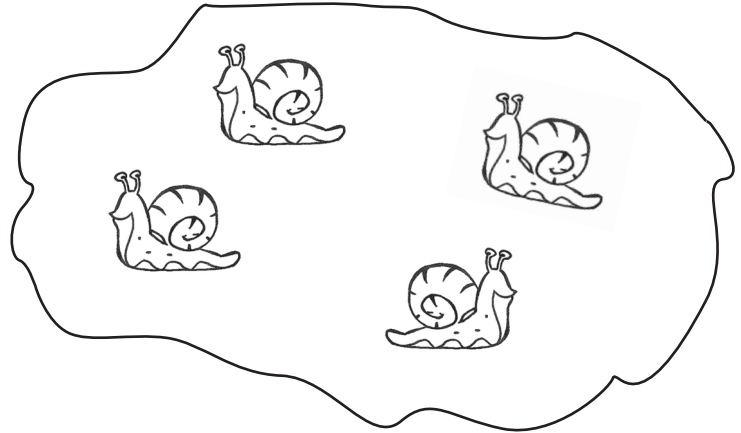
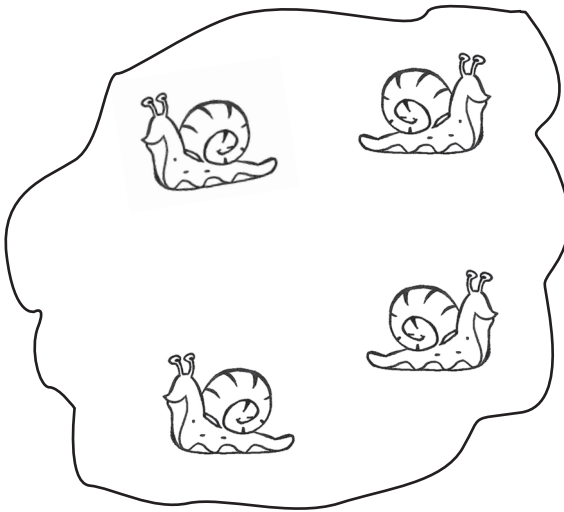


*Objectif* • Suivre un chemin.

*Gestuelle* • « Rond, rond, rond... Ri, ri, ri... Ra, ra, ra », l'enfant fait mine de jouer du tambour ; « la queue d'un cochon », il dessine des ronds avec le doigt ; « la queue d'une souris », il mime avec deux doigts la souris qui court ; « la queue d'un gros rat », il mime le nez pointu du rat.



**Dessine** des feuilles de salades : il faut qu'il y ait quatre escargots sur chaque feuille.



*Objectif* • Entourer des collections de 4 objets.

*Activité* • « L'escargot en pâte à modeler » : rouler des petits « serpents » en pâte à modeler et les enrouler en spirale. Cela permet de développer la motricité fine. Il est aussi intéressant de faire des boules, d'utiliser des emporte-pièces, etc.