



SITUATIONS PEDAGOGIQUES

PNEM-3 2021



Doctorant AKILIMALI BAMALEMBUKO PASCAL
Akilipas52@gmail.com

01 DECEMBRE 2023
URETIC/ISP-BUKAVU
ECODISP/BUKAVU

Ministère de l'enseignement primaire, secondaire et technique
 Direction des programmes scolaires et matériel didactique
 Service national de formation du personnel de l'enseignement maternel
 Programme National de l'Enseignement maternel 2021

Programme de la Troisième maternelle

CB1 : Compétence de base 1 : Développer ses capacités intellectuelles, communicatives et artistiques par la manipulation des objets, des nombres et des chiffres dans les situations de la vie courante

1- Activités de langage

1.1. Sous-activité : Elocution

Jeux de langage

-Définir un objet par son usage, ses traits -->• Jeux avec des mots : définition des objets par leurs usages, leurs traits ou qualités. Voir Act 1

-Associer verbalement les objets à leur utilité et qualité-->• Association verbale des objets avec leur utilité et leur qualité

-Donner les caractéristiques des objets selon leurs ressemblances et leurs différences→Expression des ressemblances ou différences entre les objets.

-Utiliser certains mots /noms dans des petites phrases. -->• Jeu avec certains mots/noms dans des petites phrases

-Répondre aux questions posées →• Réponses aux questions

-Donner les caractéristiques d'un objet ou d'une personne.-->• *Caractéristiques d'un objet ou d'une personne* Voir Act 1

1.2. Sous-activité 2 : Pré-lecture

-Identifier un son →• Exercice d'orthophonie

-Ranger les objets (selon un certain ordre)→ • Exercice de structuration spatiale

• Rangement des objets selon :

- espace vécu,
- espace graphique
- espace représenté

-Reconstituer l'histoire à partir des images--• Exercice d'orientation temporelle :- Reconstitution d'une histoire à partir des images.

-Dire l'ordre chronologique de l'accomplissement d'une activité.

Jeux de langage

-Terminer une petite phrase par des mots qui manquent- Achèvement d'une petite phrase par un mot qui manque.

Fonction symbolique

-Observer les images-- *Observation des images*-Reconnaissance de son nom

- Lire les images-- Lecture d'images

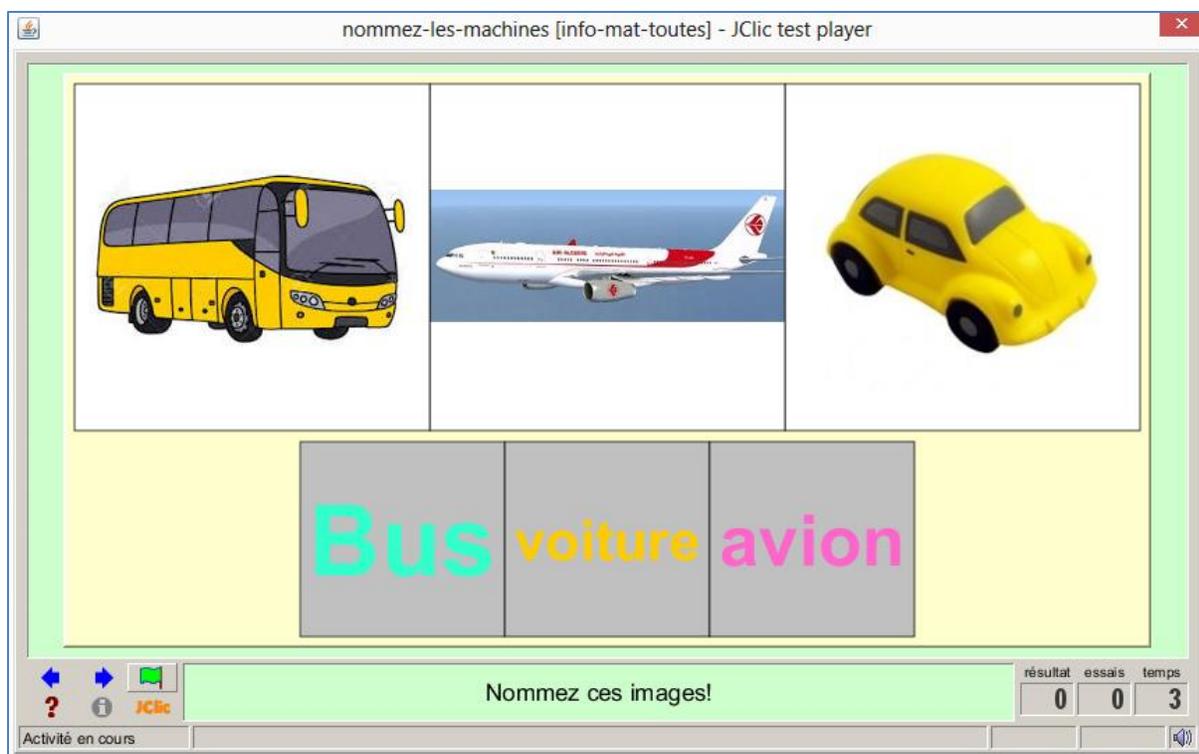
- Lecture par image

son



« Nommer ces images » info

nommez-les-machines [info-mat-toutes] - JClic test player



Bus voiture avion

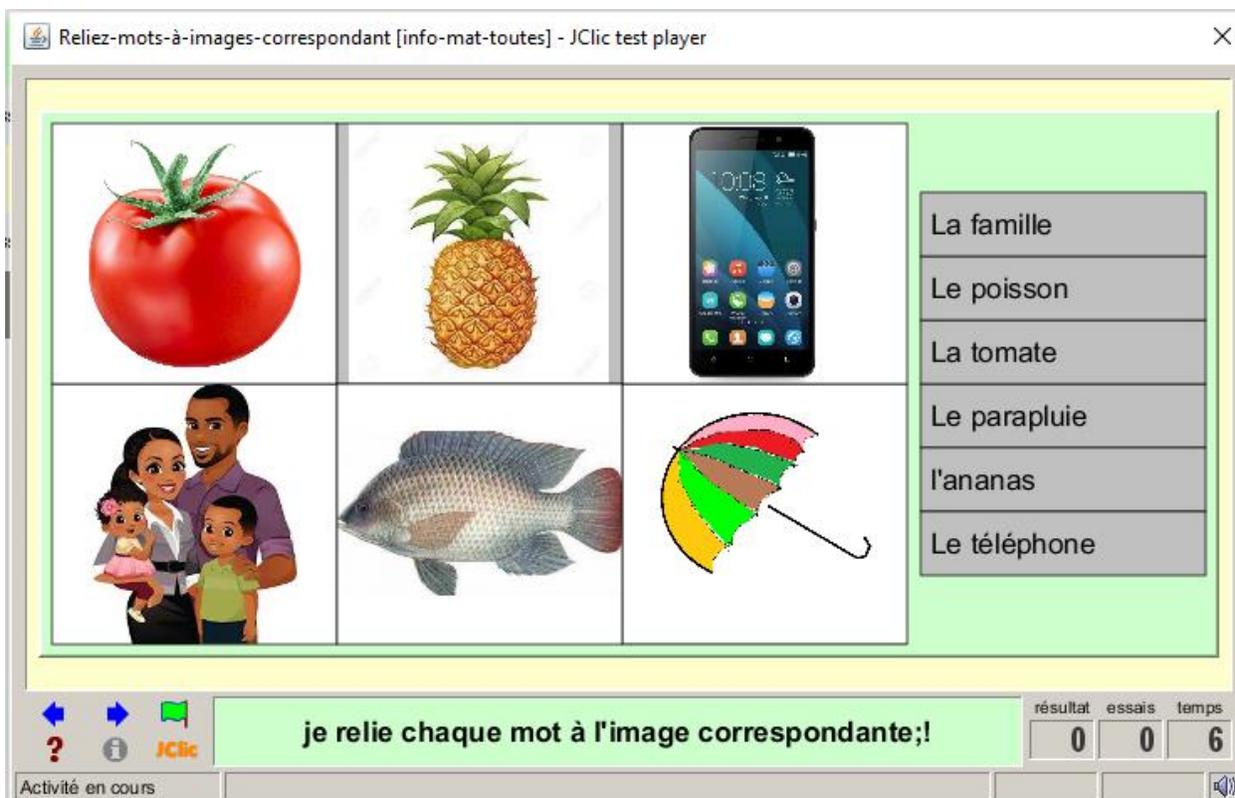
Nommez ces images!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

je relie chaque mot à l'image correspondante;!

Reliez-mots-à-images-correspondant [info-mat-toutes] - JClic test player



La famille
Le poisson
La tomate
Le parapluie
l'ananas
Le téléphone

je relie chaque mot à l'image correspondante;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

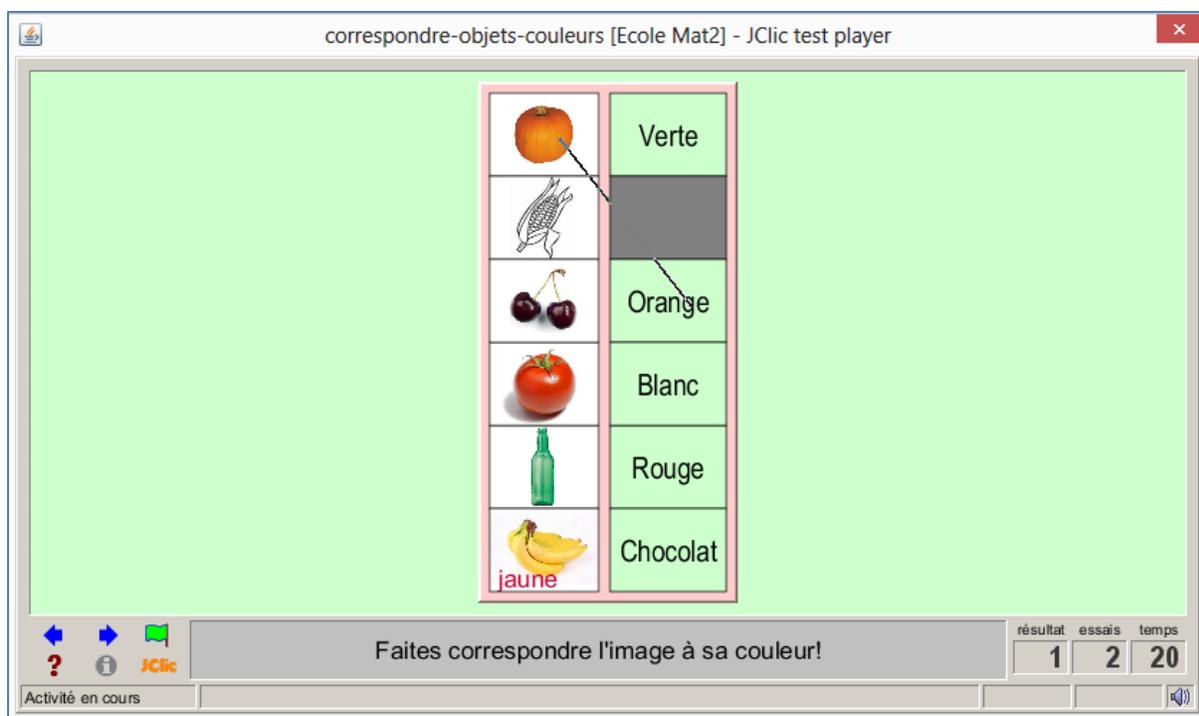
Cliquer sur les instruments de musique



Décoder une situation présentée sur images (lecture par image)

Contenu

« Faites correspondre l'image, au nom de sa couleur! »



« Identifier puis cliquez sur la voyelle « a » »



J'encercle tous le mots portant la lettre "a"

soulignez-les-a [info-mat-toutes] - JCLic test player

maman, vélo, poule, chat
chaussure, chien, lait,
train

Cliquez ici pour vérifier votre réponse

? i JCLic

J'encercle tous le mots portant la lettre "a"

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

The screenshot shows a software window titled "soulignez-les-a [info-mat-toutes] - JCLic test player". The main content area displays the words "maman, vélo, poule, chat", "chaussure, chien, lait,", and "train" in a cursive font. Below the text is a button that says " Cliquez ici pour vérifier votre réponse". At the bottom, there is a green instruction box that reads "J'encercle tous le mots portant la letter 'a'". To the right of this box is a table with three columns: "résultat", "essais", and "temps", with values "0", "0", and "13" respectively. On the left side of the bottom bar, there are icons for help, information, and the JCLic logo, along with the text "Activité en cours".

je souligne les "i" dans les mots!

soulignez-les-i- [info-mat-toutes] - JClc test player

le nid la vis le lit
le lis la ligne

Cliquez ici pour vérifier votre réponse

je souligne les "i" dans les mots!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« Identifie et clique sur les voyelles dans ces mots»

5-1-identifier-texte-voyelle-e-a-o-é-i-è [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

Hélène,  émilie, 

tomate,  , banane 

cliquer ici pour Vérifier votre réponse

Identifie et clique sur les voyelles dans ces mots

résultat	essais	temps
0	0	35

Activité en cours

« Identifier, et cliquer sur les voyelles, dans ces mots;!»

5-2-identifier-texte-voyellesi [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

chien,  livre 

arrosoir  pile 

citron  crocodile 

parapluie 

cliquer ici pour Vérifier votre réponse

Identifiez, et cliquez sur les voyelles, dans ces mots;!

résultat	essais	temps
0	0	45

Activité en cours

« Identifier puis cliquer sur le mot contenant le voyelle « a » »

identifier-texte-voyelle-a [Maternelle3] - JClc test player

papa, bébé, midi, madame
maman, pipi, tomate, pape,
pomade, pile, banane

cliquer ici pour Vérifier votre réponse

Identifie et clique sur le mot contenant la voyelle "a"

résultat	essais	temps
0	0	17

Activité en cours

« je souligne les « o » dans les mots »

soulignez-les-o-_[info-mat-toutes] - JClic test player

porte  manioc, mote

tomate   locomotrice

poisson

Cliquez ici pour vérifier votre réponse

je souligne les "o" dans les mots!

résultat	essais	temps
0	0	27

Activité en cours

J'écris la consonne « b » et ses syllabes »

former-consonne-b [Maternelle3] - JClic test player

i

e

b o be

u

a

j'écris la consonne "b" et ses syllabes;!

résultat	essais	temps
1	1	17

Activité en cours

« J'écris la consonne « d » et ses syllabes »

former-consonne-d [Maternelle3] - JCllic test player

d **i** **e** **o** **u** **a** **do**

j'écris la consonne "d" et ses syllabes;!

résultat	essais	temps
2	2	17

Activité en cours

« J'écris la consonne « n » et ses syllabes »

former-consonne-n [Maternelle3] - JCllic test player

n **i** **e** **o** **u** **a** **ne**

j'écris la consonne "n" et ses syllabes;!

résultat	essais	temps
1	1	10

Activité en cours

J'écris par association la consonne « n » et ses syllabes

former-consonne-n_assoc-compl-perso [Maternelle3] - JClc test player

j'écris la consonne "n" et ses syllabes;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

« J'écris la consonne « p » et ses syllabes »

former-consonne-p_assoc-compl-perso [Maternelle3] - JClc test player

j'écris la consonne "p" et ses syllabes;!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

identifier-texte-consonne-n [Maternelle3] - JCllic test player

ananas, noel, jaune, annce
consonne, jeunesse,
maçonnerie,
jumelle, pointillé, banane

cliquer ici pour Vérifier votre réponse

Identifie et clique sur la consonne "n"

réultat	essais	temps
0	0	27

Activité en cours

Identifier et cliquer sur le mot contenant la consonne « b »

identifier-texte-syllabe-b [Maternelle3] - JCllic test player

be, fête, midi, ne, beton
b, pipi, ba, balon, bi,
bu, pile, bonbon, buffle, banane
bé, bavure, ma bébé, bu

cliquer ici pour Vérifier votre réponse

Identifie et clique sur le mot contenant la consonne "b"

réultat	essais	temps
0	0	20

Activité en cours

« je forme et écris les syllabes de la consonne "n», en glissant les voyelles de la grille d'en bas, vers les cases de la grille d'en haut;!»

4-1-Former-syllabes-lettre-n_2 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

ni *na* *ne* *no* *nu*

[] [] [] [] []

a i o u e

je forme et écris les syllabes de la consonne "n" , en glissant les voyelles de la grille d'en bas, vers les cases de la grille d'en haut;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

Mécanisme de la lecture

Répéter certains «son » contenus dans des noms des objets représentés dans les images- Répétition du son contenu dans des objets représentés par les images

1.2. Sous-activité 3 : Contes, saynètes & récitation

(Rien ici)

CBI	Objectifs spécifiques	Contenus-matières	Indications méthodologiques
2. ACTIVITES SENSORIELLES			
Exercices Visuels			
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre à la vue des personnes et des choses ainsi que leurs traits 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaissance à la vue des personnes, des choses et leurs traits 	<ul style="list-style-type: none"> Disposer d'un matériel bien choisi permettant aux enfants de voir divers êtres, choses ou objets; leur nature et certains de leurs traits (couleur, formes, lacunes, grandeur) Faire aussi usage de la table de vie. L'évaluation portera sur la capacité d'observation et de reconnaissance des objets par l'enfant. 	
<ul style="list-style-type: none"> Distinguer des êtres, des choses et leurs traits caractéristiques par la vue 	<ul style="list-style-type: none"> Distinction par la vue des êtres, choses et leurs traits caractéristiques 		
<ul style="list-style-type: none"> Identifier les couleurs fondamentales 	<ul style="list-style-type: none"> Les couleurs fondamentales (rouge, bleu, jaune) 		
<ul style="list-style-type: none"> Distinguer clair et sombre 	<ul style="list-style-type: none"> Notion de clair et de sombre 		
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir par la vue la lacune et la compléter 	<ul style="list-style-type: none"> Attention visuelle Exemple : Exercices lacunaires/ complétion 		
Exercices Auditifs			
<ul style="list-style-type: none"> Ecouter des bruits, des sons, des cris 	<ul style="list-style-type: none"> Exercices d'écoute: bruits, sons, cris, ... 	<ul style="list-style-type: none"> L'instituteur/trice disposera d'un matériel bien choisi donnant aux enfants l'occasion de s'exercer à bien entendre / écouter des bruits, des sons, des cris ainsi que leurs agents producteurs (les noms des personnes, des choses, etc.) On peut également recourir au jeu de l'Echo. N.B. tenir compte des enfants qui vivent avec un handicap auditif en leur donnant à la place d'autres activités intéressantes et mieux adaptées Adapter le timbre de la voix 	
<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un son entendu 	<ul style="list-style-type: none"> reproduction des sons, etc. 		
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre par audition des personnes, choses qui provoquent des bruits, des sons 	<ul style="list-style-type: none"> reconnaissance des bruits, sons, cris, 		
<ul style="list-style-type: none"> Distinguer des personnes et des choses en entendant leurs noms. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinction des personnes et des choses en entendant leurs noms 		

Exercices tactiles		
• Manipuler divers objets	• Manipulation des divers objets	<ul style="list-style-type: none"> Disposer d'une matière bien choisie donnant aux Enfants l'occasion de bien manipuler les objets et découvrir les qualités, leurs propriétés, leurs températures, leurs matières, etc. Faire du Sac à Surprise usage L'évaluation portera sur la reconnaissance des objets à partir du toucher
• Reconnaître au toucher des êtres et des choses voire leurs traits	• Reconnaissance au toucher des êtres et des choses voire leurs traits	
• Distinguer les températures du corps	• Distinction des températures du corps	
Exercices Gustatifs		
• Reconnaître des goûts/ saveurs des substances	• Reconnaissance des goûts	<ul style="list-style-type: none"> L'institutrice fera usage d'un matériel approprié qui permet à l'enfant de bien goûter et de reconnaître les goûts/saveurs voire déterminer certains produits, substances par leurs goûts L'institutrice évitera de faire goûter aux enfants : <ul style="list-style-type: none"> Les aliments avariés, les boissons alcooliques des substances toxiques
• Distinguer les goûts ou les saveurs	• Discrimination gustative	
• Identifier les aliments/ boissons (substances) par leurs goût	• Reconnaissance des aliments/ boissons par leurs goûts	
• Apprécier les goûts et saveurs de certains produits (substances)	• Appréciation des goûts ou saveurs	
Exercices Olfactifs		
• Apprécier les odeurs de certaines substances.	• Sensation des odeurs des substances/produits	<ul style="list-style-type: none"> Disposer d'un matériel bien choisi permettant aux enfants de s'exercer à sentir et à reconnaître les odeurs des produits et des substances. NB : Eviter d'exposer les enfants aux odeurs des produits/Substances toxiques. L'institutrice évaluera les acquis olfactifs chez les enfants par la reconnaissance des odeurs produites par les substances.
• Reconnaître les odeurs des choses.	• Reconnaissance des odeurs des choses	

2.1. Exercices Visuels

- Objectifs :

Reconnaître à la vue les éléments identiques; Discrimination visuelle : Exercices de jumeaux

Associer des éléments selon les critères (formes, couleurs, grandeurs...): Exercices d'association selon les formes, les couleurs et les grandeurs

Choisir des éléments dans une liste déroulante.

Utiliser les actions glisser-déposer (drag-and-drop)

Répérage-d-objets-_2 [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

Triangles Ronds carrés

classer les objets selon leurs formes et leurs couleurs!

résultat	essais	temps
0	0	23

Activité en cours

Objectif : Compléter ce qui manque. Exercices lacunaires/completion.

« Compléter les lettres qui manquent dans la suite de lettres de l'alphabet »



- Identifier l'élément semblable au modèle--> • Discrimination visuelle
 - Associer deux objets identiques. --->
 - Jeu de Memory à découvert
 - Exercices de jumeaux
 - Exécuter un geste correspondant à l'usage de l'objet présenté - Exercices visio-moteurs
 - Reconnaître à la vue les êtres, les choses, les objets et leurs caractéristiques.
- Reconnaissance à vue des personnes, des choses, des objets. Certains de leurs traits ou qualités.

Identifier les enfants garçons

distinguer-filles-garçon_2 [Ecole Mat2] - JClc test player



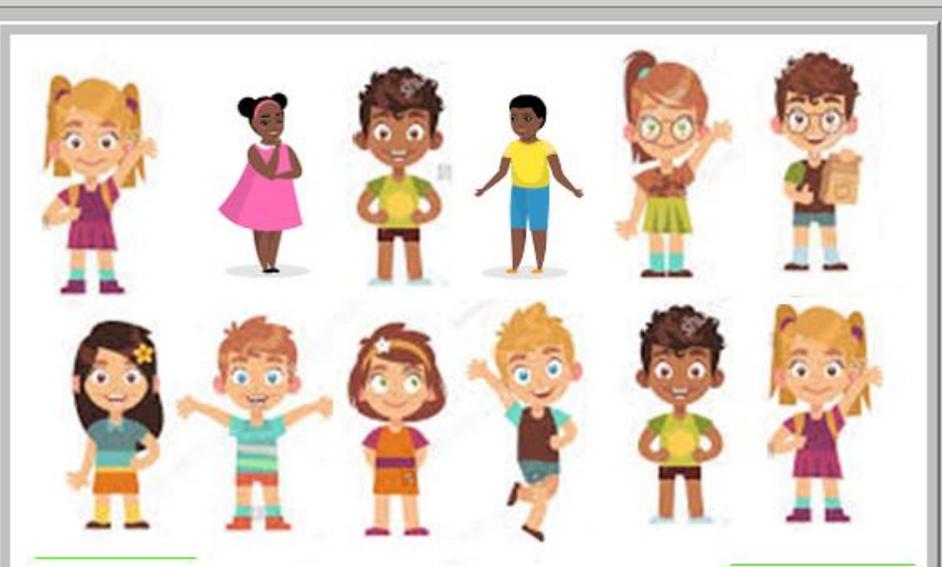
J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images garçons!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images filles!

distinguer-filles-garçon [Ecole Mat2] - JClic test player



The image shows a 2x6 grid of cartoon children. The top row contains: a girl with blonde pigtails in a purple dress; a girl with dark skin in a pink dress; a boy with dark skin in a green shirt and brown shorts; a boy with dark skin in a yellow shirt and blue shorts; a girl with brown hair and glasses in a green skirt; and a boy with brown hair and glasses in a green shirt and brown shorts. The bottom row contains: a girl with dark hair in a blue shirt and orange shorts; a boy with brown hair in a striped shirt and shorts; a girl with brown hair in an orange shirt and shorts; a boy with blonde hair in a brown shirt and shorts; a boy with dark skin in a green shirt and brown shorts; and a girl with blonde pigtails in a purple dress.

J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images filles!

réultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Identifiez les enfants filles de cette classe de deuxième maternelle

distinguer-filles-garçon_3 [Ecole Mat2] - JClc test player



J'identifie, en cliquant uniquement, sur les images filles!

réultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Cliquer uniquement sur les enfants garçons

distinguer-garçon_4 [Ecole Mat2] - JClc test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images garçons!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Les filles

distinguer-garçon_4 [Ecole Mat2] - JClc test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images filles!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

Objectif

- Identifier dans un dessin les éléments de trop et de moins
- Compléter ce qui manque à un dessin. • Exercices lacunaires/ Complétion

Ennonce : « Je complète les mots en recopiant le modèle! »

complete-mot-manquant-modele [info-mat-toutes] - JCLic test player

ordinateur

r d n a t u r

je complète les mots en recopiant le modèle!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

<< .. >>

completer-mot-manquant-modèle_2 [info-mat-toutes] - JCllic test player

papa

p a

maman

m m

a

je complète les mots en recopiant le modèle!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

« je complète les mots en recopiant le modèle! »

completer-mot-manquant-modèle_3 [info-mat-toutes] - JCllic test player

pipe

p e

imprimante

i m p m

a

je complète les mots en recopiant le modèle!

résultat	essais	temps
0	0	14

Activité en cours

« Je complète les mots en recopiant le modèle ! »

completer-mot-manquant-modèle_4 [info-mat-toutes] - JClc test player

ballon

b a l

bateau

b t

étoile

é e

route

r u

je complète les mots en recopiant le modèle!

résultat	essais	temps
0	0	16

Activité en cours

-Éliminer ce qui est de trop dans un dessin. • Exercices avec surfeit
« Faites correspondre l'image à sa couleur »

correspondre-objets-couleurs [Ecole Mat2] - JClc test player

Verte

Orange

Blanc

Rouge

Chocolat

jaune

Faites correspondre l'image à sa couleur!

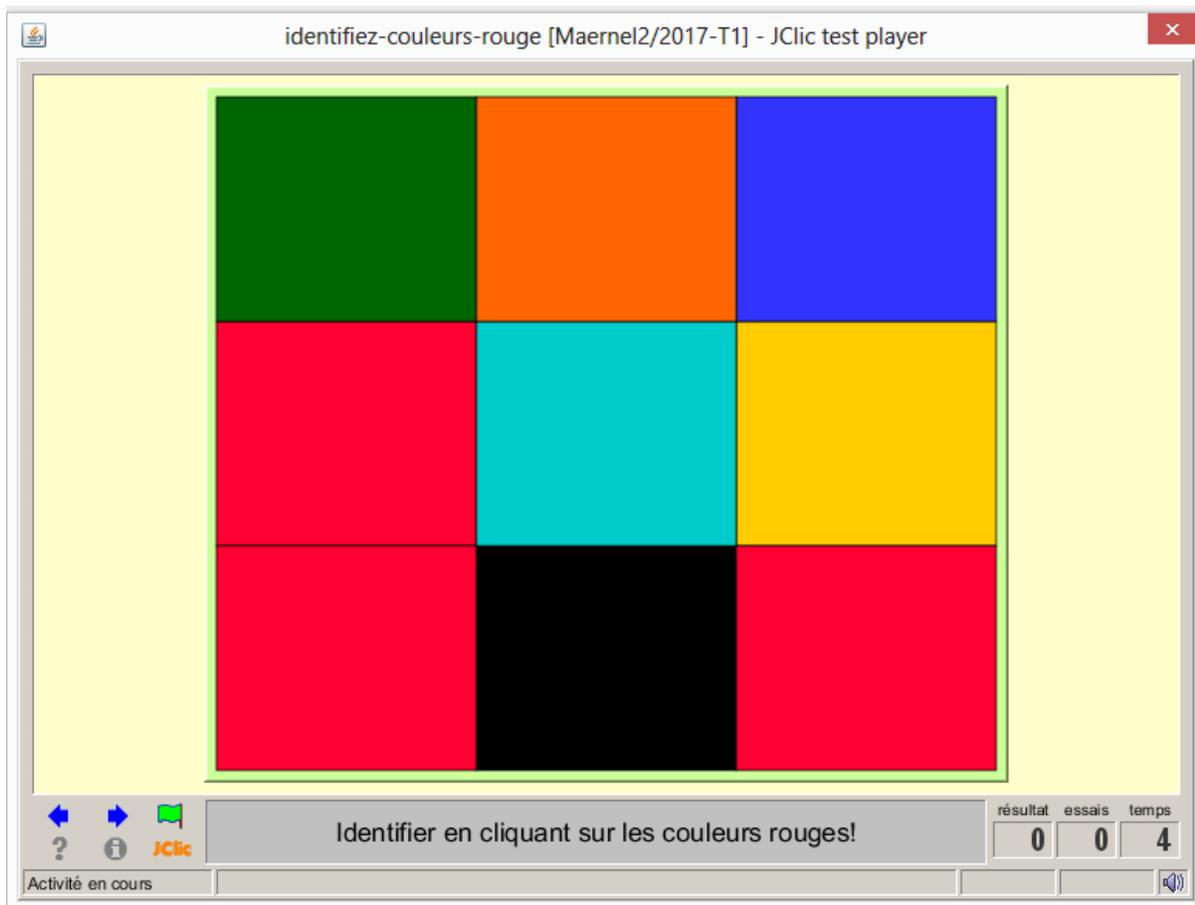
résultat	essais	temps
1	2	20

Activité en cours

Connaissances visuelles

- Identifier les couleurs : → Identification des couleurs ci-après : noir, blanc, rouge, bleu, jaune, violet, orange, vert, gris, brun

Ex : la notion de couleur



Identifier en cliquant sur les couleurs rouges

identifiez-couleurs-rouge [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

Identifiez en cliquant sur les couleurs rouges!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

« Associez, les noms de couleurs, à leur symboles;! »

Sensoielles [Ecole Mat2] - JClic test player

Associez, les noms de couleurs, à leur symboles;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Les couleurs de figures [Ecole Mat2] - JClc test player

Rose
Noire
Jaune
Bleu
Rouge
Verte

J'associe les noms aux couleurs correspondantes!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Attention visuelle

Ex : Exercices lacunaires.

« je lis les images et j'entoure le son; i, dans les mots! »

27-lire-images-entoure-son-i [maternelle-PS] - JClc test player



la famille



la fille

lili



la pipe



livre

Cliquez ici pour vérifier votre réponse!

je lis les images et j'entoure le son ; i, dans les mots!

résultat	essais	temps
0	0	14

Activité en cours

« Exercice de Complétion :
Je lis les images et j'entoure le son i, dans les mots

lire-images-entoure-son-a [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

la famille la fille

tatu

la tomate ananas

Cliquez ici pour Vérifier votre réponse

je lis les images et j'entoure le son; i, dans les mots!

résultat	essais	temps
0	0	24

Activité en cours

Objectif

-Mémoire et discrimination visuelle

Ex : Jeu de KIM.

Ennonce :

« Associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles! »

29-Associez chiffres ensemble [maternelle-PS] - JCllic test player

1	5
3	1
4	3
2	4
5	2

Associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

associez-nombres-identiques-mémoire [math-p1] - JCllic test player

2		1	
		2	

je cherche et associe les nombres identiques;!

résultat	essais	temps
1	1	13

Activité en cours

encercle-nombres-identiques-au-modèle-vareuse-9 [math-p1] - JClc test player



11	10	6	3	4	9
6	9	5	9	3	6

cliquez sur 3 nombres identiques au modèle sur la vareuse (images)!

réultat 0 essais 0 temps 9

Activité en cours

« Rechercher, Mémoriser l'emplacement de consonnes semblables dans la grille! »

30-Rechercher-associe-syllabes-n-semblables [maternelle-PS] - JClc test player

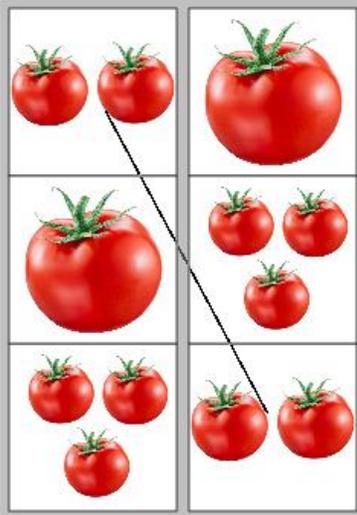
			na		nu
ne		na		ne	

Rechercher, Mémoriser l'emplacement de consonnes semblables dans la grille!

réultat 2 essais 13 temps 44

Activité en cours

relier-images-à-nombres-semblables [math-p1] - JClic test player



Reliez les tomates de gauche semblables au nombre de tomates de droite!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Relier-;ages-egales [info-mat-toutes] - JClic test player

Reliez les objets de gauche semblables au nombre de tomates de droite!

résultat	essais	temps
0	0	76

Activité en cours

Cliquer sur une case et mémoriser la position du chiffre puis cliquer simultanément sur une autre pour rechercher son semblable.

Rechercher, Mémoriser l'emplacement de consonnes semblables dans la grille! »

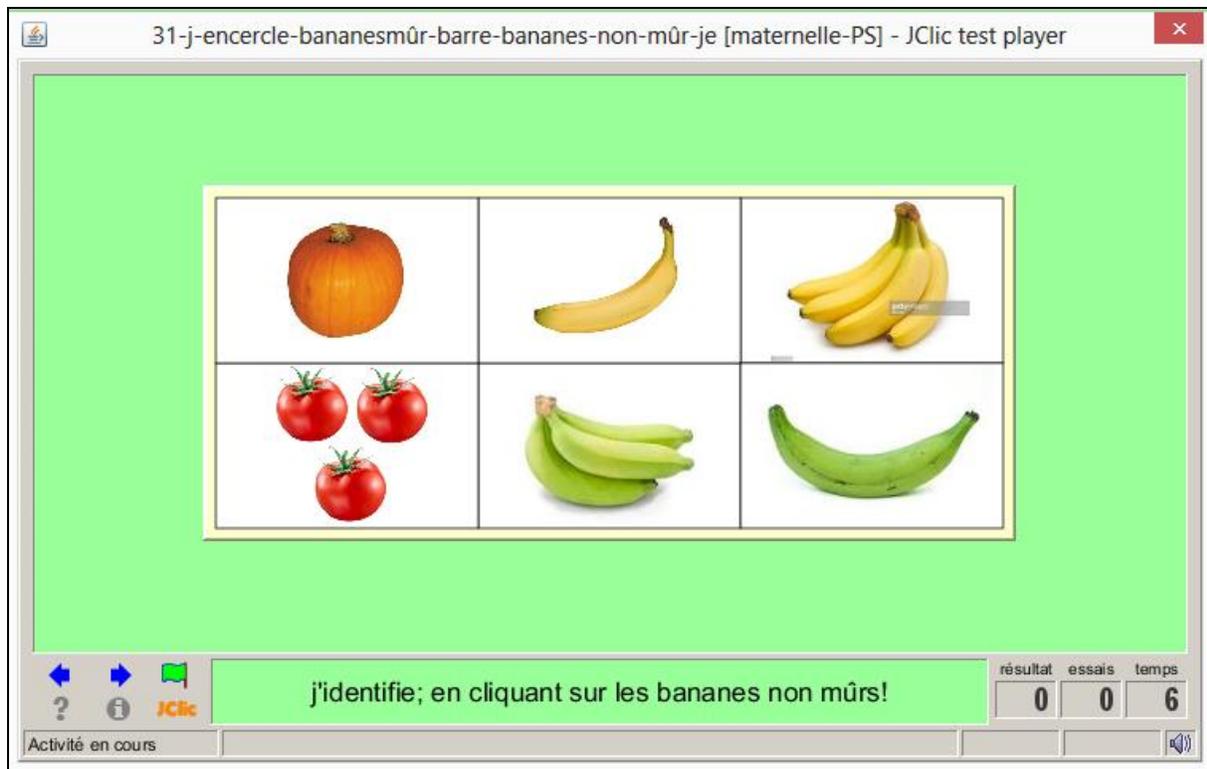
Memorisez-position-chiffres [Ecole maternelle3/2018] - JCLic test player

Cliquer sur une case et memoriser la position du chiffre puis cliquer simultanément sur une autre pour rechercher son semblable.

résultat	essais	temps
2	2	60

Activité en cours

« J'identifie en cliquant sur les bananes non mûres »



3. Identification des éléments et d'un objet.

Balayage visuel : (Algorithme, Jeu de Kim, Jeu lacunaire).

EX : ordonner 5 nombres, 10 nombres,

« j'ordonne ces nombres de zéro à 10 »

j-ordonne-des-nombre-de-0-à-10 [math-p1] - JClic test player

1	9	4	5	1	2	3	6	0	8	7

? i JClic

j'ordonne ces nombres de zéro à 10

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

Ex : chercher les objets cachés semblables (mémoriser)

Rechercher-associe-syllabes-n-semblables [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

	nu				

? i JClic

Rechercher, Mémoriser l'emplacement de consonnes semblables dans la grille!

résultat	essais	temps
0	2	6

Activité en cours

Enoncer :

« Trouvez 5 noms des périphériques d'ordinateur dans cette grille! »

Rechercher-les-noms-parties-ordinateur-grille [info-mat-toutes] - JClc

Echier Activité Outils Aide

Z	Y	I	E	K	K	G	L	L	D
X	C	Q	C	L	A	V	I	E	R
S	O	U	R	I	S	K	F	C	G
H	S	C	A	N	N	E	R	T	V
E	R	Y	N	L	I	R	I	E	E
K	R	B	F	W	E	M	V	U	R
E	T	G	E	Y	B	Z	C	R	K

 ECRAN
 LECTEUR
 SOURIS
 CLAVIER
 SCANNER

félicitation, vous avez réussi!
 résultat: 5 essais: 8 temps: 52

Activité terminée!

RechercherMot_2 [test-clic-image] - JClc test player

J	N	Y	S	O	U	R	I	S	S	B
X	M	L	B	N	G	L	T	C	E	T
E	M	D	A	N	E	C	R	A	N	N
R	P	I	R	H	D	D	P	N	S	Z
X	I	M	P	R	I	M	A	N	T	E
L	C	Y	M	L	K	R	G	E	R	K
X	I	C	L	A	V	I	E	R	C	A

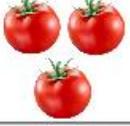
SCANNER
 IMPRIMANTE
 CLAVIER
 SOURIS

Trouvez 5 noms des périphériques d'ordinateur dans cette grille!

Activité en cours

« Mémoriser la position de l'objet puis chercher son semblable dans la grille ! »

Retenir-memoir-chiffres-1-à-4 [Maternelle3] - JClc test player

		2		4	
1		1		3	
3	2	4			

bravo! vous avez reussi!

résultat	essais	temps
9	63	87

Activité terminée!

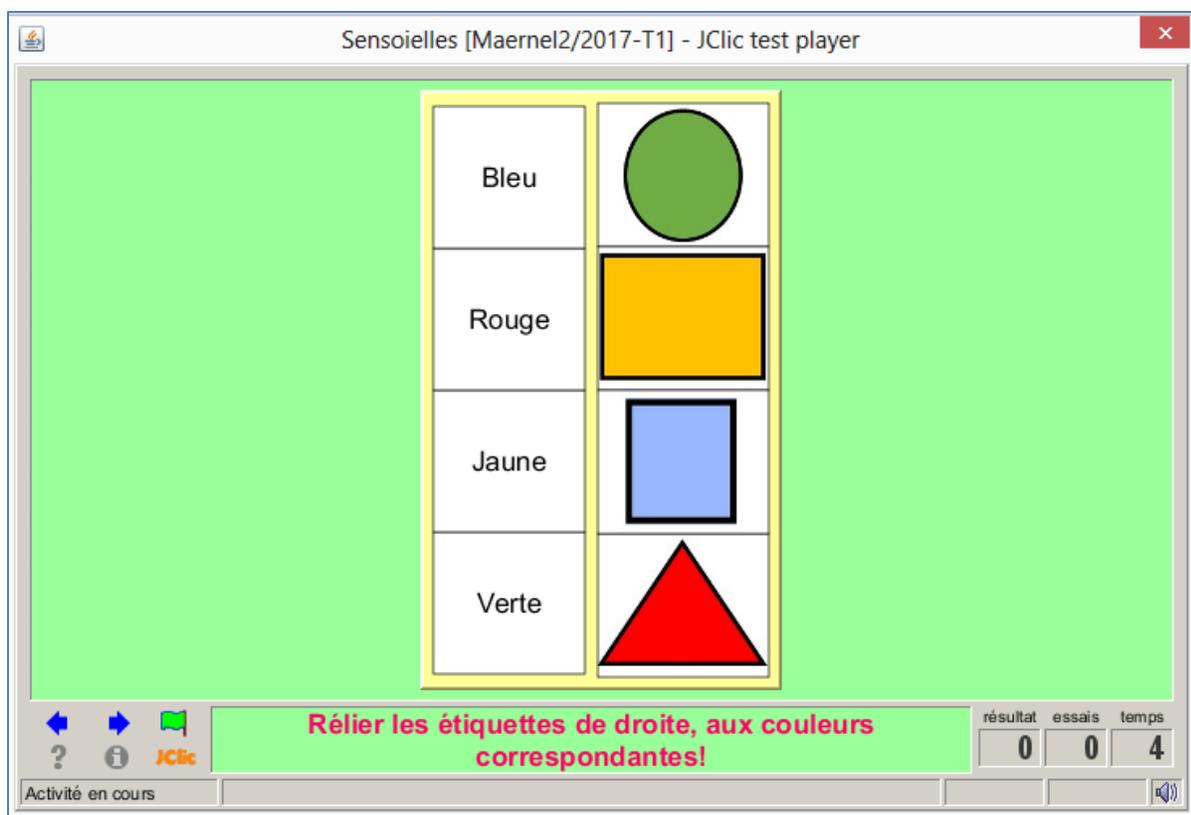
2.2. Exercices Auditifs

Reconnaitre par le son produit, les êtres et les choses

Se rappeler les noms des êtres ou des choses déjà entendus

Distinguer les sons semblables ou différents. • Discrimination additive

Cliquer sur les étiquettes de droite pour écouter le nom de couleur puis les relier aux couleurs correspondantes!



Imitation ou production du monde sonore.

Ex. : le son, le bruit, la mélodie, la chanson,... (

Débout congolais, ----- (drapeau RDC)

Cris de vache, ----- ()

Cheval, -----

Chèvre, -----

Pigeon, -----

Voiture, -----

Foudre) -----

Associez le bruit à l'image correspondante

2.3. Exercices tactiles

-Manipuler différents objets.

-Découvrir des traits caractéristiques de certains objets.

2.4. Exercices Gustatifs

-Identifier les goûts des aliments et des boissons (ex. associer les fruits, makayabo, aux différents goûts : sucré, amer, Sallé, acide, piquant)

-Distinguer les goûts ou saveurs de certaines substances-->• Discrimination gustative

Activite sensorielle

« Associez chaque gout et saveur a son image de produit »

identifiez-gout-saveur-gustatif [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

résultat	essais	temps
0	0	9

Associez chaque gout et saveur a son image de produit correspondant.

Activité en cours

2.5. Exercices Olfactifs

« je complète les chiffres qui manquent dans cette liste »

completer-chiffres-manquant-de-0-a-10 [Maernel2/2017-T1] - JCLic test player

0 1 3 4 9

je complète les chiffres qui manquent dans cette liste de zéro à dix!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Identifier l'objet intrus dans cette grille

« Identifier puis cliquer pour barrer l'élément intrus! »

identifiez-les-objets-intrus [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

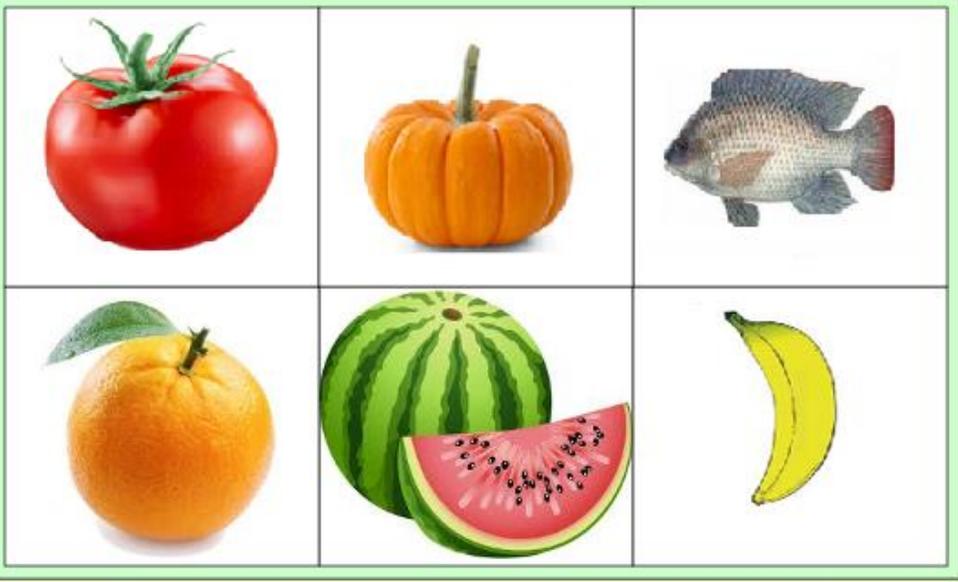
Identifiez l'intrus dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

« Identifier puis cliquer pour barrer l'élément intrus! »

répérer-objets-intrus [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player



← → ? i JCllic

identifier puis cliquer pour barrer l'élément intrus!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

2.6. Exercices Kinesthésiques

(rien)

3- Activités mathématiques

CBI	Objectifs spécifiques	Contenus-matières	Indications méthodologiques
3. ACTIVITES MATHÉMATIQUES			
Sous-activité 1 : Nombres et sens des opérations			
<ul style="list-style-type: none"> • Comparer 2 tas d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombres • Notion de quantité : peu – beaucoup 	<ul style="list-style-type: none"> • L'instituteur/trice devra disposer de divers objets (selon le thème en étude : crayons, gommes, cailloux, craies, etc.) ou des jouets facilement manipulables pouvant offrir aux enfants l'occasion de former des tas, de les associer aux symboles chiffrés. Ceux-ci pourront être reproduits/dessinés .Le matériel réuni par l'instituteur/trice servira aussi à effectuer les augmentations et les diminutions 	
<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer la présence d'un objet ou son absence 	<ul style="list-style-type: none"> • Idée des nombres 0 et 1 		
<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir les nombres : 0, 1, 2 et 3 • Compter les nombres de 0 à 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Perception des nombres 0, 1,2 et 3 • Compter des nombres 0,1,2 et 3 		
<ul style="list-style-type: none"> • Associer le symbole chiffré à la quantité correspondante 	<ul style="list-style-type: none"> • Symbolisation des nombres 0, 1,2 et 3 		
<ul style="list-style-type: none"> • Ecrire les chiffres 0, 1, 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Écriture des chiffres 0,1,2 et 3 		
<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer les nombres 1, 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Décomposition des nombres 1,2 et 3 		
<ul style="list-style-type: none"> • Recomposer les nombres 1,2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Recomposition du nombre 1, 2 et 3 		
<ul style="list-style-type: none"> • Citer les nombres 0, 1, 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Litanie des nombres 0, 1, 2 et 3 		
<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter quelques objets à un tas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sens des opérations • Idée de l'addition 		
<ul style="list-style-type: none"> • Enlever quelques objets d'un tas 	<ul style="list-style-type: none"> • Idée de la soustraction 		
Sous-activité 2 : Espace et grandeurs			
<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir des notions spatiales de situation 	<ul style="list-style-type: none"> • Espace et forme • Notions spatiales : Individu par rapport à des objets et objets par rapport à l'individu ; 2 objets, l'un par rapport à l'autre 		

• Découvrir les surfaces	• Les surfaces : le carré, le rectangle et le cercle.	<ul style="list-style-type: none"> Il/elle préparera un cadre permettant à l'enfant de jouer avec des figures géométriques sous forme des frises et de jouer avec les solides par manipulation Enfin, il/elle multipliera les exercices de comparaison des grandeurs d'objets divers ou des jouets
• Découvrir les solides	• Les solides : objets épais, objets minces, objets creux.	
• Acquérir des notions de grandeur	Grandeurs <ul style="list-style-type: none"> Notions : grand- petit ; long- court ; étroit- large ; haut- bas ; gros- mince ; lourd – léger, etc. 	
Sous-activité 3 : Ensembles et relations		
• Trier des objets	Ensembles <ul style="list-style-type: none"> Idee d'un ensemble Triage d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> L'instituteur/trice réunira un certain nombre d'objets et procédera à la formation des tas selon la nature de ces objets. Il/elle s'appuiera sur ces tas pour dégager la notion d'ensemble et d'éléments d'un ensemble. Il enseignera la reconnaissance, la formation des ensembles, l'appartenance et la non-appartenance Il/elle s'appuiera sur ces ensembles pour faire découvrir aux enfants quelques relations entre les objets.
• Classer des objets,	• Classement des objets	
• Grouper des objets	• Groupement d'objets	
• Reconnaître les ensembles	• Reconnaissance des ensembles	
• Former des ensembles	• Formation des ensembles	
• Exprimer l'appartenance ou la non-appartenance à un ensemble	• Notion d'appartenance et de non appartenance	
• Relier les objets semblables	Relations <ul style="list-style-type: none"> Identité des objets (ex. : lien entre un lapin et sa silhouette) 	
• Associer des objets selon certains critères	• Association des objets (Ex. : lien entre une poule et des grains de mais...)	
• Etablir la relation entre deux ou trois objets	• Perception de la relation (Ex. parmi plusieurs objets dessinés sur une feuille de papier, relier les objets utilisés en classe)	

Source : PNEM page 29

3.1.Sous-activité 1 : Nombres et sens des opérations

Nombres

-Comparer les quantités d'objets • **NOMBRES** → • Comparaison des quantités : le plus – le moins.

“J'identifie la Collection de peu d'images”

1-peu-d'objets [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Identifier, puis cliquer sur la collection, de peu d'images!

résultat	essais	temps
0	0	22

Activité en cours

« J'identifie puis clique sur la Collection de beaucoup d'images ronds »

3-bcp-d'objets [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Identifier, puis cliquer sur la collection, de beaucoup de ronds

résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

« J'encercle la collection/ensemble de beaucoup d'images »

2-beaucoup-peu-ecole [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Encerclez beaucoup d'images tomate!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

“Collection ayant moins ... que”

89-moins-objets-que- [Math-maternelle-2] - JClic test player

cliquer sur la collection, qui a moins de poussins, que de poules!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Collection ayant moins de...que »

2ense-ayant-plus-dobjets [math-p1] - JClc test player

je clique sur la collection; ou ensemble ayant plus des objets!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

-Découvrir ce qui correspond aux nombres 7, 8, 9 et 10→• Perception (découverte) des nombres 7, 8,9 et 10

comptage-1-3 [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

0	5	4
2	1	3

je compte de zéro à trois!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

math-identifier-chiffre-3 [Maternelle1] - JClic test player

3	3	2
1	1	2
9	3	3

Identifier en cliquant sur tous les chiffres 3 dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« j'identifie en cliquant, sur tous les chiffres, 4, dans cette grille;! »

7-2-identifie-cliquer-sur-chiffre-4 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

5	0	1	6	2	4
2	4	1	1	1	1
4	2	4	4	4	2

j'identifie en cliquant, sur tous les chiffres, 4, dans cette grille;!

résultat	essais	temps
5	5	18

Activité en cours

« j'identifie en cliquant, sur tous les chiffres, 5, dans cette grille;! »

résultat	essais	temps
3	3	8

« j'identifie en cliquant, sur tous les chiffres, 6, dans cette grille;! »

7-2-identifie-cliquer-sur-chiffre-6 [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

2	2	3	5	4	6
6	4	6	1	2	1
9	5	1	4	6	9

j'identifie en cliquant, sur tous les chiffres, 6, dans cette grille;!

résultat	essais	temps
3	3	11

Activité en cours

« Cliquez, sur tous les chiffres, 7, de cette grille! »

14-cliquer-chiffre-7 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

2	3	7	4	1	7
1	5	1	1	2	3
7	3	2	8	7	1

Cliquez, sur tous les chiffres, 7, de cette grille!

résultat	essais	temps
3	3	24

Activité en cours

« Cliquez, sur tous les chiffres, 8, de cette grille! »

14-cliquer-chiffre-8 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

8	1	2	8	3	8
5	1	8	3	1	3
8	4	8	7	1	2

Cliquez, sur tous les chiffres, 8, de cette grille!

résultat	essais	temps
4	4	24

Activité en cours

« Cliquez, sur tous les chiffres, 9, de cette grille! »

14-cliquer-chiffre-9 [Math-mat1-exercices] - JCLic test player					
3	1	9	1	1	9
7	9	1	1	9	3
4	8	9	3	1	1

Cliquez, sur tous les chiffres, 8, de cette grille!

résultat	essais	temps
2	2	25

Activité en cours

-Compter les nombres 7,8 ,9 et 10 • Comptage des nombres 7,8,9 et 10 ordre 1er, 2ème, 3ème.

Je compte en cliquant sur les chiffres de zéro à 10

comptage-0_10 [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

5	3	10	2	7	4
8	1	11	0	6	9

je compte en cliquant de zéro à dix ;!

résultat 0 essais 0 temps 5

Activité en cours

7-2-compter-de-1-à-10 [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

9	5	3	10
2	6	0	1
11	7	8	4

Comptez en cliquant sur les chiffres, de 0 à 10 dans cette grille!

résultat 0 essais 0 temps 3

Activité en cours

« je compte de zéro à dix;»

compter-de-0-à-10 [info-mat-toutes] - JCLic test player

2	9	4	8
11	6	10	5
3	7	1	0

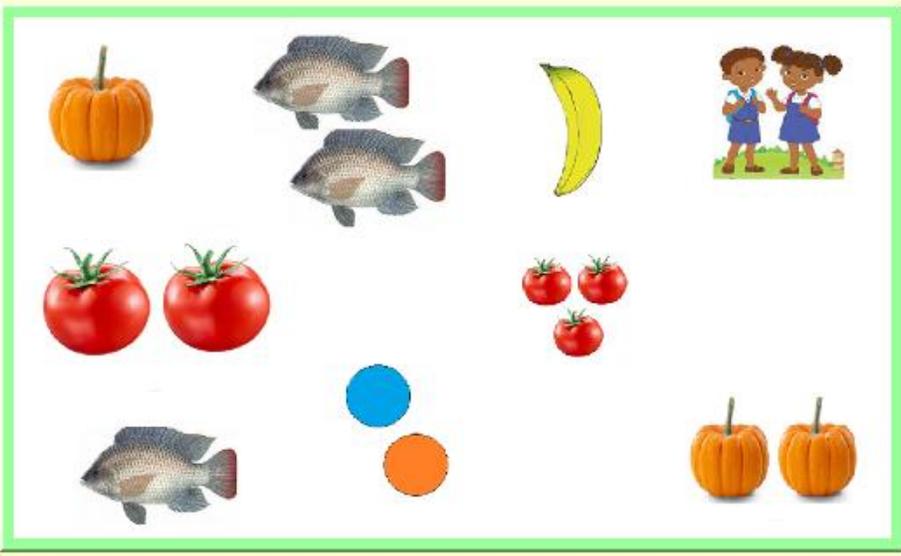
je compte de zéro à dix;

résultat	essais	temps
0	0	24

Activité en cours

« Je compte et clique sur la collection de deux objects »

16-collectionner-2-objets [Math-mat1-exercices] - JClic test player



comptez puis cliquer sur la collection deux objets!

résultat	essais	temps
0	0	22

Activité en cours

Objet: identifier, compter puis cliquer chaque fois sur la collection de deux objets

Mathématique-objets-deux-Identification-cellules-Mat1 [Maternelle1] - JClic test player

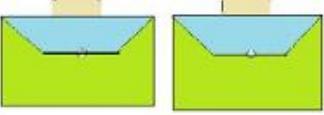
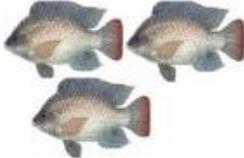
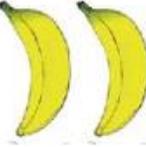
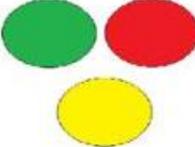
Identifiez, comptez puis cliquez chaque fois sur l'ensemble de deux objets!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

Objet: identifier, compter puis cliquer chaque fois sur la collection de trois objets

8-collectionner-3-objets_2 [Math-mat1-exercices] - JClic test player

comptez puis cliquez sur la collection trois objets!

résultat	essais	temps
0	0	23

Activité en cours

Mathématique-objets-trois-Identification-cellules-Mat1 [Maternelle1] - JClic test player

Identifiez, comptez puis cliquez chaque fois sur l'ensemble de trois objets!

résultat 0 essais 0 temps 6

Activité en cours

“Identifier, compter puis cliquer sur ensemble de 4 objets”

identifiez-ensemble-de-4-images [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

Identifiez les ensembles de quatre éléments!

résultat 0 essais 0 temps 7

Activité en cours

Ensemble six objets

Objet: identifier, compter puis cliquer chaque fois sur la collection de six objets

identifiez-cliquer-sur-six-images [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

identifier puis cliquer sur l'ensemble de six objets;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

(compter de 1 à 9) à mettre ici

-Associer les symboles des nombres 7, 8,9 et 10 aux quantités correspondantes → • Symbolisation des nombres 7, 8, 9 et 10

associez-images-chiffres [Ecole Mat2] - JClic test player

6 5 2 3 1

Bravo! vous avez réussi!

résultat	essais	temps
6	6	20

Activité terminée!

Associez les chiffres a leurs images correspondantes

associe-chiffres-nombre-objets-correspondants [math-p1] - JClic test player

0	5
2	1
3	4

je découvre le chiffres représentant le nombre d'objet ; et je le relie au schème correspondant !

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

- Ecrire les chiffres 7, 8, 9 et 10 → • Écriture des chiffres 7, 8, 9 et 1

Correspondance *chiffres-nombre d'images*

Comptez puis écrivez au clavier le chiffre qui correspond au nombre d'images

Ecrire le nombre des images [Ecole maternelle3/2018] - JClic test player

j'entre au clavier, puis je valide, le chiffre qui correspond au nombre image!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Je Compte puis écrit le chiffre qui correspond au nombre image

Ecrivez en comptant les images [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

2

comptez puis écrivez le chiffre qui correspond au nombre image !

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours Rapports utilisateur

. Composer et décomposer des nombres.

compter-observer-compter-nombre-image [info-mat-toutes] - JClic test player

1

Observer et compter le nombre d'images semblables dans le cercle; puis écrivez dans la case correspondante ce nombre!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

«Observer et compter le nombre d'images semblables dans le cercle; puis associez dans la case correspondante ce nombre!»

compter-observer-compter-nombre-image_2 [info-mat-toutes] - JClc test player

Observer et compter le nombre d'images semblables dans le cercle; puis écrivez dans la case correspondante ce nombre!

résultat 0 essais 0 temps 15

Activité en cours

<< . >>

comptez-et-écrit-le-nombre-dans-la-case [info-mat-toutes] - JClc test player

je compte les objets; et écris le nombre dans la case correspondante à droite!

résultat 0 essais 0 temps 19

Activité en cours

Comptez les chiffres [Maernel2/2017-T11] - JClc test player

je compte et j'écris le nombre correspondant nombre d'images;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Ecrire les chiffres des images_2 [Maernel2/2017-T11] - JClc test player

Ecrivez le chiffre du nombre image correspondant;!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

« Comptez; écrivez le chiffre au clavier, correspondant à l'image sélectionnée, puis valider;! »

Comptage des objets et écriture [Ecole Mat2] - JClc test player

Comptez; écrivez le chiffre au clavier, correspondant à l'image sélectionnée, puis valider;!	résultat	essais	temps
	1	1	9

Activité en cours

« Comptez; écrivez le chiffre au clavier, correspondant à l'image sélectionnée, puis valider;! »

Ecrire les chiffres [Ecole Mat2] - JClc test player

Comptez; écrivez le chiffre au clavier, correspondant à l'image sélectionnée, puis valider;!	résultat	essais	temps
	2	2	20

Activité en cours

« Écrit au clavier puis valider le chiffre correspondant à l'image sélectionnée! »

Ecrire le nombre des images [Ecole Mat2] - JClc test player

2 3 4

1 6 5

5

Bravo! vous avez reussi!

résultat	essais	temps
6	6	17

Activité terminée!

compte-ecire-nombre-objets-correspondants_3 [math-p1] - JClc test player

0 0 6

Ecrivez dans la case correspondante le nombre d'éléments de chaque ensemble!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

ecrire-nombre-elements-correspondants [math-p1] - JCLic test player

Écrivez dans la case correspondante le nombre d'éléments de chaque ensemble!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

3. Utilisation des signes des opérations mathématiques (+, -, x, :).

Indications méthodologiques :

Objectif : Exercer les enfants à écrire quelques chiffres et signes d'opération.

identification des signes [Maternelle3] - JClic test player

&		c	/
:	()		
!		\$;

bravo! vous avez reussi!

réultat 5 essais 5 temps 9

Activité terminée!

Objectif/compétence: je barre 9 tomates; de haut gauche en bas gauche vers le haut droit en bas droite.

identifier-math-je-barre-9-image [Maternelle3] - JClic test player

je barre neuf tomates;!

réultat 8 essais 8 temps 16

Activité en cours

4. Exécuter des jeux de calcul avec symboles et signes

4.1 Jeu de calcul avec symboles et signes

Opération	Résultat
$3+5=$	9
$4+5=$	8
$3-2=$	5
$9-4=$	8
$6+2=$	6
$2+4=$	1

Associez les résultats à ces opérations!

réultat essais temps
0 0 5

Activité en cours

-Décomposer les nombres 7, 8, 9 et 10 → • Décomposition des nombres 7, 8, 9 et 10

Directive : L'étude de la décomposition et de la recomposition se fera par manipulation puis sur dessin

décomposer-addition-6_2 [math-p1] - JClic test player

j'écris dans la cas l'élément de l'opération d'addition!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

décomposer-addition-6-3 [math-p1] - JClic test player

j'écris dans la cas l'élément de l'opération d'addition!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

décomposer-addition-6_3 [math-p1] - JClic test player

6 = 3 + ...

2 3 

← ? ⓘ JClic

j'écris dans la cas l'élément de l'opération d'addition!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

décomposer-addition-6_4 [math-p1] - JClic test player

... = ... + 2

... + ...

0 2 4
3 6 

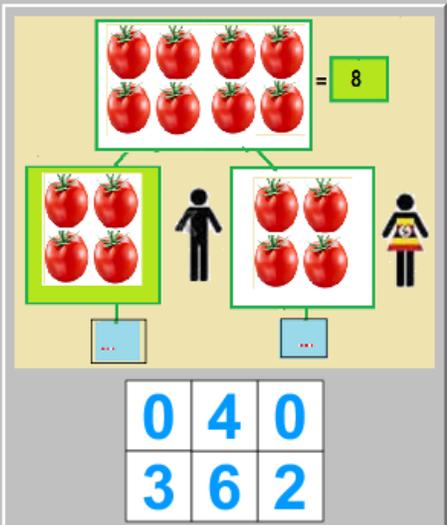
← ? ⓘ JClic

j'écris dans la cas l'élément de l'opération d'addition!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

décomposer-division-partage-équitables5 [math-p1] - JClc test player

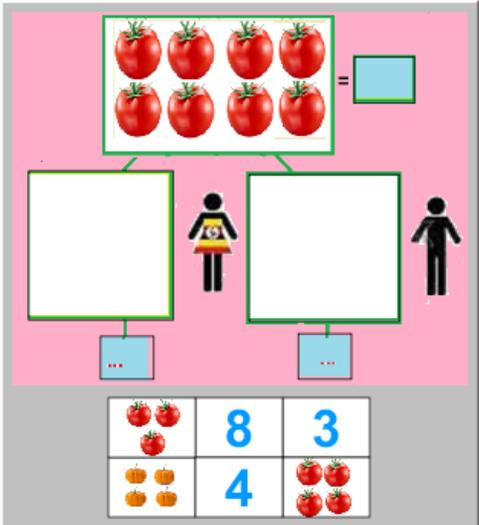


Je trouve la part de chacun; pour le partage équitable de 8 tomates entre « Ogracia » et « Ostin »;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

décomposer-division-partage-équitables1 [math-p1] - JClc test player



Je compte et écris le nombre de tomate, puis je le partage équitablement ; entre Olphi; et Owen;!

résultat	essais	temps
0	0	12

Activité en cours

-Recomposer les nombres 7,8, 9 et 10 • Recomposition des nombres 7, 8,9 et 10

-Faire correspondre un nombre donné d'éléments à un autre nombre d'éléments → • Equivalence :

(ex. : autant d'enfants qu'il y a des chaises)

résultat	essais	temps
0	0	1

« J'associe les chiffres au nombre correspondant d'images »

24-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	6

Activité en cours

Comptez puis écrivez le chiffre qui correspond au nombre d'images

« Relier les chiffres aux images correspondantes. »

associe-images-chiffres-correspondants [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

résultat	essais	temps
1	1	19

Reliez-image-au-chiffres-correspondant

Activité en cours

Identification des dessins et des chiffres (Chiffre et quantité).

Association chiffre et images

compte-assoc-image-nombre3-2-4-math [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

je compte et j'associe le chiffre aux images correspondantes!

résultat	essais	temps
3	3	28

Activité en cours

Relier les images aux chiffres correspondants

Reliez-image-au-chiffres-correspondant [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

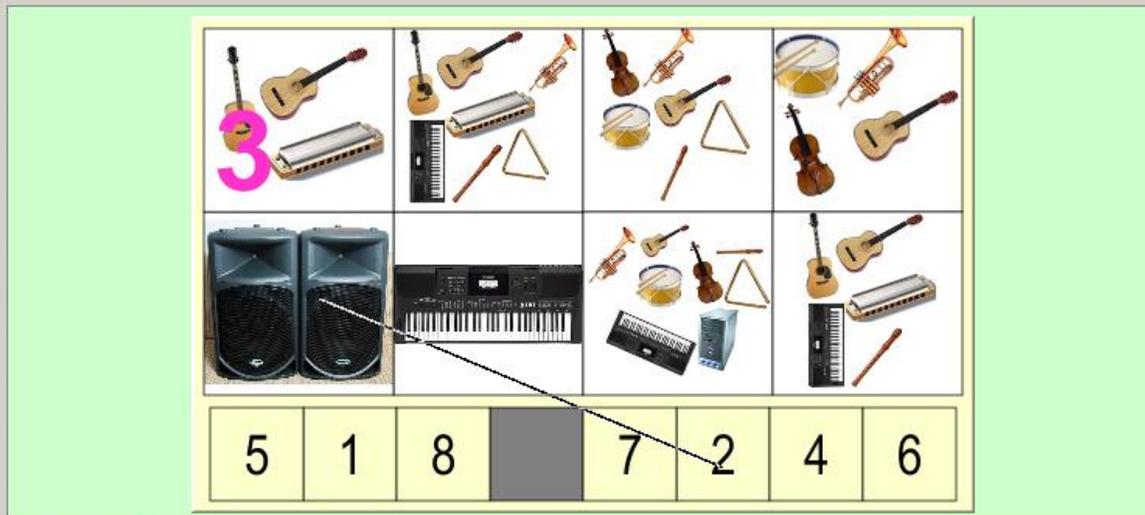
Reliez-image-au-chiffres-correspondant

résultat	essais	temps
0	0	16

Activité en cours

« Comptez puis associez le chiffres au nombre d'images correspondantes »

Identification-comptez-chiffes-images [Ecole Mat2] - JClc test player



5 1 8 7 2 4 6

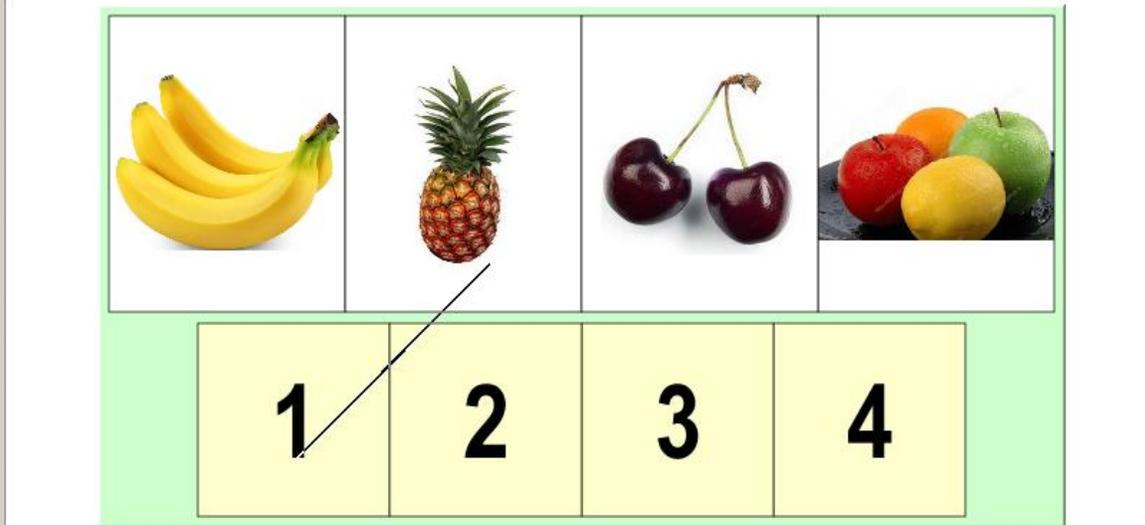
Comptez puis associez le chiffres au nombre d'images correspondantes,!

résultat	essais	temps
1	1	12

Activité en cours

« Comptez; puis associez avec la souris, le chiffre à l'image correspondante;! »

Ecrire les chiffres objets [Ecole Mat2] - JClc test player



1 2 3 4

Comptez; puis associez avec la souris, le chiffre à l'image correspondante,!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

1-nombre-objets-1-2-pge-8 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

je compte et associe le nombre d'objets de chaque collection!

résultat	essais	temps
1	1	18

Activité en cours

L'équivalence des nombre...Ex : faire correspondre la quantité et le nombre (usage des vignettes)
8. Écrire les chiffres de 1 à 6

math-complete-les-chiffres-convenables [Maternelle1] - JClic test player

je complète avec les chiffres convenables aux images!

résultat	essais	temps
0	0	20

Activité en cours

9. Associer les objets aux chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6

math-associe-image-chiffre [Maternelle1] - JClic test player

j'associe les images; aux chiffres convnables!

résultat	essais	temps
0	0	17

Activité en cours

Associez-chiffre-aux-images-convenables [Maternelle1] - JClic test player

j'associe les images; aux chiffres convnables!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

18-associez-chiffre-objets [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	19

Activité en cours

math-associe-image-chiffre [Maternelle1] - JClic test player

j'associe les images; aux chiffres convnables!

résultat	essais	temps
0	0	17

Activité en cours

17-associez-chiffre-objets [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	8

Activité en cours

25-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

23-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	17

Activité en cours

27-completez-chiffres-convenables-images_2 [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
0	0	24

Activité en cours

31-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	15

Activité en cours

9-collectionner-3-objets [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
0	0	27

Activité en cours

complete-chiffres-ensemble-images [MaerneI2/2017-T1] - JClc test player

Je complète les étiquettes avec les chiffres correspondant au nombre d'images;!

résultat	essais	temps
3	3	18

Activité en cours

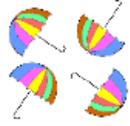
math-complete-les-chiffres-convenables_2 [Maternelle1] - JCllic test player

je complète avec les chiffres convenables aux images!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

associe-images-chiffres-correspondants [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

			<div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; color: cyan;">1</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; color: cyan;">3</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; color: cyan;">4</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; color: cyan;">5</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; color: cyan;">2</div>
			
			
			
			

Reliez-image-au-chiffres-correspondant

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant ! »

je-compte-et-relie-chiffres-aux-images [math-p1] - JClic test player

5

je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant!

résultat	essais	temps
1	1	14

Activité en cours

« Je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant! »

je-compte-et-relie-chiffres-aux-images_2 [math-p1] - JClic test player

4

12

je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant!

résultat	essais	temps
2	2	12

Activité en cours

« j'ajuste en reliant les images au nombre correspondant à partir de deux grilles;! »

Ajuster-les-images-au-nombres-correspondant1 [info-mat-toutes] - JClic test player

j'ajuste en reliant les images au nombre correspondant à partir de deux grilles;!

résultat	essais	temps
1	1	22

Activité en cours

« j'ajuste l'image au nombre 2;! »

Ajuster-mat-images-nombre-2 [info-mat-toutes] - JClic test player

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

« j'ajuste en reliant les images aux nombre correspondant à partir de deux grilles»

Ajuster-mat-images-nombre_2 [info-mat-toutes] - JClic test player

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

2-Ajuster-nombre-images-test-control-T2-2 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

8-Ajuster-nombre-images-test-control-T2-_2 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

2

2

2

2

2

?

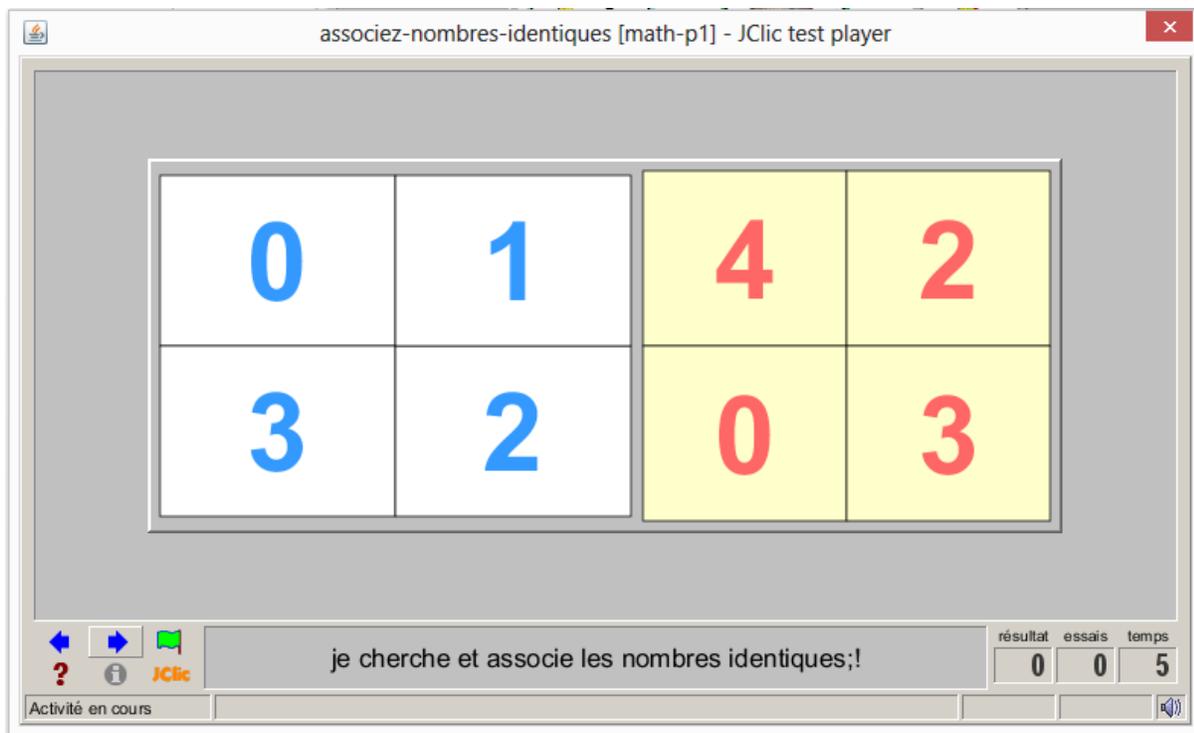
JClic

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

-Découvrir la notion d'invariance→ • Notion d'invariance, Ex. Colorier les paniers qui ont le même nombre de fruits



-Comparer 2 quantités identiques → • Notion d'égalité Exemple : Comparer deux paniers de produits. Le premier est « aussi rempli que »

-Ordonner les nombres • Notion d'ordre : du plus petit au plus grand

Ordres des chiffres (les ranger, remettre les chiffres manquant).

-Dire le chiffre qui vient « avant ou après » c.à.d. premier ou dernier.
deuxième ; troisième ; le dernier.

-classement par ordre 1er, 2ème, 3ème.

« Identifier puis cliquer sur le deuxième objet »

10-Deuxieme-objets [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Identifier, puis cliquez en cliquant sur, le deuxième objet !

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Identifier puis cliquer sur le deuxième objet »

11-Deuxieme-objets_2 [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Identifier, puis cliquez en cliquant sur, le deuxième objet !

résultat	essais	temps
0	0	1

Activité en cours

« Identifier puis cliquer sur le troisième animal »

12-Deuxieme-objets_3 [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Identifiez, puis cliquez en cliquant sur, le troisième animal !

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

identifier-numéro-position-enfant [Maernel2/2017-T1] - JCllic test player

N°5	L'enfant derrière L'enfant du milieu L'enfant devant
N°1	
N°2	
N°4	
N°3	

Associez chaque position au numéro du rang des élèves;!

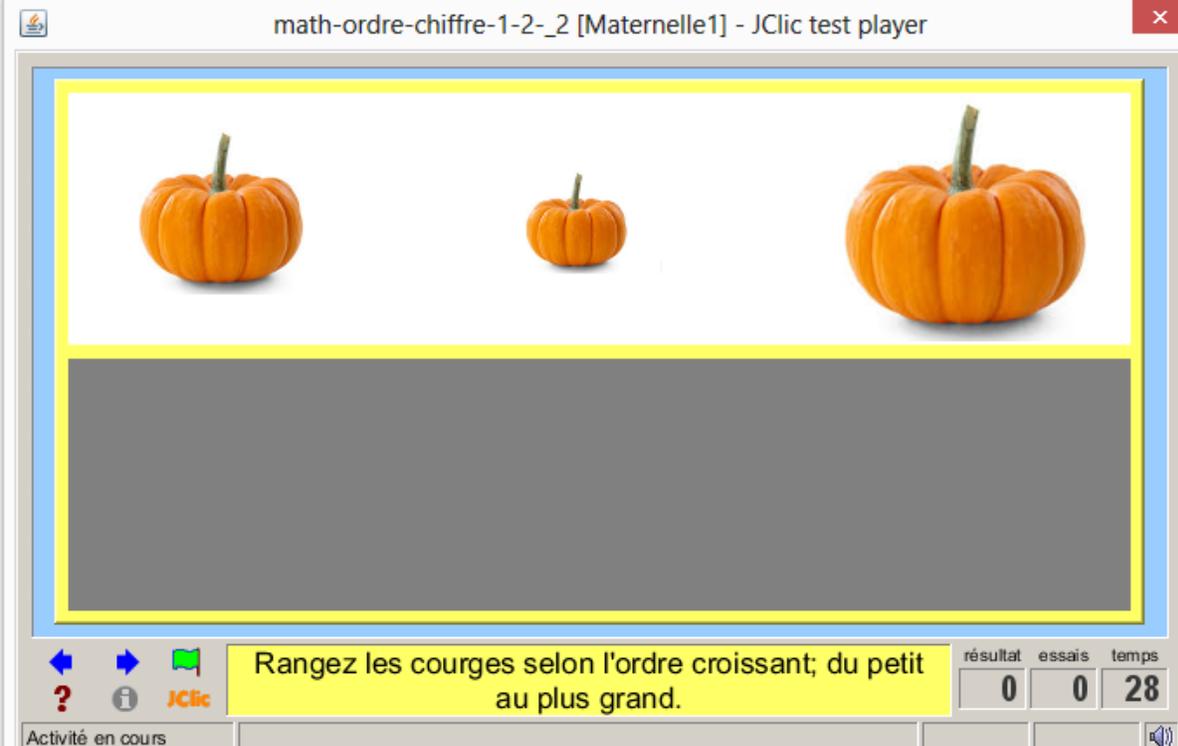
résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

-Ordonner les nombres •--> Ordre des nombres : de 0 jusqu'à 6

“Ranger les courges selon l’ordre croissant, du petit au plus grand ».

math-ordre-chiffre-1-2-_2 [Maternelle1] - JClic test player

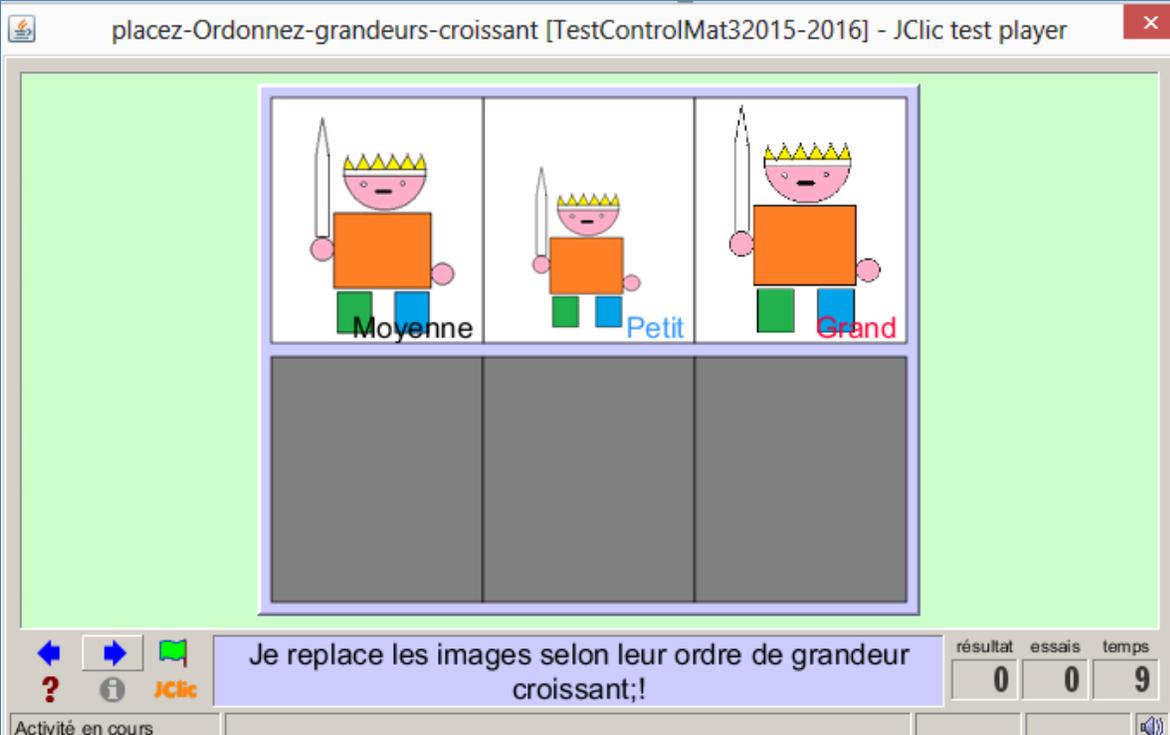


résultat	essais	temps
0	0	28

Activité en cours

« Je replace les images selon leur ordre de grandeur croissant »

placez-Ordonnez-grandeurs-croissant [TestControlMat32015-2016] - JClic test player



résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

« Ranger le chiffres 1 à 3 »

math-ordre-chiffre-1-2-3 [Maternelle1] - JCLic test player

3	1	2

Classez les chiffres selon l'ordre croissant du petit au plus grand!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

« Ordonner les jours de la semaine »

Ordonnez les jours [Maternelle1] - JClc test player

Ranger les jours de la semaine dans la palette d'au-dessus selon l'ordre croissant

résultat	essais	temps
1	1	13

Activité en cours

« Ranger le chiffres 0 à 3 »

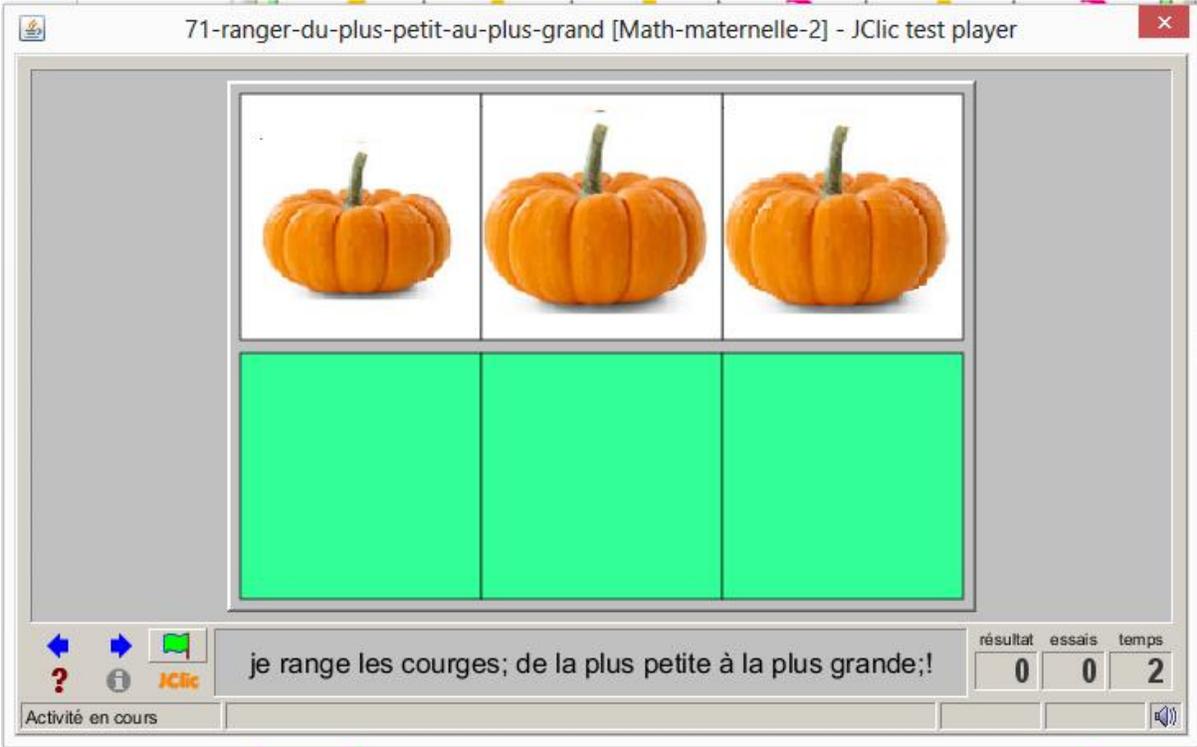
70-j-ordonne-des-nombre-de-0-à-3 [Math-maternelle-2] - JClc test player

j'ordonne ces nombres de zéro à 3

résultat	essais	temps
0	0	24

Activité en cours

« Ranger les courges de plus petit au plus grand »



The screenshot shows a window titled "71-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand [Math-maternelle-2] - JCLic test player". The main area contains three pumpkins of increasing size from left to right, positioned above three empty green rectangular boxes. Below the pumpkins, the instruction "je range les courges; de la plus petite à la plus grande;!" is displayed. To the left of the instruction are navigation icons: a blue left arrow, a blue right arrow, a green flag, a red question mark, and an information icon. To the right of the instruction is a table with three columns: "résultat", "essais", and "temps". The values in the table are 0, 0, and 2 respectively. At the bottom left, there is a status bar with the text "Activité en cours" and a speaker icon at the bottom right.

résultat	essais	temps
0	0	2

« J'ordonne ces nombres de zéro à 10 »

Ordonnez de 0 à 7 [Ecole maternelle3/2018] - JCllic test player

6	3	7	2	4	0	5	1
---	---	---	---	---	---	---	---

Ranger ou encore ordonner ces chiffres de zéro à sept!

résultat	essais	temps
1	0	3

Activité en cours

« J'ordonne ces nombres de zéro à 7 »

j-ordonne-des-nombre-de-0-à-10 [math-p1] - JCllic test player

1	9	4	5	1	2	3	6	0	8	7

j'ordonne ces nombres de zéro à 10

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

« J'ordonne ces nombres de dix à zéro ; »

j-ordonne-des-nombre-de-10-à-0 [math-p1] - JClc test player

1 0 2 3 6 4 7 5

10 9 8

j'ordonne ces nombres de dix à zéro;!

résultat	essais	temps
2	3	23

Activité en cours

Ordonnez les chiffres de 0 à 8

Objectif :

L'utilisateur doit déplacer les chiffres de la palettes 1 d'en haut vers la palette 2 d'en bas.

Ordonnez de 0 à 8 [Ecole maternelle3/2018] - JClc test player

5 1 4 2 6 3 7

0

Ranger ou encore ordonner ces chiffres de zéro à sept!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

Objectif :

L'utilisateur doit déplacer les chiffres sur une même palette.

L'enfant doit découvrir comment le déplacement des chiffres s'interchangent de position au fur et à mesure que l'on ordonne les chiffres.

Ordonnez de 0 à _2 [Ecole maternelle3/2018] - JCLic test player

6 7 1 5 2 3 4

0

Ranger ou encore ordonner ces chiffres de zéro à sept!

résultat	essais	temps
0	0	48

Activité en cours

« je range les courges; de la plus petite à la plus grande;! »

ranger-du-plus-petit-au-plus-grand [math-p1] - JClic test player

je range les courges; de la plus petite à la plus grande;!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

« je range les crayons; du plus long; au plus court;! »

ranger-du-plus-petit-au-plus-grand_2 [math-p1] - JClic test player

je range les crayons; du plus long; au plus court;!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« je range les chiffres en ordre de zéro à 6 »

compter-ordonner-1-à-6 [Maternelle3] - JCllic test player

je range les chiffres en ordre de zéro à six;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

« je range les chiffres en ordre de six (6) à zéro (0) »

compter-ordonner-1-à-_2 [Maternelle3] - JCllic test player

je range les chiffres en ordre de zéro à six;!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

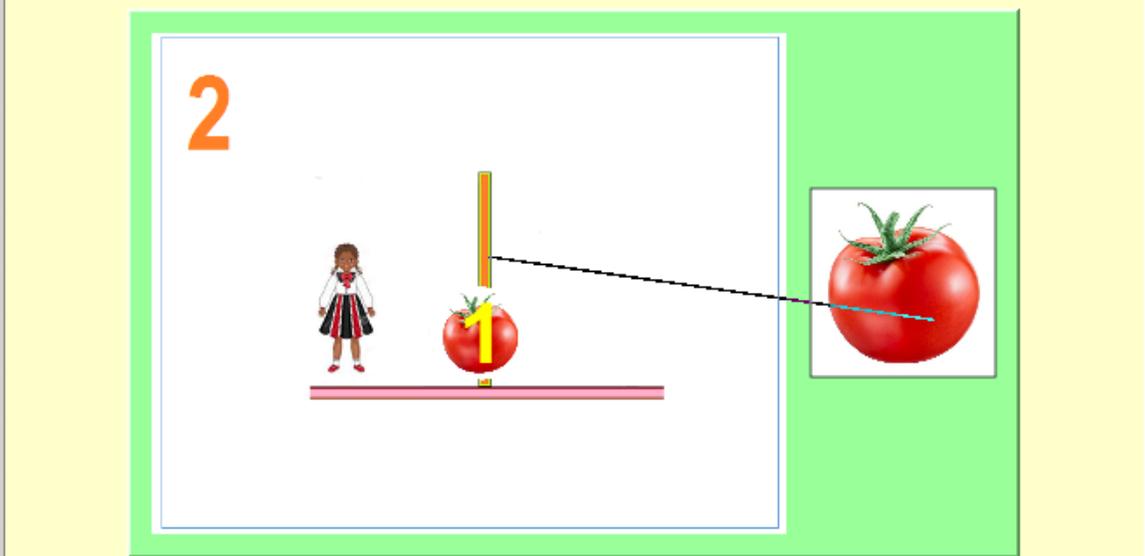
-Citer les nombres de 0 à 10 → • Litanie des nombres

Sens des opérations

Ajouter des objets à un tas ; • -- > Notion d'addition

« Je Compte et donne deux tomates à **O'gracia** »

32-comptez-et-écrit_2 [Math-mat1-exercices] - JClic test player



je compte et donne deux tomates à Ogracia en le rangeant sur l'Abacus;!

résultat	essais	temps
1	1	6

Activité en cours

count-and-write_4 [math-p1] - JClc test player

je compte et écrit le nombre;!

résultat	essais	temps
2	2	18

Activité en cours

count-and-write [math-p1] - JClc test player

je compte et écrit le nombre;!

résultat	essais	temps
1	1	11

Activité en cours

Additionner-les-nombres-images [math-p1] - JClc test player

Ajouter le nombre d'images des ensembles suivants;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

décomposer-addition3-2-1 [math-p1] - JClc test player

3 = [] + 1

2 0 3

j'écris dans la cas l'élément de l'opération d'addition!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Additionner-les-nombres-images_2 [math-p1] - JClc test player

Additionne le nombre d'images des ensembles suivants;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

math-ajuster-addition [Maternelle3] - JClc test player

j'effectue l'addition de nombre d'images affichées dans l'étiquette d'en haut;!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

« J'effectue l'addition de nombre image affichées dans l'étiquette d'en haut »

math-ajuster-addition_2 [Maternelle3] - JClic test player

j'effectue l'addition de nombre d'images affichées dans l'étiquette d'en haut!

résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

Addition des objets de 1 à 6. Exemple : Usage des expressions : ajouter, augmenter, mettre encore.

- Dessiner toujours un élément de plus dans les ensembles qui suivent
- Compléter des étiquettes par des points (augmentation en passant d'un ensemble à un autre)
- Observer l'élément qui manque et l'ajouter.

« Je complète les chiffres qui manquent dans cette liste de zéro à dix! »

completer-chiffres-manquant-de-0-a-10 [info-mat-toutes] - JCllic test player

0 1 3 4 9

2

je complète les chiffres qui manquent dans cette liste de zéro à dix!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

« Je complète les chiffres qui manquent dans cette liste de zéro à dix! »

completer-chiffres-manquant-de-0-a-_2 [info-mat-toutes] - JCllic test player

5

9 3 6 0 4 7 1 8 2

je complète les chiffres qui manquent dans cette liste de zéro à dix!

résultat	essais	temps
0	0	14

Activité en cours

« je complète en insérant les chiffres qui manquent dans cette liste ;! »

completer-chiffres-qui-manquent-math- [info-mat-toutes] - JCLic test player

0--2--4--6

Cliquez ici pour Vérifier vos réponses

je complete en insirant les chiffres qui manquent dans cette liste ;!

résultat	essais	temps
0	0	12

Activité en cours

-Enlever quelques objets d'un tas - Notion de soustraction

Identifier le sens des opérations.

- Idée d'addition : agir par addition avec les termes : en plus, et, encore, avec, ajouter, remettre.

- Idée de la soustraction : agir par soustraction avec les termes : en moins, sans, enlever, retirer, barrer, perdre, retrancher.

<< >>

Soustraire-deux-moins-1-1 [math-p1] - JClic test player

2 - = 1

j'écris dans la cas l'élément de l'opération de soustraction!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« j'écris dans la case l'élément ... »

Soustraire-cinq-moins-un [math-p1] - JClic test player

- =

1 4 5 3

j'écris dans la cas l'élément de l'opération de soustraction!

résultat	essais	temps
0	1	18

Activité en cours

Soustraire-quatre-moins-deux [math-p1] - JClc test player

j'écris dans la cas l'élément de l'opération de soustraction!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Soustraire-six-moins-deux [math-p1] - JClc test player

j'écris dans les cases les éléments de l'opération!

résultat	essais	temps
0	0	18

Activité en cours

Soustraire-trois-moins-deux [math-p1] - JCllic test player

je représente les éléments de l'opération de soustraction;
trois; moins deux!

résultat	essais	temps
0	0	16

Activité en cours

« J'écris dans la case l'élément de l'opération de soustraction ! »

Soustraire-quatre-moins-un [math-p1] - JCllic test player

j'écris dans la cas l'élément de l'opération de soustraction!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

- Usage des expressions : barrer, enlever, soustraire, diminuer,...
- Enlever des quantités d'objets par une mesure – étalon.
Exemple : la farine, le sucre, l'eau...
- Observer l'élément de trop, le barrer.
- Retrouver le modèle en barrant ce qui est ajouté à l'objet, à l'ensemble qui suit

Indications méthodologiques

Utiliser du matériel didactique approprié pour permettre aux enfants de résoudre les différents exercices

« Je barre six tomates dans la grille;! »

Barrez-six-tomates-grille [Maternelle3] - JClic test player

Je barre six tomates dans la grille;!

résultat	essais	temps
3	3	5

Activité en cours

« je relie un objet dans la collection des images »

retirer-un-objet-reste [math-p1] - JClc test player

Je retire un objet dans la collection des images!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

Ajuster-mat-images-nombre-2 [math-p1] - JClc test player

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Ajuster-mat-images-nombre-2 [math-p1] - JClc test player

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

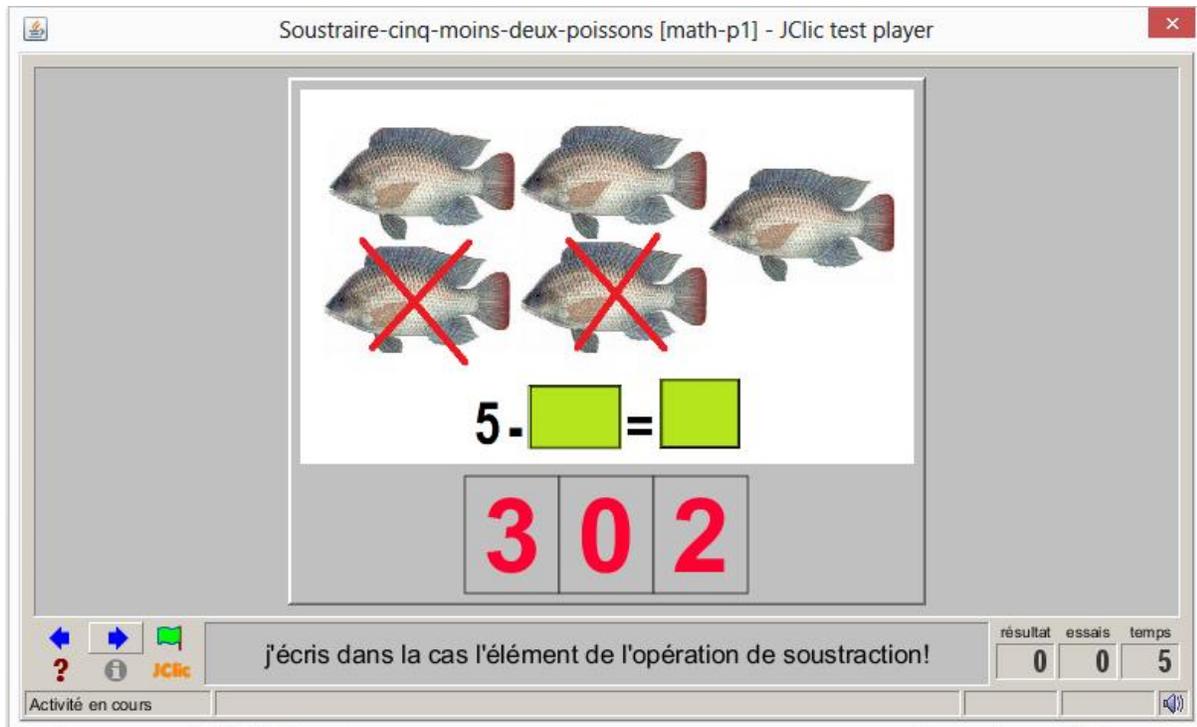
Soustraire-deux-moins-un [math-p1] - JClc test player

j'écris dans la cas l'élément de l'opération de soustraction!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Soustraire-cinq-moins-deux-poissons [math-p1] - JClc test player



5 - =

3 0 2

j'écris dans la cas l'élément de l'opération de soustraction!

Activité en cours

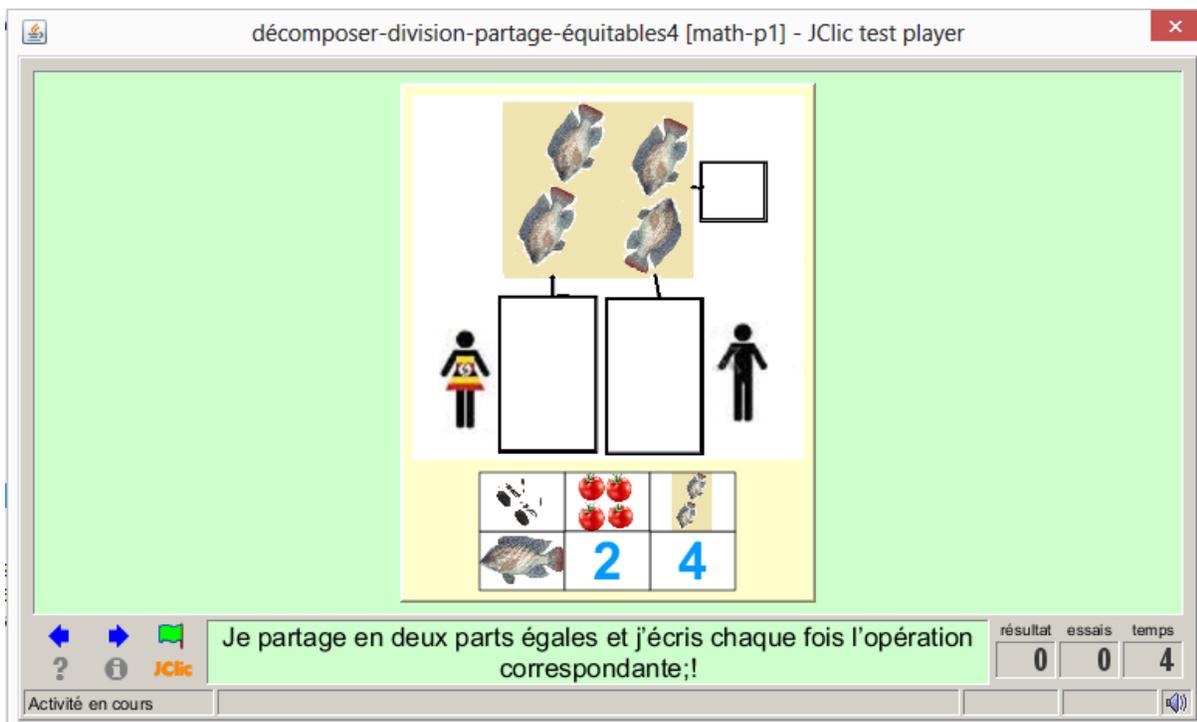
résultat 0 essais 0 temps 5

-Partager quelques objets entre les enfants - Notion de **division**

Idée de la division : agir par division avec les termes : partager, découper en 2, en 4...

« Je partage en deux parts égales et j'écris chaque fois l'opération correspondante ; »

décomposer-division-partage-équitable4 [math-p1] - JClc test player



Je partage en deux parts égales et j'écris chaque fois l'opération correspondante;!

Activité en cours

résultat 0 essais 0 temps 4

partage-tomates-5 [math-p1] - JCllic test player

je partage 5 tomates; je donne trois à, Ogracia, et donne deux à, Owen,!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« je compte et partage... »

décomposer-division-partage-équitables5 [math-p1] - JCllic test player

Je trouve la part de chacun; pour le partage équitable de 8 tomates entre « Ogracia » et « Ostin »;!

1	4	3
2	6	0

résultat	essais	temps
0	0	12

Activité en cours

décomposer-division-partage-équitable1 [math-p1] - JClc test player

Je compte et écris le nombre de tomate, puis je le partage équitablement ; entre Olphi; et Owen;!

résultat 0 essais 0 temps 3

Activité en cours

-Prendre autant de fois un ou plusieurs objets - Notion de multiplication

3.2. Sous-activité 2 : Espace et grandeurs

◆Espace

Acquérir des notions spatiales-- Notions spatiales : espace fermé, espace ouvert

◆ Forme :

Reconnaitre les différentes formes : les surfaces et les solides-

Dessiner les différentes formes géométriques vues.

--Figures géométriques : carré, rectangle, cercle, triangle, ...

-- Solides : objets creux, objets épais, objets minces ; Ex ; gobelets, boites de lait,

Partir du problème, de la situation problème, situation mathématique réellement vécu par la classe. Les enfants eux-mêmes vont chercher la solution.

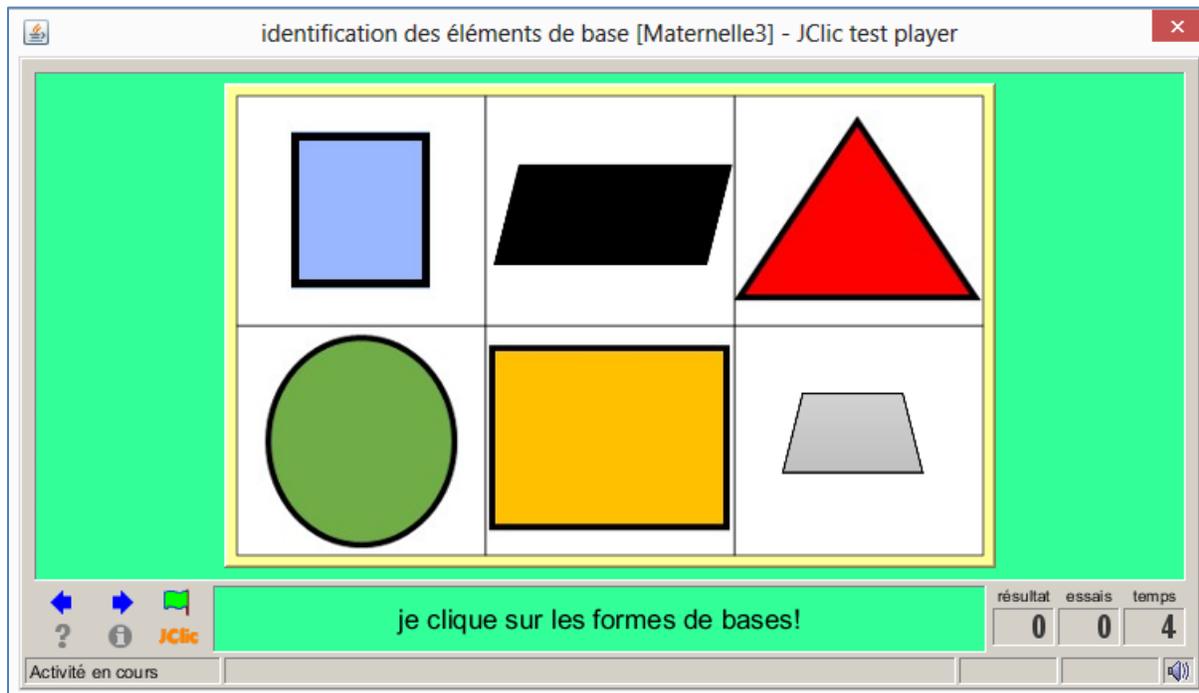
Mettre le matériel approprié à la disposition des enfants pour la réalisation de ces activités.

Objectifs :

1. Découvrir les formes des objets et l'espace.

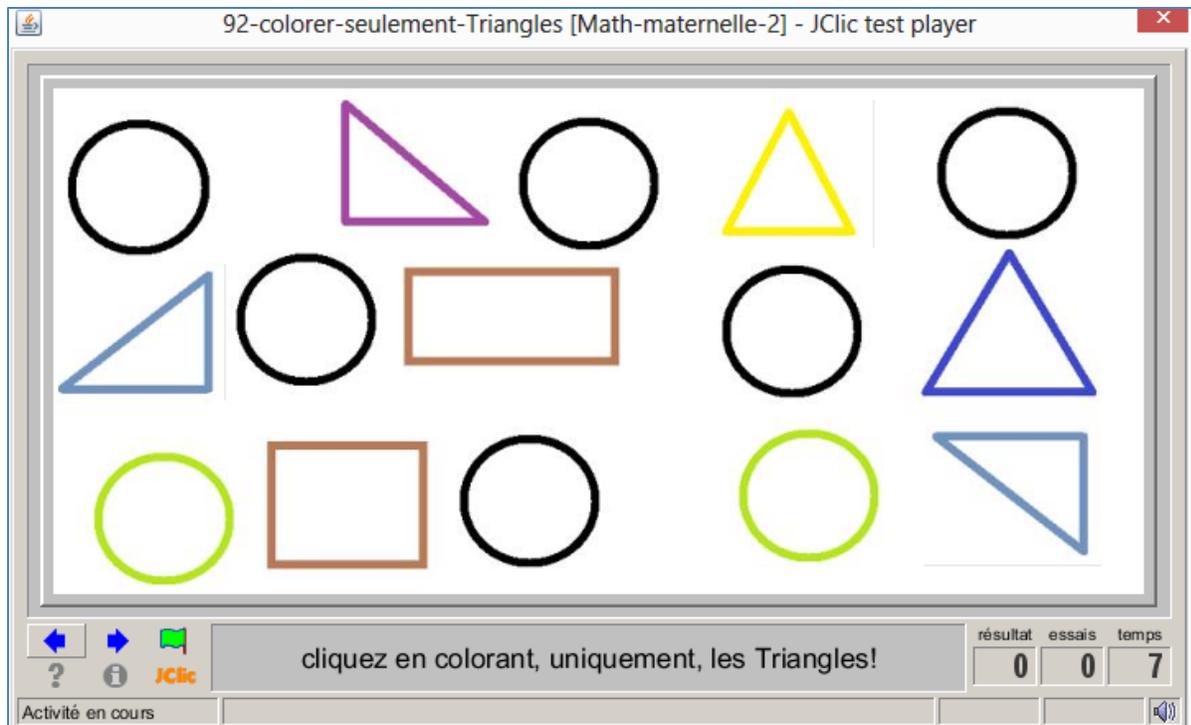
1. Découverte des formes des objets et l'espace.

- a) Formes : – Les lignes (debout, couchée, penchée, courbe, ouverte, fermée, brisée).
 - Les coins : le disque, le carré, le rectangle, l'ovale, le rond, la topologie, le contour.

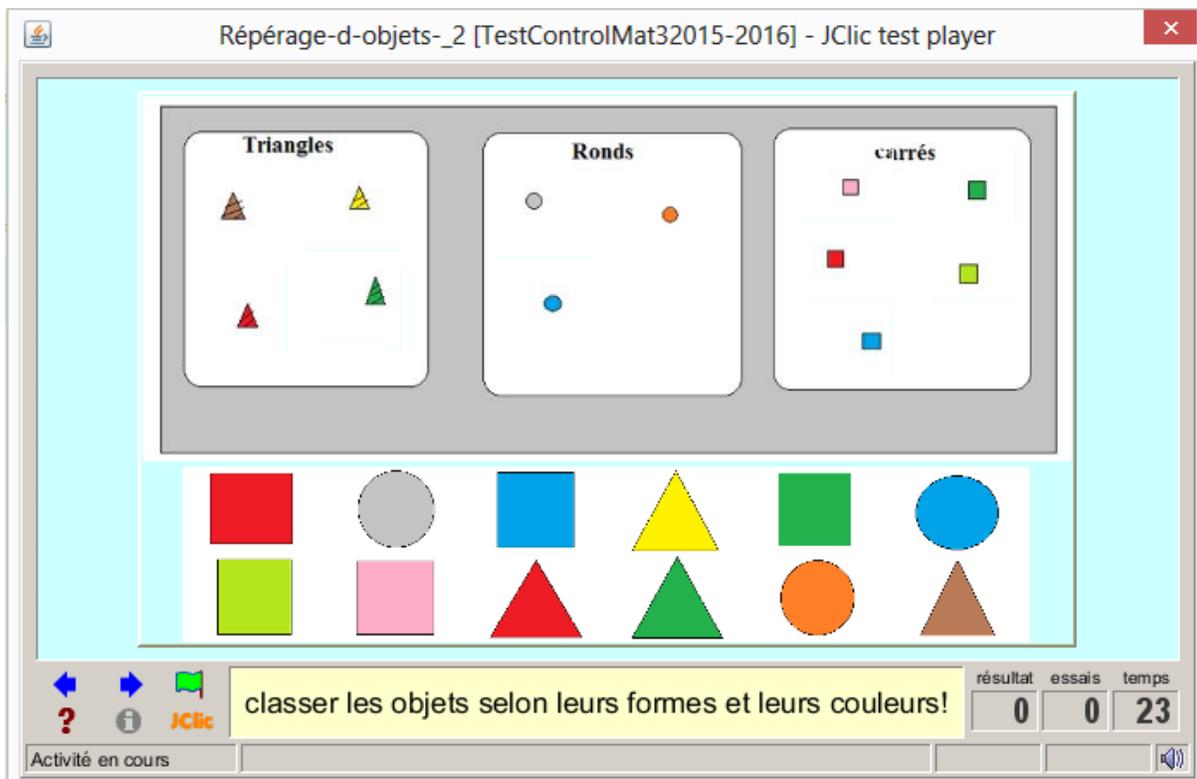


b) Etendu : –Vaste, restreint, plus vaste, plus restreint

2. Classifier les objets selon certains critères.
2. Classement dans l'ordre des objets selon certains critères.



« Classer les objets selon leurs formes et leurs couleurs ! »



« Les images de la grille d'en bas; à leurs positions dans la grille vierge;! »

Répérage-d-objets-1 [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

Localiser la position des images, dans la grille modèle; puis placer les images de la grille d'en bas; à leurs positions dans la grille vierge;!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

« Identifier la relation entre images puis placer les images de la grille d'en bas à leurs positions dans la grille d'en haut »

Répérage-d-objets-_5 [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

Identifier la relation entre images; puis placer les images de la grille d'en bas; à leurs positions exactes dans la grille vierge d'en haut;!

résultat	essais	temps
2	2	83

Activité en cours

◆ Grandeurs

Comparer les grandeurs--- Notion de comparaison des grandeurs

: grand, moyen, petit, aussi haut que –aussi bas que, plus grand que- plus petit que ; le plus lourd - le plus léger ; du plus long au plus court et inversement...

Comparer les grandeurs entre les êtres ou les objets.

Contenu

Comparaison de grandeurs entre les êtres ou les objets :

a) Longueur : Long, court, plus long, plus court, géant, nain.

« Associez les images de même nombre! »

Association des images [Ecole Mat2] - JCllic test player

Associez les images de même nombre!

résultat	essais	temps
1	1	16

« Reliez les tomates de gauche semblables au nombre de tomates de droite »

relier-images-à-nombres-semblables [math-p1] - JClc test player

Reliez les tomates de gauche semblables au nombre de tomates de droite!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles »

Associez chiffres ensemble [Maternelle1] - JClc test player

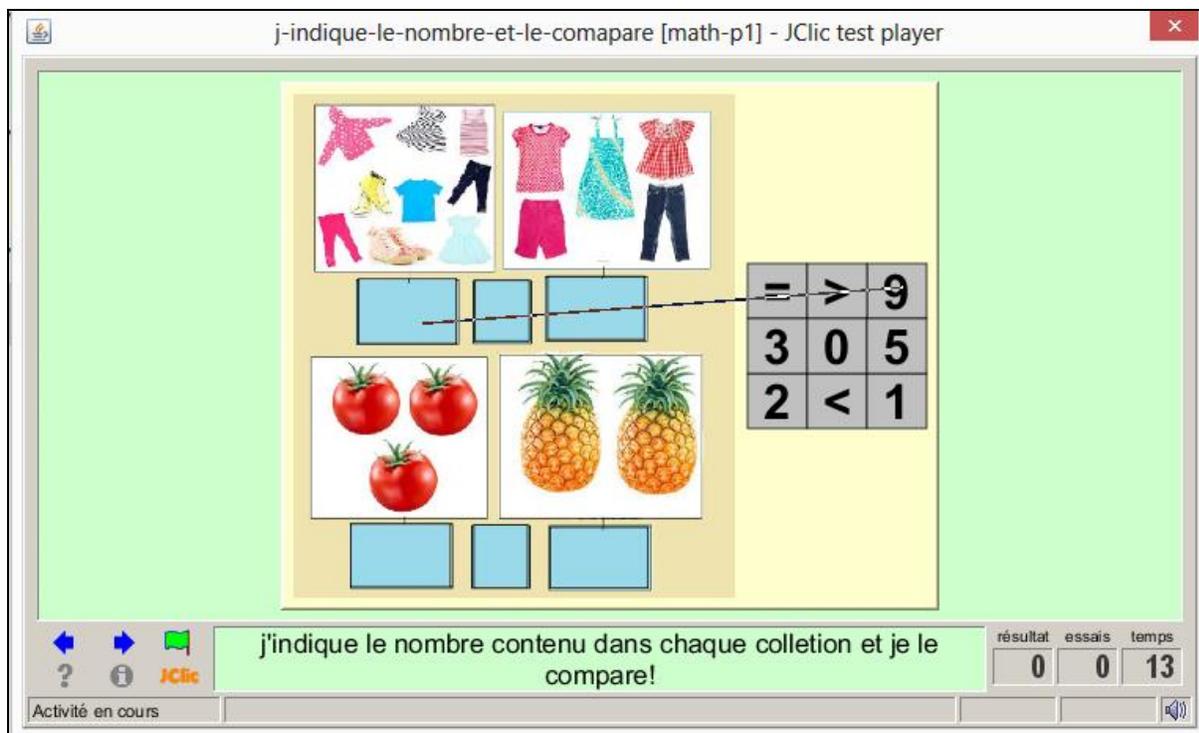
Associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles!

résultat	essais	temps
1	1	41

Activité en cours

Comparer des ensembles.

j-indique-le-nombre-et-le-comapare [math-p1] - JClc test player

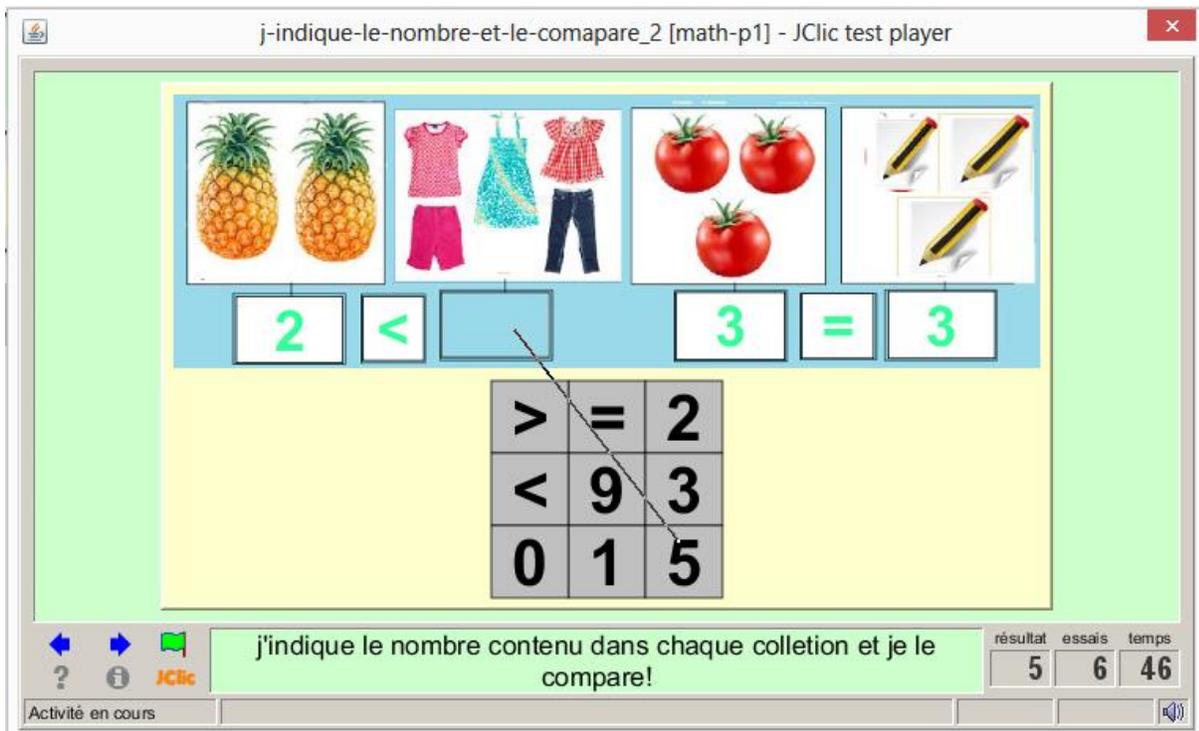


j'indique le nombre contenu dans chaque collection et je le compare!

résultat	essais	temps
0	0	13

« J'indique le nombre contenu dans chaque collection et je le compare! »

j-indique-le-nombre-et-le-comapare_2 [math-p1] - JClc test player



j'indique le nombre contenu dans chaque collection et je le compare!

résultat	essais	temps
5	6	46

j-indique-le-nombre-et-le-compare_3 [math-p1] - JClic test player

3 >

=	2	5
4	<	1
0	>	3

j'indique le nombre contenu dans chaque collection et je le compare!

résultat	essais	temps
2	2	79

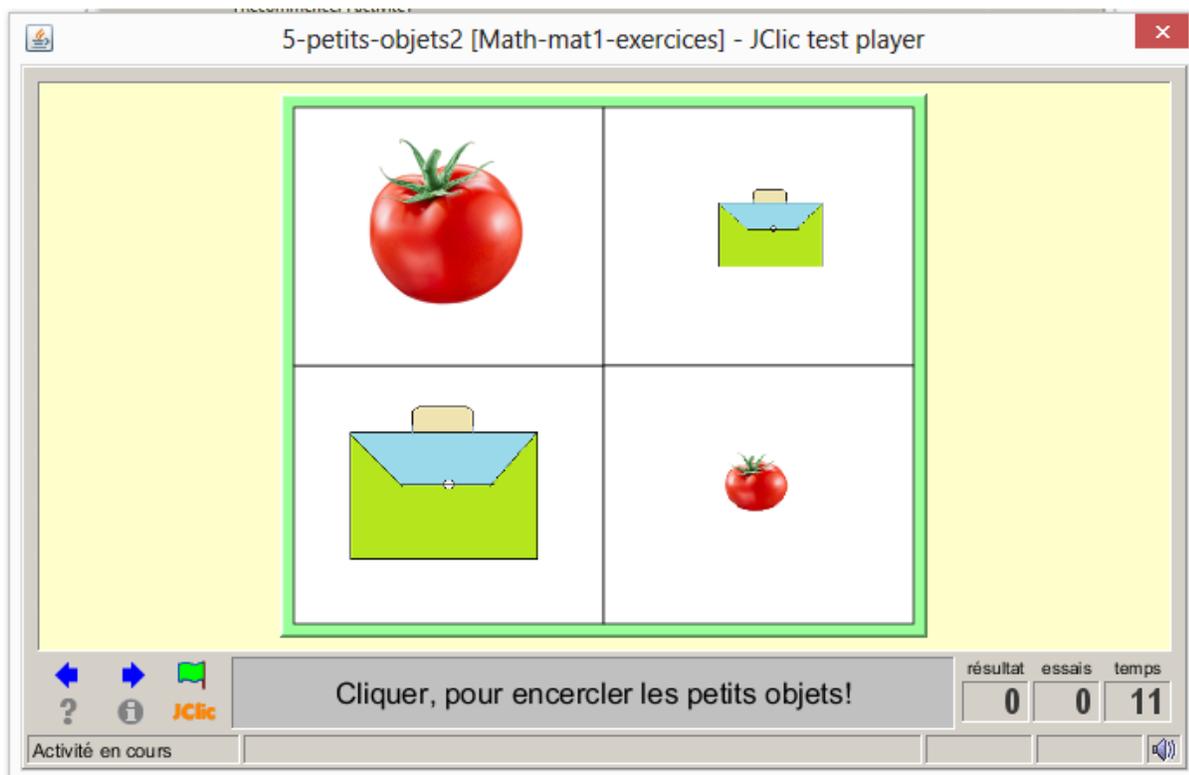
Activité en cours

4-petit-objet [Math-mat1-exercices] - JClic test player

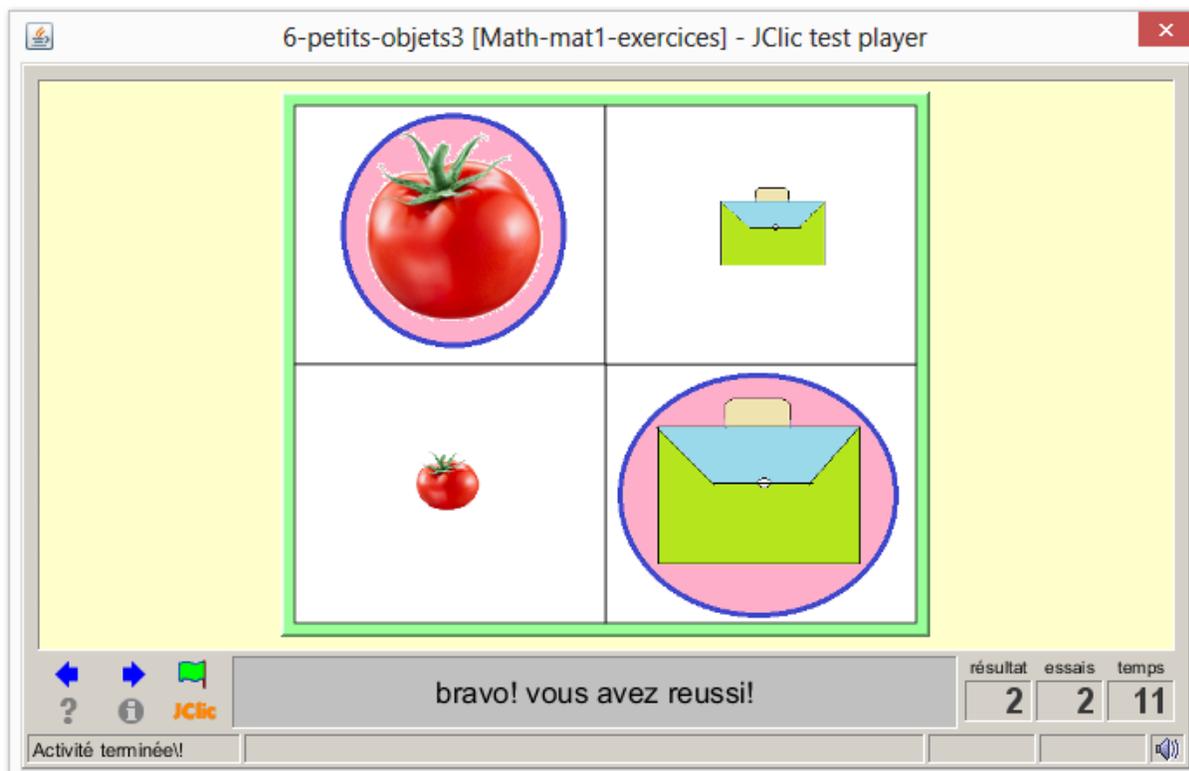
Identifier, puis cliquer sur le petit ronds!

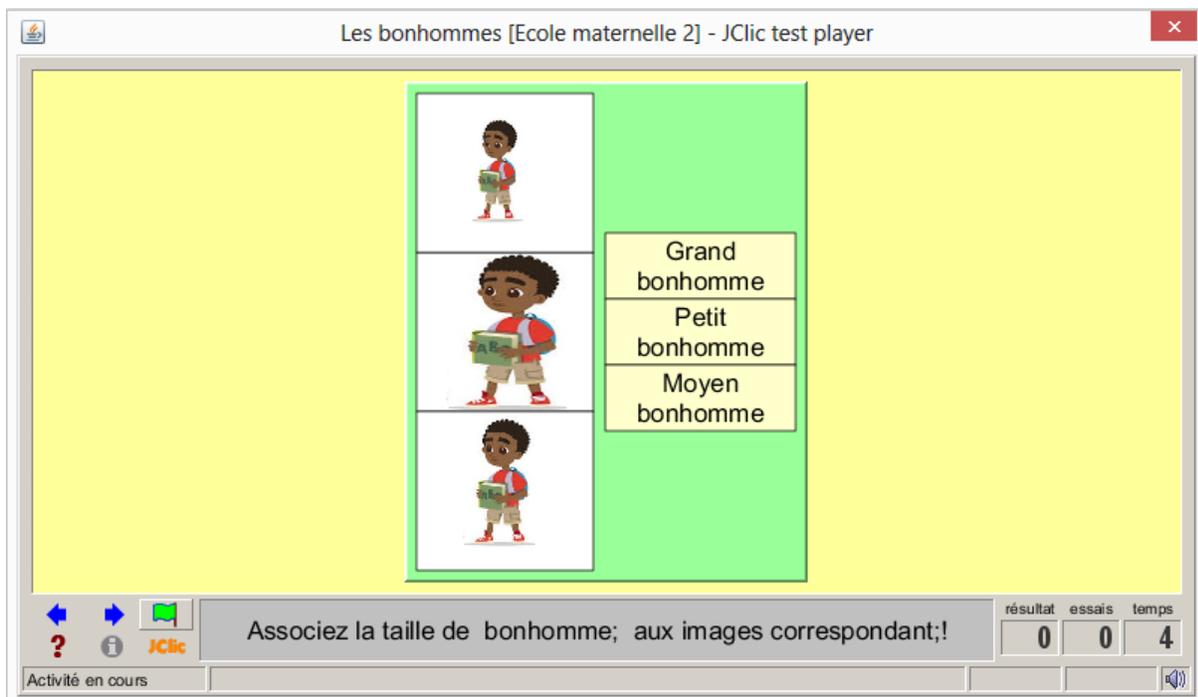
résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

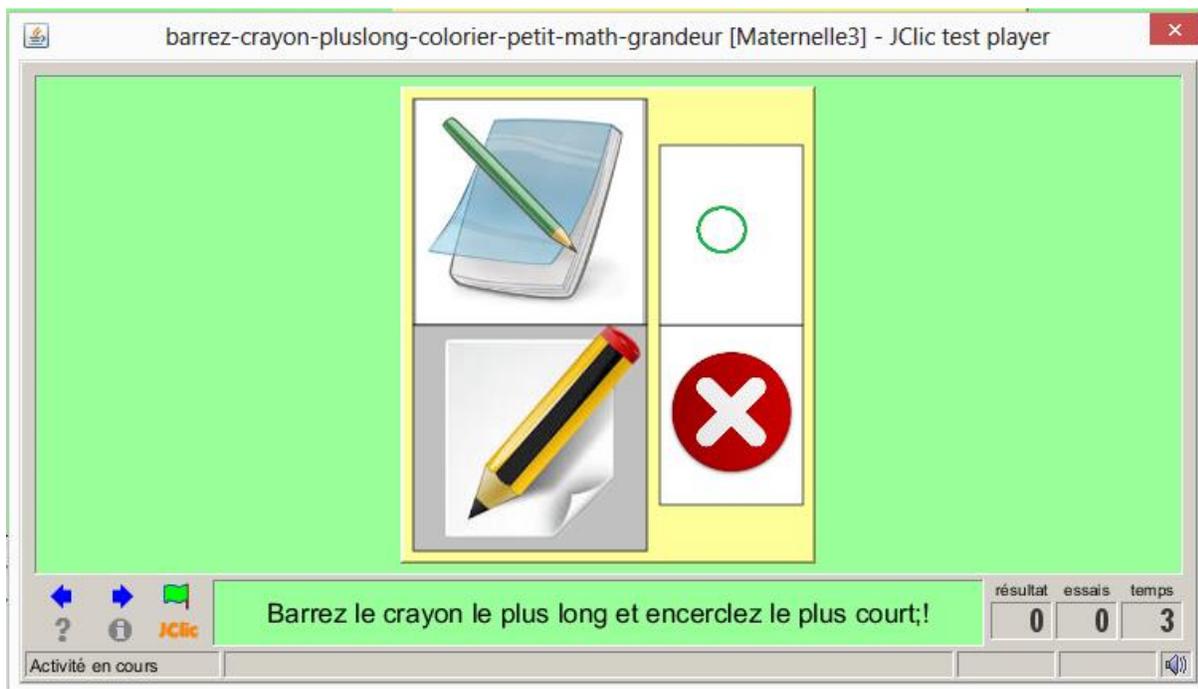


Grand objet





« Barrez le crayon le plus long et encerclez le plus court »



b) Capacité : plein, vide, rempli, moitié, moitié vide.

(Exemple bouteille)

c) Poids :- Lourd, plus lourd, moins lourd, léger, plus léger, moins léger.

« J'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger;! »

l'leger-lourd [info-mat-toutes] - JClic test player

j'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger,!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« J'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger;! »

l'leger-lourd_2 [info-mat-toutes] - JClic test player

j'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger,!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Ranger ces paniers ; du moins lourd ; au plus lourd ! »

plus-lourd-moins-lourd-lourd [info-mat-toutes] - JClc test player

Ranger ces paniers; du moins lourd; au plus lourd!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

«Ranger ces objets; du plus léger; au moins léger!»

plus-lourd-moins-lourd-lourd_2 [info-mat-toutes] - JClc test player

des bottes une moto une plume

Ranger ces objets; du plus léger; au moins léger!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Ranger ces images ; selon l'ordre de grandeur croissant de poids; du plus léger; au plus lourd! »

placez-Ordonnez-grandeurs-poids [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

				
Malette	Plume	camion	Requin	hamburger

Ranger ces images ; selon l'ordre de grandeur croissant de poids; du plus léger; au plus lourd!

résultat	essais	temps
0	0	20

Activité en cours

d) Volume :- Épais, mince, plus épais, gros, moins épais, maigre, profond, plus profond, creux.
Tri, classement, groupement, collections d'objets selon certains critères. (Sexe, taille, grandeur...).

« Classer les objets selon leurs taille! » : petit, gros, moyen

Répérage-d-objets_4 [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

classer les objets selon leurs taille!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« Ranger les poissons, du plus mince au, plus gros! »

Ranger-poisson-mince-au-gros [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

Moyen Gros Mince

Ranger les poissons, du plus mince au, plus gros!

réultat	essais	temps
0	0	5

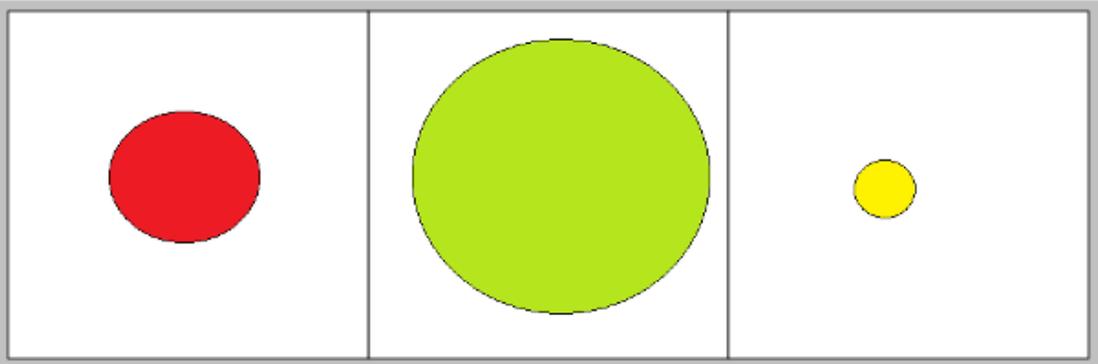
Activité en cours

Indications méthodologique

Se servir des matériels appropriés pour permettre aux enfants de les identifier avant de les comparer

Ex : sur ce dessin d'enfants, colorier le grand en ... et le petit en...,

67-cliquer-petit-objet [Math-maternelle-2] - JClc test player



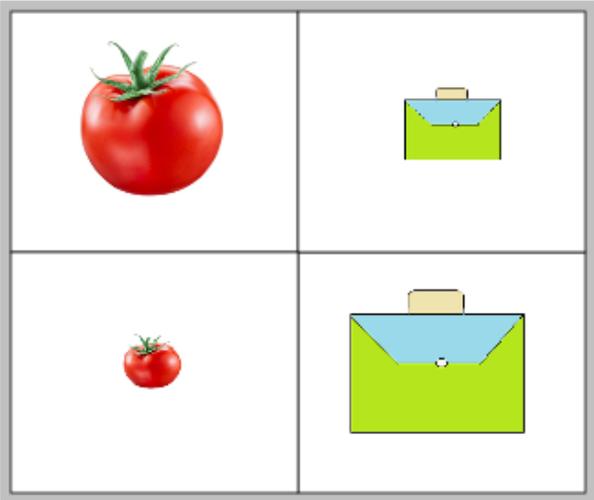
← → JClc ? ⓘ

Identifier, puis cliquer sur le petit ronds!

résultat	essais	temps
0	0	12

Activité en cours

68-encerclez-petits-objets [Math-maternelle-2] - JClc test player



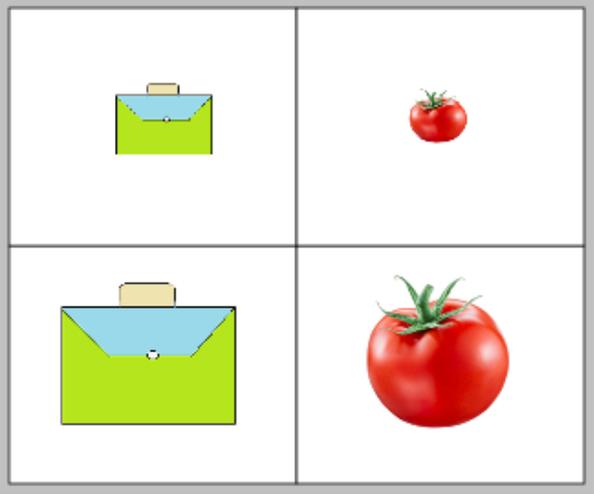
← → JClc ? ⓘ

Cliquer, pour encercler les petits objets!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

69-encerclez-grang-objets [Math-maternelle-2] - JClc test player

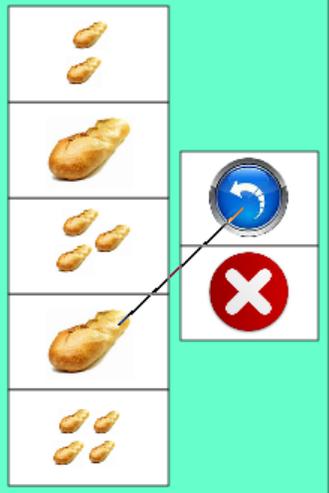


Identifier, puis cliquer sur le grand objet!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Encerler les grands pains [Ecole maternelle 2] - JClc test player



Encerlez le grand pain et barrez les petits pains

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

◆ Ensembles

-Reconnaitre des ensembles - Reconnaissance des ensembles (vide/sans élément, singleton/avec un seul élément)

-Distinguer les ensembles- Sortes d'ensembles :

- Ensemble où il n'y a pas d'élément (ensemble vide).
- Ensemble avec un élément (singleton)
- Ensemble avec deux éléments (paire)

Reconnaissance des ensembles.

20-ensemble-vide-singleton-particulier [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les noms à ces ensembles!

résultat	essais	temps
0	0	1

Activité en cours

21-ensemble-vide-singleton-particulier-pair [Math-mat1-exercices] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	14

Associez les noms à ces ensembles!

Activité en cours

« Associez les images aux chiffres convenables »

22-associez-chiffres-aux-images-convenables [Math-mat1-exercices] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	27

Associez les images aux chiffres convenables!

Activité en cours



-Former les ensembles • Formation des ensembles

1. Trier et classer des objets
2. Identifier l' « appartenance » et la « non appartenance »
3. Découvrir l'invariance des ensembles.

Contenu

1. Formation des ensembles selon certains critères

Même couleur des chaussures.

- Formation des ensembles. Exemple : chaises, bancs, cahiers...

2. Appartenance et non appartenance

Ex : Colorier tout ce qui appartient à la maison et barrer le reste

3. Invariance

Ex : Découvrir les ensembles qui contiennent les mêmes éléments (notion d'égalité) ; ou qui contiennent le même nombre d'éléments.

Indications méthodologiques

Se servir des objets appropriés ou de leurs illustrations pour réaliser ces exercices
(Usage des étiquettes)

Former-ensemble-Deux-elements [Maerne12/2017-T1] - JClc test player

		
 1		

je forme les ensembles de deux objets

résultat	essais	temps
1	1	20

Activité en cours

Former-ensemble-cinq-elements [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

je forme les ensembles de trois objets

résultat	essais	temps
2	2	29

Activité en cours

7. Reconnaissance des notions.

7-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClc test player

collectionnez les objets selon les critères au-dessus!

résultat	essais	temps
0	0	28

Activité en cours

28-Former-ens-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClic test player

collectionnez les objets selon les critères au-dessus!

résultat	essais	temps
0	0	23

Activité en cours

consituer-ensemble-pair- [math-p1] - JClic test player

je forme les ensembles pairs; selon les modèles d'images;!

résultat	essais	temps
1	1	10

Activité en cours

29-Former-ens-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClic test player

collectionnez les objets selon les critères en bas!

résultat	essais	temps
0	0	26

Activité en cours

« j'ajuste l'image au nombre 2;!»

6-Ajuster-nombre-images-test-control-T2-_3 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

j'ajuste l'image au nombre 2;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant!»

ja-juste-et-relie-chiffres-aux-images [math-p1] - JClic test player

4 6 3

1 2

je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant!

résultat	essais	temps
2	2	16

Activité en cours

« Je compte et je remplis chacune de ces collections; par autant d'images demandées! »

6.2-ecrire-nombre-elementes-correspondants_3 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

2 3 1

je compte et je remplis chacune de ces collections; par autant d'images demandées!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

« Je compte et je remplis chacune de ces collections; par autant d'images demandées! »

6.3-ja-juste-et-relie-chiffres-aux-images [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

je compte le nombre d'images de la collection et le relie à son schème correspondant!

résultat	essais	temps
2	2	19

Activité en cours

« J'associe le nombre d'image a son chiffre correspondant »

Additionner-les-nombres-images_3 [math-p1] - JClc test player

j'associe le nombre d'image; à son chiffre correspondant;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

“je range 10 boules”

3.Ranger-10-boules [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

Je range 10 boules;!

résultat	essais	temps
2	2	121

Activité en cours

« je groupe le nombre 13 de base dix en base deux au moyen des images »

Info-conversion-13-base-deux-association-complexe-personnalisé [math-p1] - JClic test player

je groupe 13(10) en base deux...(2)
je représente en image; la conversion du nombre 13; en base deux;!

résultat	essais	temps
2	2	29

Activité en cours

-Exprimer l'appartenance ou la non appartenance à un ensemble → • Notion d'appartenance ou de non appartenance à un ensemble

-Découvrir la notion d'intersection → • Notion d'intersection (Ex. trouver les éléments communs à deux ensembles)

◆ Relations

-Indiquer les contradictions dans une relation →

Idée de la négation (contradiction)

Ex. Relier par une ligne rouge les roues non rouges.

-Découvrir deux objets semblables. --> • Notion de ressemblance. Ex. exercice de jumeaux

-Établir des relations entre les objets → • Etablissement des relations :- usage du tableau à double entrée ;

1. Établir les relations entre les objets, les êtres ou les choses.

2. S'initier au tableau à double entrée.

Contenu

1. Relation de convenance entre les objets (situation à construire)

Ex : lunettes – œil

Chaussures – pied

Stylo – cahier

Craie – tableau

2. Initiation au tableau à double entrée

Ex : associer les mêmes objets (critères : nature ou forme) ; les objets de même couleur,...

Indications méthodologiques

S'appuyer sur les matériels ou des illustrations appropriées pour permettre aux enfants d'établir les relations entre les objets, les choses ou les êtres ainsi que leur initiation au tableau à double entrée.

« j'associe pour établir une relation entre objets/personnes »

99-relations entre les objets_2 [Math-maternelle-2] - JClic test player

?

?

JClic

j'associe pour établir la relation entre les objets!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

98-relations entre les objets [Math-maternelle-2] - JClc test player

j'associe pour établir la relation entre les objets!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

« je relie les objets au nombre semblable »

relier-images-à-nombres-semblables [math-p1] - JClc test player

Reliez les tomates de gauche semblables au nombre de tomates de droite!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Associez chiffres ensemble [Maternelle1] - JClic test player

2	
5	2
3-3	5
1	1
4	4

Associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles!

résultat	essais	temps
1	1	41

Activité en cours

4- Activités d'arts plastiques

CBI	Objectifs spécifiques	Contenus-matières	Indications méthodologiques
4. ACTIVITES D'ARTS PLASTIQUES			
Sous-activité 1 : Activités manuelles			
<ul style="list-style-type: none"> Exercer les doigts au mouvement 	<ul style="list-style-type: none"> Exercices d'assouplissement des doigts : Ex. : griffonnage libre 	<ul style="list-style-type: none"> L'instituteur/trice devra disposer des matériels didactiques variés afin d'exercer les doigts et la main de l'enfant en vue de les assouplir. Pour cela, il/elle se servira des techniques suivantes : collection, fabrication par bricolage, modelage, superposition, assemblage, griffonnage... Il/elle amènera les enfants à manipuler effectivement et physiquement ces matériels pour fabriquer divers objets. Il/elle se chargera d'inculquer aux enfants la notion de l'ordre et d'assainissement de l'environnement à travers les activités de ramassage et de rangement des objets. 	
<ul style="list-style-type: none"> Rassembler divers objets 	<ul style="list-style-type: none"> Collection d'objets 		
<ul style="list-style-type: none"> Fabriquer différents objets 	<ul style="list-style-type: none"> Construction/fabrication d'objets divers : - Par bricolage - Par modelage - Par superposition - Par assemblage 		
<ul style="list-style-type: none"> Manipuler divers objets 	<ul style="list-style-type: none"> Manipulation d'objets 		
<ul style="list-style-type: none"> Identifier les objets de mêmes caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> Formation des tas, des paquets d'objets 		
<ul style="list-style-type: none"> Faire des exercices d'assouplissement de la main 	<ul style="list-style-type: none"> Exercices d'assouplissement de la main : Ex. : remplissage d'eau dans des récipients 		
<ul style="list-style-type: none"> Rétablir la propreté en ramassant les objets 	<ul style="list-style-type: none"> Ramassage d'objets 		
<ul style="list-style-type: none"> Rétablir l'ordre en rangeant les objets 	<ul style="list-style-type: none"> Rangement des objets. 		
Sous-activité 2 : Activités graphiques			
<ul style="list-style-type: none"> Exécuter les gestes (mouvements) de base relatifs à l'écriture 	<ul style="list-style-type: none"> Exercices des bras Exercices de l'avant-bras Exercices pour le poignet Exercices pour la main Exercices pour les doigts 	<ul style="list-style-type: none"> L'instituteur/trice accordera la priorité aux exercices moteurs au niveau de l'épaule, du coude, du poignet (de la main et des doigts) en vue de préparer les enfants à l'écriture. Il/elle pourra faire recours à certains jeux tels que : 	

<ul style="list-style-type: none"> Manier les outils servant à l'écriture 	<ul style="list-style-type: none"> Tenue des instruments /outils de dessin /écriture 	<p>« le lasso de cowboy, jouer au « meteor », main en pronation et en supination, fermeture et ouverture des poings etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> Il/elle favorisera la manipulation d'objets en rapport avec le dessin /écriture. Il/elle veillera à la position idéale assise des enfants pour mieux écrire et dessiner. Il/elle favorisera l'émergence de l'expression libre des enfants.
<ul style="list-style-type: none"> S'asseoir correctement pour dessiner et écrire 	<ul style="list-style-type: none"> Position assise pour le dessin / écriture 	
<ul style="list-style-type: none"> Griffonner librement 	<ul style="list-style-type: none"> Griffonnage libre 	
<ul style="list-style-type: none"> Colorier librement 	<ul style="list-style-type: none"> Coloriage libre 	
<ul style="list-style-type: none"> Dessiner les choses et les êtres relatifs aux thèmes en étude 	<ul style="list-style-type: none"> Dessin des êtres et des choses selon les thèmes 	

4.1. Sous-activité 1 : Activités manuelles

(rien ici)

4.2. Sous-activité 2 : Activités graphiques

S'Initier aux dessins libres en style enfantin

- Dessin libre en style enfantin (êtres, choses, objets)

Ex. Gobelet, fourchette, serpent, parapluies ouverts et fermés, etc.

Réaliser les exercices de coloriage, de décoration.

- Exercices de coloriage
- Décoration
- Exercices de peinture avec divers matériels

Indication méthodologique : Il/elle favorisera la manipulation d'objets en rapport avec le dessin /écriture.

-Manier les outils servant à l'écriture-> Tenue des instruments /outils de dessin /écriture/souris.

-Colorier librement-> Coloriage libre

- Dessiner les choses et les êtres relatifs aux thèmes en étude

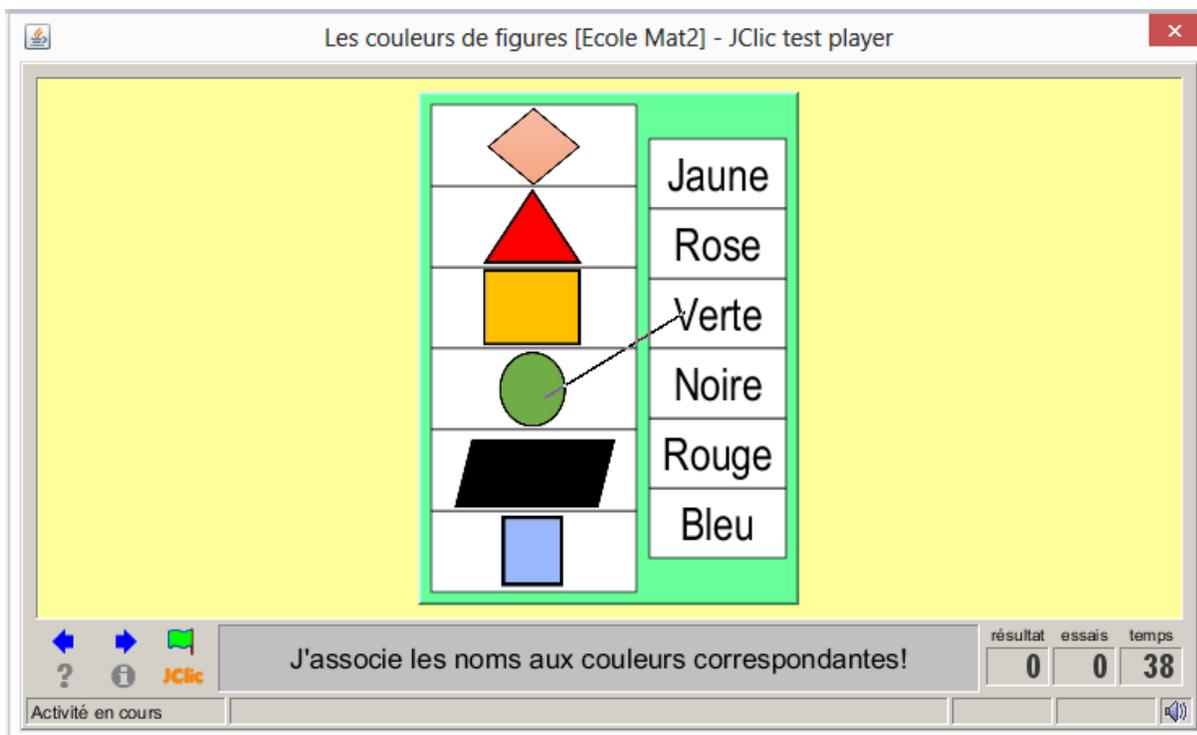
1. collection d'objets ; déchirage libre

95-dessins-identiques-1-2-3 [Math-maternelle-2] - JCLic test player

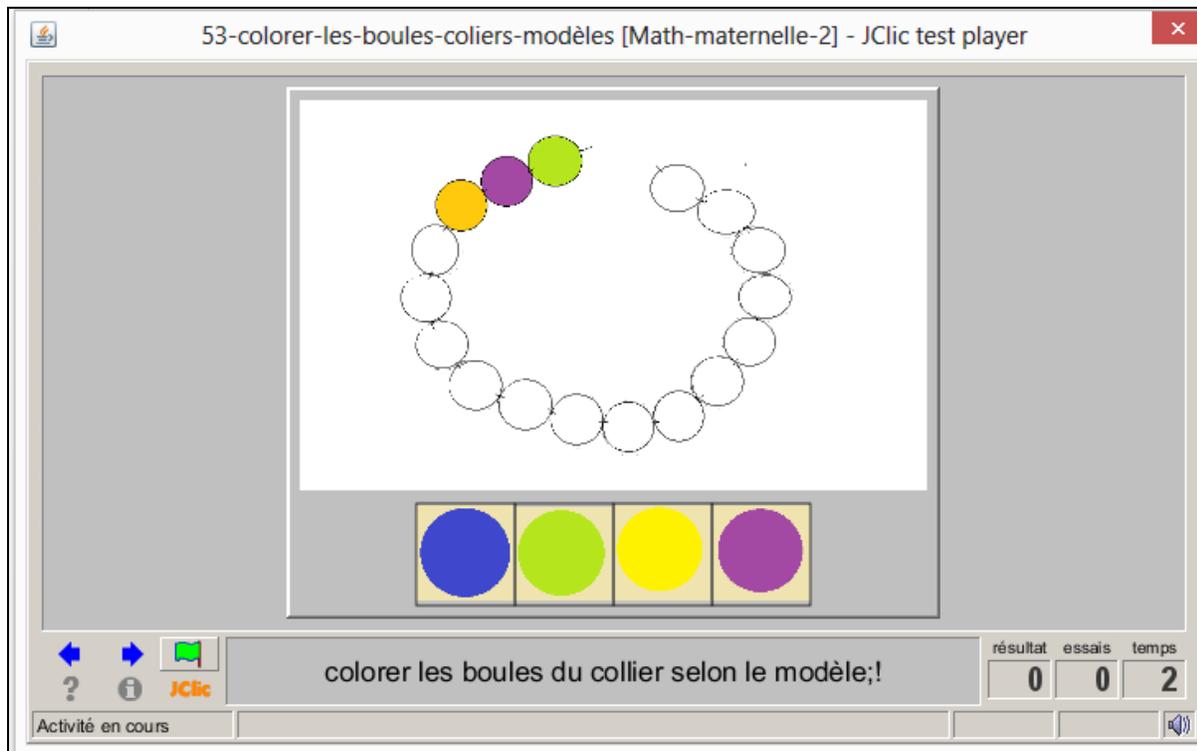
Reliez les dessins identiques!

résultat	essais	temps
0	0	10

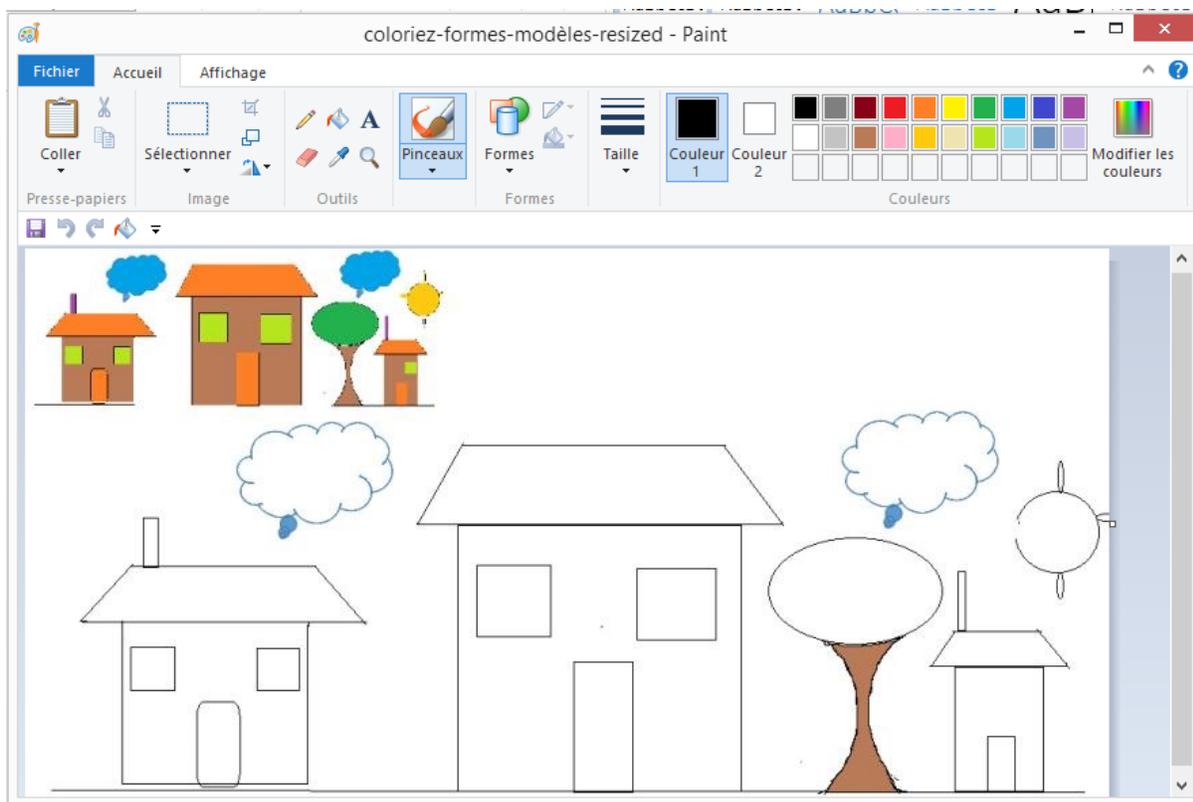
Activité en cours



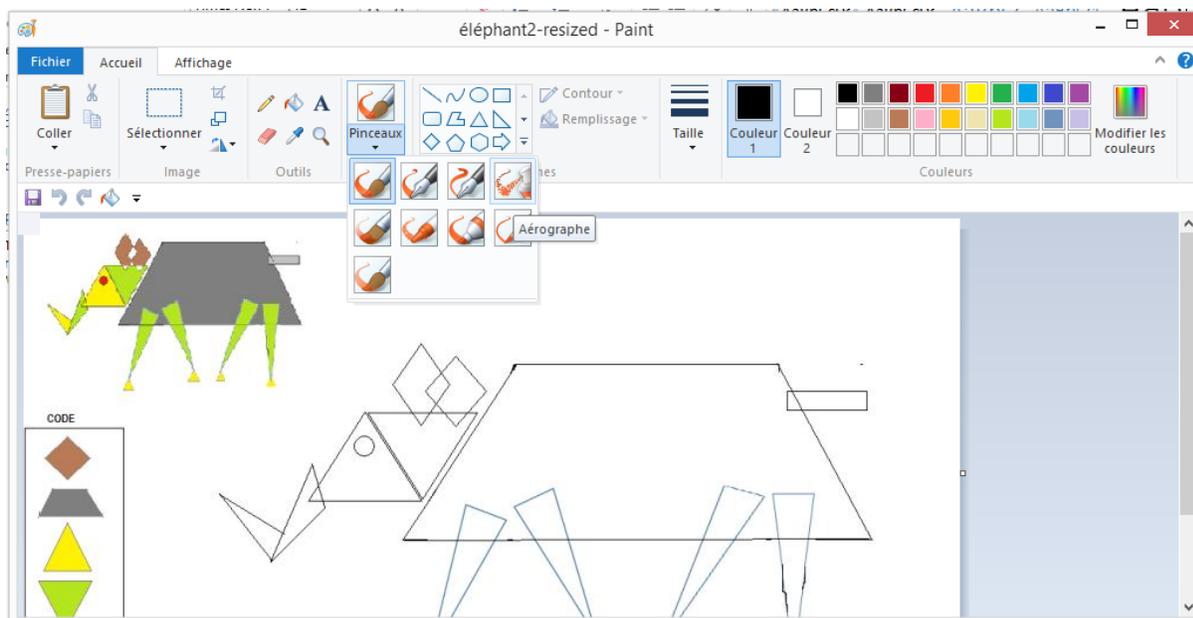
2. construction de personnage ou d'objets divers par : bricolage, modelage, superposition, assemblage des parties, collage, manipulation d'objets, piquetage libre ou dirigé, mosaïque.



Colorez les formes par remplissage selon le modèle en haut



3. Dessin (griffonnage) et peinture, coloriage



97-coloriage-les-formes-selon-modèle [Math-maternelle-2] - JClc test player

Associez les codes, du côté droit à l'image éléphant, selon le modèle de couleur et de forme !

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

Activité de coloriage dans un environnement utilisant les objets de peinture : pinceau, aérophage, crayon de couleur, gomme, etc.

Coloriages-parapluie-activités1 [Ecole Mat2] - JClc test player

colorier parapluie

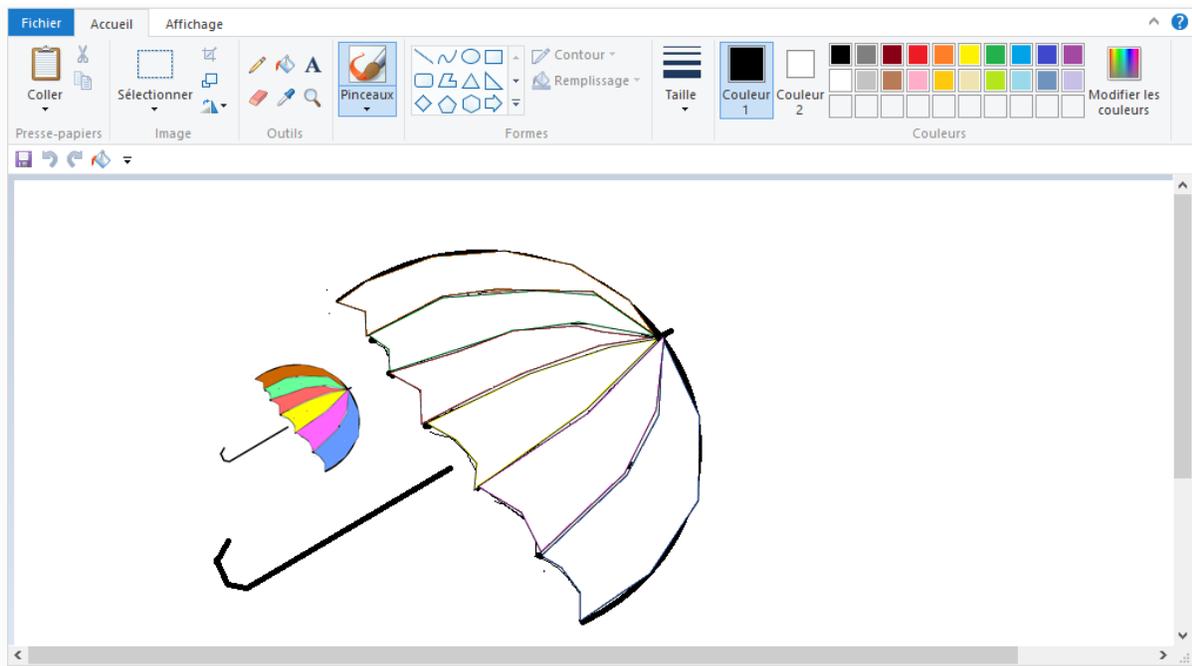
colorier le poisson

coloriez puis imprimez les images suivant les petits modèles;! utilisez le selecteur de couleur prélever la couleur dans l'image modèle ou dans la palettes à couleur puis faites le remplissage des zones cibles!

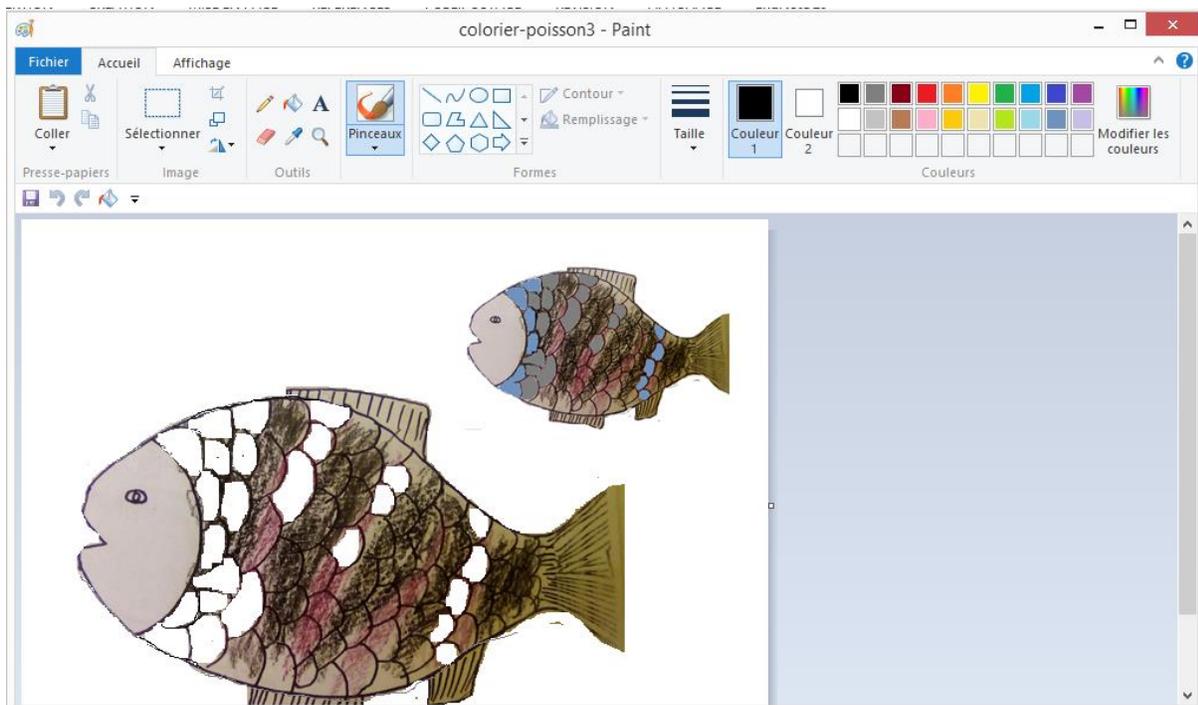
résultat	essais	temps
0	0	12

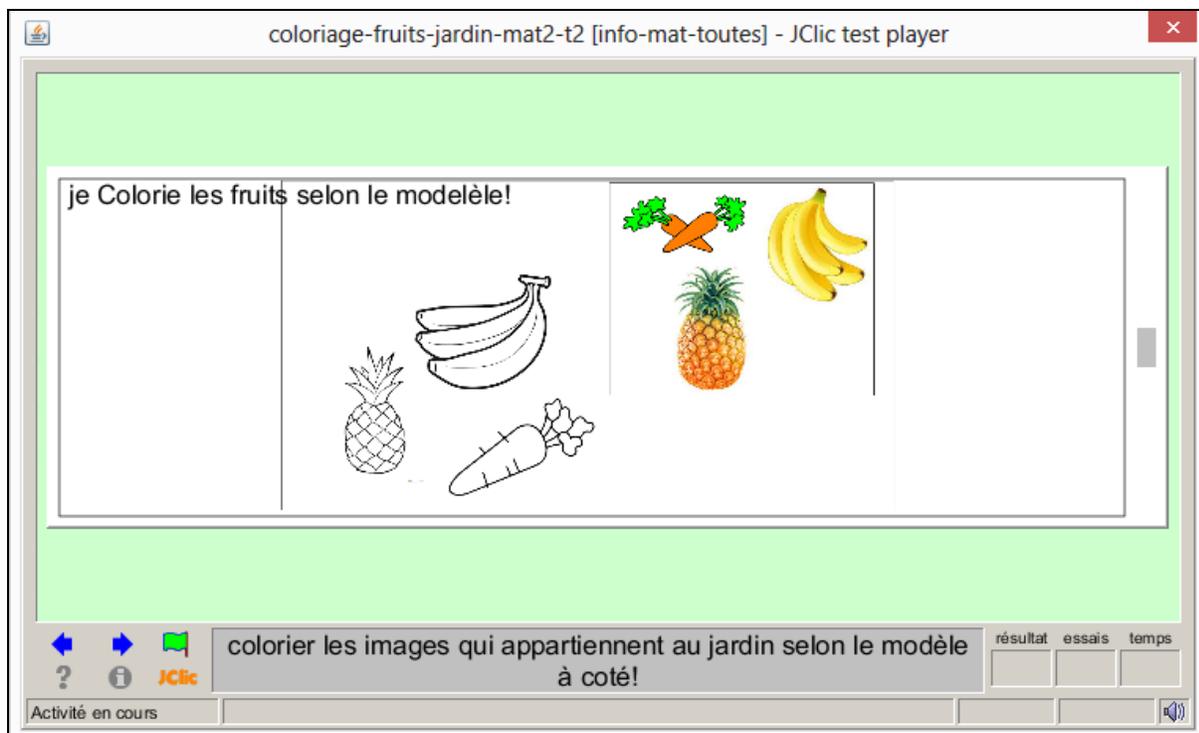
Activité en cours

Coloriage du parapluie selon le modèle ; un simple clic, renvoi dans l'environnement MS Paint qui détient déjà des outils de coloriage.



Coloriage du poisson





« je colorie les légumes du jardin selon le modèle! »



5- Activités Musicales

5.1. Sous-activité 1 : Chant, comptine, ronde et danse

5.2. Sous-activité 2 : Orchestration et activités créatrices

6- activités Libres

Reconnaitre les matériels relatifs aux différents coins-jeux/informatique.

Manipuler les matériels relatifs aux différents coins-jeux

CB2 : Compétences de base2 : Gérer son corps, son espace et son temps par la coordination et l'exécution des mouvements simples et complexes.

7- Activités psychomotrices (*le schéma corporel, la structuration spéciale, l'orientation temporelle*)

CB2	Objectifs spécifiques	Contenus-matières	Indications méthodologiques
7. ACTIVITES PSYCHOMOTRICES			
Sous-activité 1: schéma corporel			
	<ul style="list-style-type: none"> Exécuter un mouvement avec tout son corps (Marcher, courir, sauter) 	<p>Corps vécu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercices moteurs : Grande motricité : Marche, course, saut, etc... 	<ul style="list-style-type: none"> Recourir aux exercices de grande motricité pour permettre à l'enfant de percevoir globalement son corps comme formant un tout ; ex : marche, course, saut, etc.
	<ul style="list-style-type: none"> Toucher une partie du corps 	<ul style="list-style-type: none"> Connaissance des parties du corps humain Perception/ reconnaissance des parties du corps humain 	<ul style="list-style-type: none"> Faire toucher les parties du corps et les nommer
	<ul style="list-style-type: none"> Nommer une partie du corps. 	<ul style="list-style-type: none"> Noms des parties du corps humain (grandes parties) 	<ul style="list-style-type: none"> Faire utiliser les parties du corps pour exécuter certains mouvements ou gestes ; ex : pédaler (les jambes) , applaudir (les mains)
	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser une partie du corps pour exécuter certains actes 	<ul style="list-style-type: none"> Usage des parties du corps humain 	<ul style="list-style-type: none"> Faciliter la localisation des parties du corps humain en procédant dans la mesure du possible soit par association (ex : jeu d'habit) ou par déguisement
	<ul style="list-style-type: none"> Localiser les parties du corps humain par association ou par déguisement 	<ul style="list-style-type: none"> Localisation des parties du corps humain par association ou déguisement 	<ul style="list-style-type: none"> Faire courir les enfants strictement sur une ligne ou entre 2 lignes
	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler les mouvements de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> Contrôle du corps humain 	<ul style="list-style-type: none"> Usage du corps humain : ex : la position de la tête lorsqu'on regarde vers le haut ou vers la bas.
	<ul style="list-style-type: none"> Adopter diverses positions avec son corps ou avec une partie de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> Prise de position par les parties du corps humain 	<ul style="list-style-type: none"> L'institutrice amènera les enfants, à travers les jeux et les chansons à nommer, à localiser, à montrer les parties du corps.

Sous-activités 2 : structuration spatiale		
Identifier l'espace immédiat	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissance de l'espace immédiat • Connaissance des notions spatiales <ol style="list-style-type: none"> 1. De situation : loin- près ; dedans – dehors ; haut – bas ; sur – sous ; partout ; autour, entre 2. De grandeur : grand-moyen- petit, étroit-large ; gros - petit 3. De position : debout, assis ; bien droit ; ouvert-fermé ; levé-baissé ; appuyé 4. De mouvement : marche, course, recul, avancement, saut, 5. De forme : rond, carré, rectangle, triangle, autres formes, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire mouvoir les enfants dans la salle de classe ; aller d'un endroit à l'autre sans se cogner aux meubles • Faire utiliser des notions spatiales élémentaires de situation, de grandeur, de position, de mouvement, de forme, ... dans la conversation ou dans les situations d'entretien • Exploiter des notions spatiales telles que celles de grandeur pour ranger les objets/éléments
Ranger les formes/Grandeurs : du plus petit au plus grand ; du plus bas au plus haut	<ul style="list-style-type: none"> • Progression des grandeurs des formes 	<ul style="list-style-type: none"> • N.B. Donner des consignes précises et simples.

Source :

7.1. Sous-activité 1 : Schéma corporel

Orientation spatio-corporelle

Reconnaitre des positions prises par certaines parties du corps Humain--- Reconnaissance des positions :
Ex. position accroupie, couchée ventrale, couchée dorsale, couchée costale, etc.

Exprimer des positions prises par certaines parties du corps humain--- Expressions des positions prises par des parties du corps

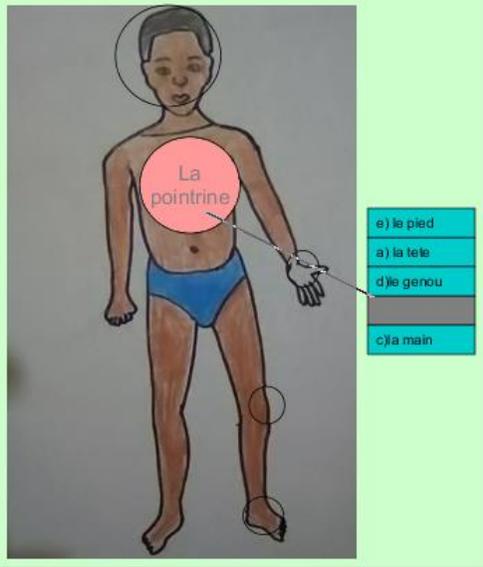
Reconnaitre son côté gauche et son côté droit.-->• Reconnaissance gauche-droite

Parties du corps (grandes parties) :

Les membres supérieurs et leurs parties, les membres inférieurs et leurs parties, la tête et ses parties, le tronc et ses parties, le sexe.

Exemple : Le sexe. : Je suis un garçon (sexe masculin), je suis une fille (sexe féminin).

identifier-parties-corps_humain [info-mat-toutes] - JClic test player



e) le pied
a) la tête
d) le genou
c) la main

j'identifie les parties du corps humain!

résultat	essais	temps
1	1	35

Activité en cours

Identifier les parties du corps [Ecole maternelle 2] - JClic test player



j'identifie les parties du corps humain;!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

Les grandes parties du corps [Ecole maternelle 2] - JClic test player

Les yeux	
La tête	
La jambe	
La bouche	
Le bras	

Associez le nom à la partie du corps correspondant!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

identifie-parties-tête-humain [Ecole maternelle 2] - JClic test player

les cheveux

la main;!
Le cou
l'oeil
la joue!
les levres;!
le nez
l'oreille
le menton!

j'associe chaque partie de la tête à son numéro correspondant!

résultat	essais	temps
1	1	35

Activité en cours

Les-parties-corps-humain [corps-humain] - JClc test player

Membre supérieur

Membre inférieur

Bras	Jambe	Cuisse
Tête	Cou	Genou
Coude	Main	Tronc
Pied	Hanche	Poignet
Cheville	Epaule	ventre

Associez les noms, aux parties du corps correspondantes;!

résultat 0 essais 0 temps 15

Activité en cours

ESE-Corps-humain-Association-complexe-personnalisé [P3.INFO-SUITE-TOISIEME-DEUXIEME-PRIM] - JCl...

1.Front	8.colonne
4.Une fesse	
6.Jambe	2.Talon
3.La main	7.Le poignet
9.L'oreille	10.la joue
11.le cheveux	12.Le nuque
13.L'épaul	14.Le pouce
la hanche	Le genou
Le nombril	La cuisse
Le ventre	L'avant bras
L'oeil	la Poitrine
La bouche	Menton
Le coude	Le majeur
L'annulaire	Le bras
Le nez	Le cou
L'indexe	L'orculaire/Pe

Indiquez par association les différentes parties du corps humain!

résultat essais temps
1 1 72

Activité en cours

7.2. Sous-activité 2 : Structuration spatiale

Utiliser les termes spatiaux élémentaires de situations, de position, de grandeur, de mouvement, de forme, etc.--> Utilisation des termes spatiaux élémentaires :

De situation : à gauche- à droite, en haut- en bas ; très près- très loin (très éloigné)

- De grandeur : plus court – plus long, plus haut – plus bas
- De position : debout, assis, à genoux, etc...
- de mouvement : avancer, reculer, monter, descendre, etc.
- de forme : carré, rectangle, etc.

1. S'orienter et orienter les choses dans l'espace.

Situation dans l'espace immédiat à gauche, à droite, en haut, en bas, très près, très loin, (très éloigné).

- Près et loin

« encercler la fillette, près de la chaise, et barrer celle, qui est loin;! »

Répérage-d-objets_3 [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

encercler la fillette, près de la chaise, et barrer celle, qui est loin;!

résultat	essais	temps
0	0	20

Activité en cours

- Petit, moyen, grand

« je replace les images selon leur grandeur »

placez-Ordonnez-grandeurs-croissant [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

Je replace les images selon leur ordre de grandeur croissant;!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

- Grandeur : Plus court, plus long.

- Position : Debout, couchée, assise, accroupie

Associez chaque image à la position concernée

Indications méthodologiques :

Amener l'enfant à placer des objets de mêmes grandeurs, de même quantité, de couleurs différentes selon un rythme déterminé.

Amener aussi l'enfant à placer les objets selon l'ordre croissant.

Plus lourd que, plus léger que, plus long que, plus court que

determiner-plus-court-lourd-leger-long [math-p1] - JClc test player

Plus léger que
Plus lour(de) que
aussi long que
Plus long que
Plus court(e) que

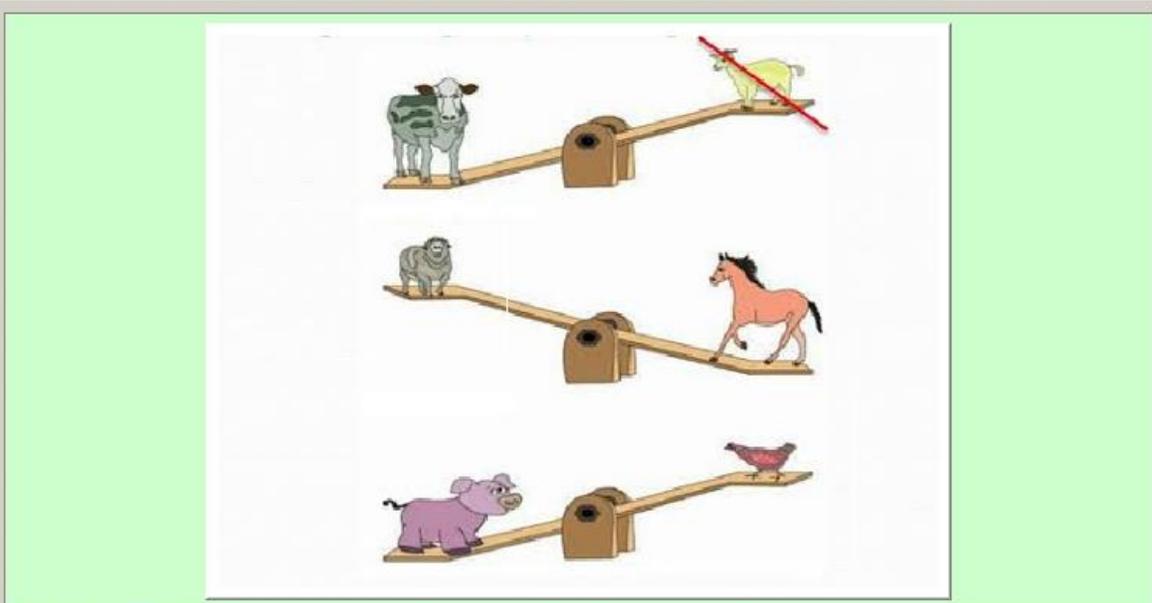
j'observe puis j'associe l'élément de comparaison!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

« j'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger;! »

lgerer-lourd [info-mat-toutes] - JClic test player



j'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

« J'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger;! »

lgerer-lourd_2 [info-mat-toutes] - JClic test player



j'identifie, puis je clique, pour barrer l'image qui représente, ce qui est léger;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

Ranger les ronds selon l'ordre de grandeur croissant

4-petit-objet_2 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

Je range les ronds, selon l'ordre de grandeur croissant!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Encercler le gobelet, à l'intérieur de la maison; et colorez, le gobelet, à l'extérieur, de la maison! »

Encercler gobelet-à-l'intérieur-maison [Ecole Mat2] - JCllic test player

Encercler le gobelet, à l'intérieur de la maison; et colorez, le gobelet, à l'extérieur, de la maison!

résultat	essais	temps
1	1	15

Activité en cours

16-se-Réperer-Devant-Entre-Derrière [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

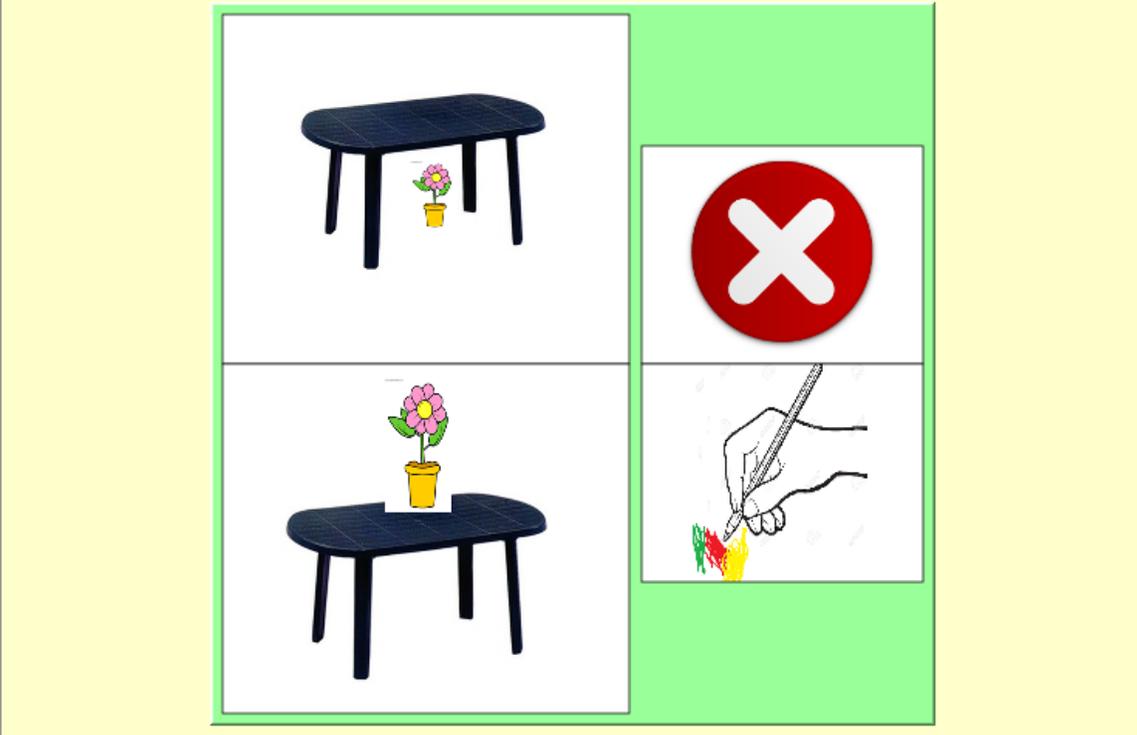
Entre Devant Derrière

Associez les étiquettes?; "Devant?"; "Entre?"; et "Drière?"; aux images correspondantes; en haut!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

Coloriez la fleur [Maernel2/2017-T1] - JCllic test player



Colorez la fleur au dessus de la table et barrez celle en-dessous de la table!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

- aller vers la poubelle.

56-encerclez-objets-Devant-voiture [Math-maternelle-2] - JClic test player



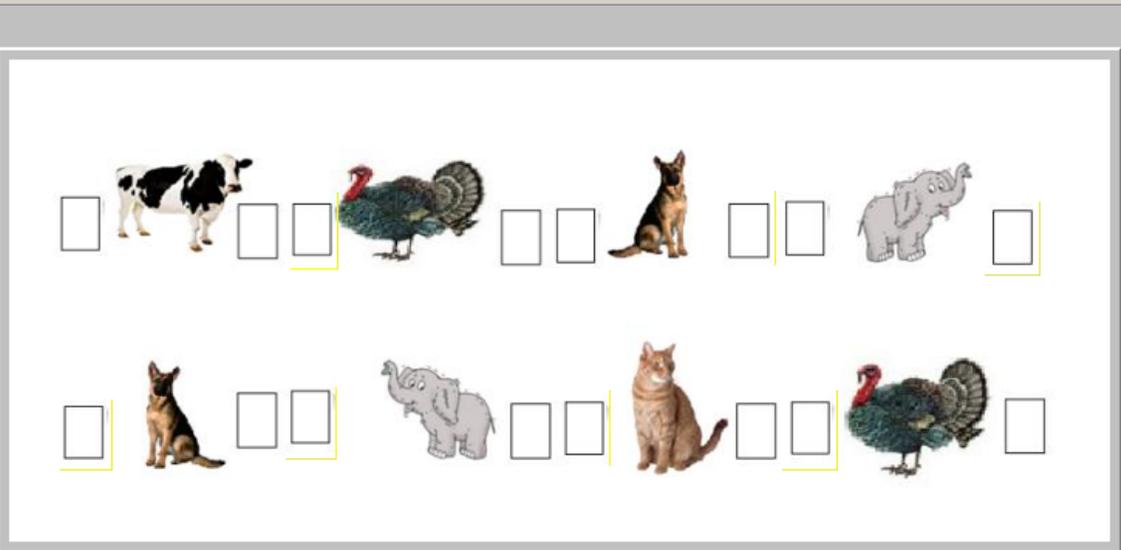
Encerclez l'enfant, devant la voiture;!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

Devant-derrrière

58-cliquer sur-autocollant-devant-animal [Math-maternelle-2] - JClic test player



cliquer sur l'autocollant, devant l' animal;!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

- cacher quelque chose dans ses mains ;
- Jeu de balançoire (en haut, en bas).

Encerclez l'avocat haut [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

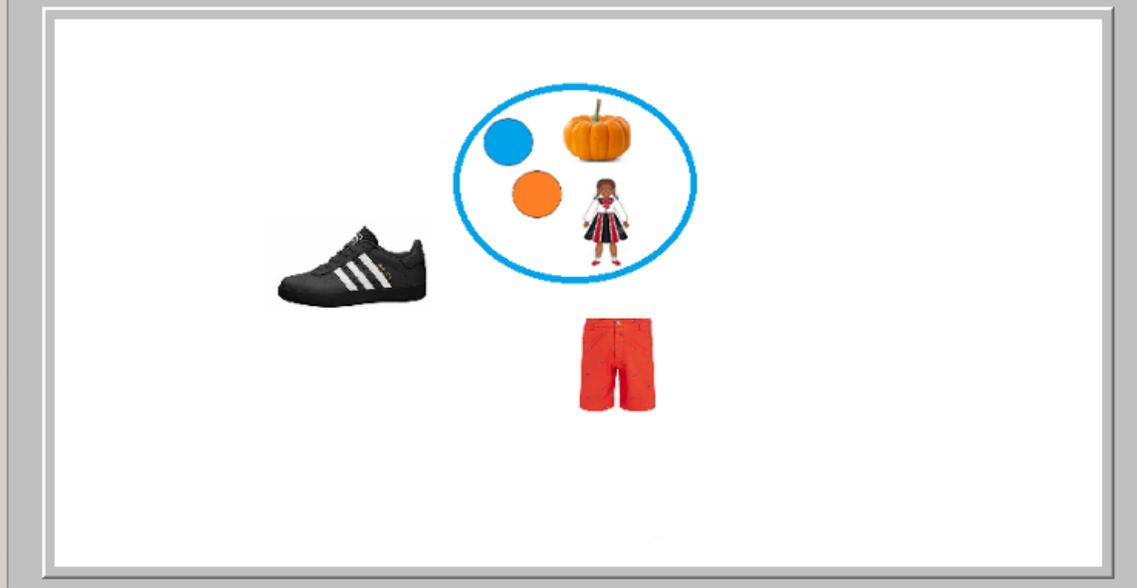
réultat	essais	temps
0	0	11

Encerclez l'avocat en haut et colorez celui d'en-bas!

Activité en cours

« Cliquez en barrant les éléments qui se trouvent à l'intérieur de la collection ! »

34-barrez-objets-Extérieur-collection [Math-maternelle-2] - JClic test player



Cliquer, en barrant les éléments, qui se trouvent à l'extérieur de la collection!

réultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

« Cliquez en barrant les éléments qui se trouvent à l'extérieur de la collection ! »

36-barrez-objets-Extérieur-collection [Math-maternelle-2] - JClic test player



Cliquer, en barrant les éléments, qui se trouvent à l'extérieur de la collection!

réultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

« Cliquez en barrant les éléments qui se trouvent à l'intérieur de la collection ! »



7.2.1. Orientations spatiales :

Découvrir les objets qui se ressemblent.-->• Exercices de jumeaux

-Se déplacer en suivant les consignes (voir grille a chemin/flèche)

-Suivre un trajet donné à l'aide des flèches→Suivi d'un trajet à l'aide des flèches.

• Ex. Jouer avec des flèches pour retrouver l'orientation, la place ou l'objet

- Mettre chaque chose à la place correspondante dans un autre cadre identique.-->• Exercice de topologie
Ex. Reproduire les mêmes formes aux mêmes endroits dans une grille correspondante.

-Retrouver le modèle présenté en modifiant certains éléments→Exercices de prévisions

Découvrir le point d'arrivée d'un trajet par rapport au point de départ→• Exercice de transparence.

Ex. Dessiner un rond au bout du trajet qui part du rond

. Exercices sur les jumeaux :

Ex : percevoir lequel est le même, colorier d'une même couleur, les dessins présentant la même orientation.

b. Dictée d'orientation :

Ex : Dire le trajet et un enfant se déplace.

- Parcourir une ligne avec obstacle.

c. Jongler avec les orientations.

Ex : suivre un seul chemin parmi tant d'autres pour atteindre un objet.

d. Jeux avec des flèches : par une flèche, indiquer où se trouve un objet (usage des cases) ;

e. Dessiner un objet où indiquer la flèche.

f. Exercices de topologie : chaque chose à sa place.

g. Ex : Mettre ou reproduire les mêmes formes aux mêmes endroits dans une grille (N.B : maximum 9 cases).

h. Exercices de « prévisions ».

i. Jeux des allumettes.

« J'associe les étiquettes de direction pour suivre le trajet du cycliste j'usqu'à la maison! »

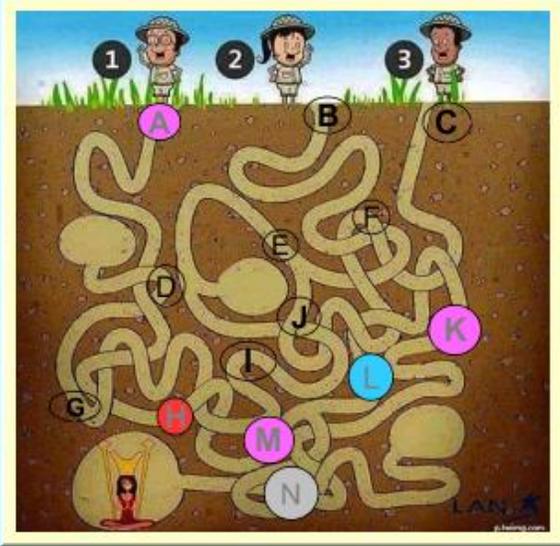
chemin-parcours1 [Maternelle3] - JCLic test player

j'associe les étiquettes de direction pour poursuivre le trajet du cycliste j'usqu'à la maison!

résultat	essais	temps
0	0	3

« Indiquer en cliquant sur les repères du chemin, que doit parcourir le chasseur pour rejoindre le gibier dans le sol: L'ordre de repères ne compte pas! »

Info-chemin-Terrier-SIRICAT-Identif-parcours1 [test-clic-image] - JClc test player



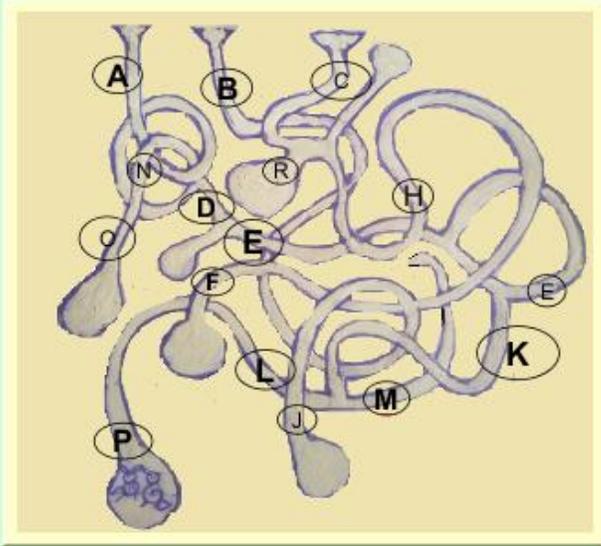
← → 🚩 ? i JClc

Félicitation! vous avez réussi! le parcours est: A-->H-->M-->L-->K-->N

résultat	essais	temps
6	6	15

Activité terminée!

Info-chemin-Terrier-SIRICAT-chemin-parcours0 [test-clic-image] - JClc test player



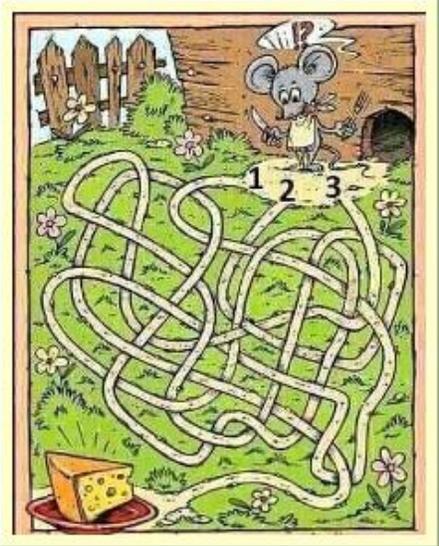
Indiquer en cliquant sur les repères du chemin à suivre par la souris pour rejoindre ses petits dans le terrier!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« Cliquer sur le fromage ; puis sur le numéro de la porte d'entrée par où la souris doit passer ! »

Info-interrupteur-chemin-parcours [test-clic-image] - JClc test player

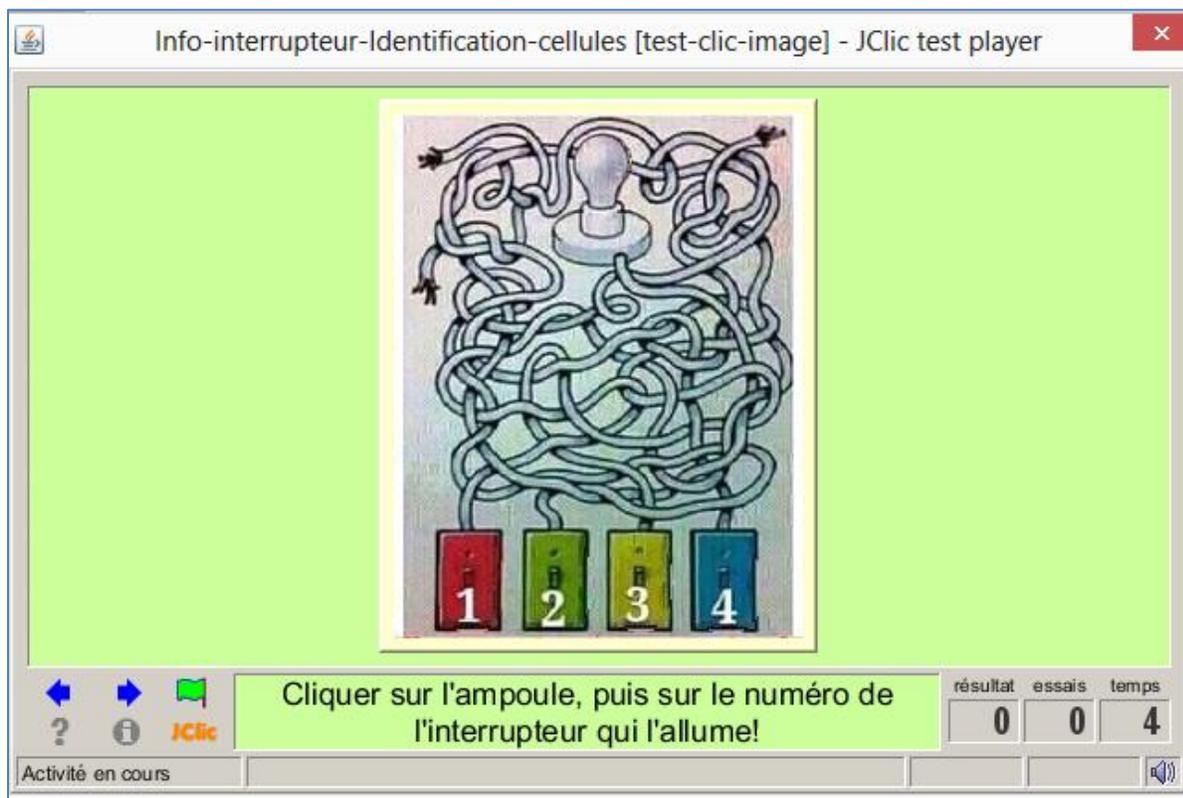


Cliquer sur le fromage ; puis sur le numéro de la porte d'entrée par où la souris doit passer!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

« Cliquer sur l'ampoule, puis sur le numéro de l'interrupteur qui l'allume ! »



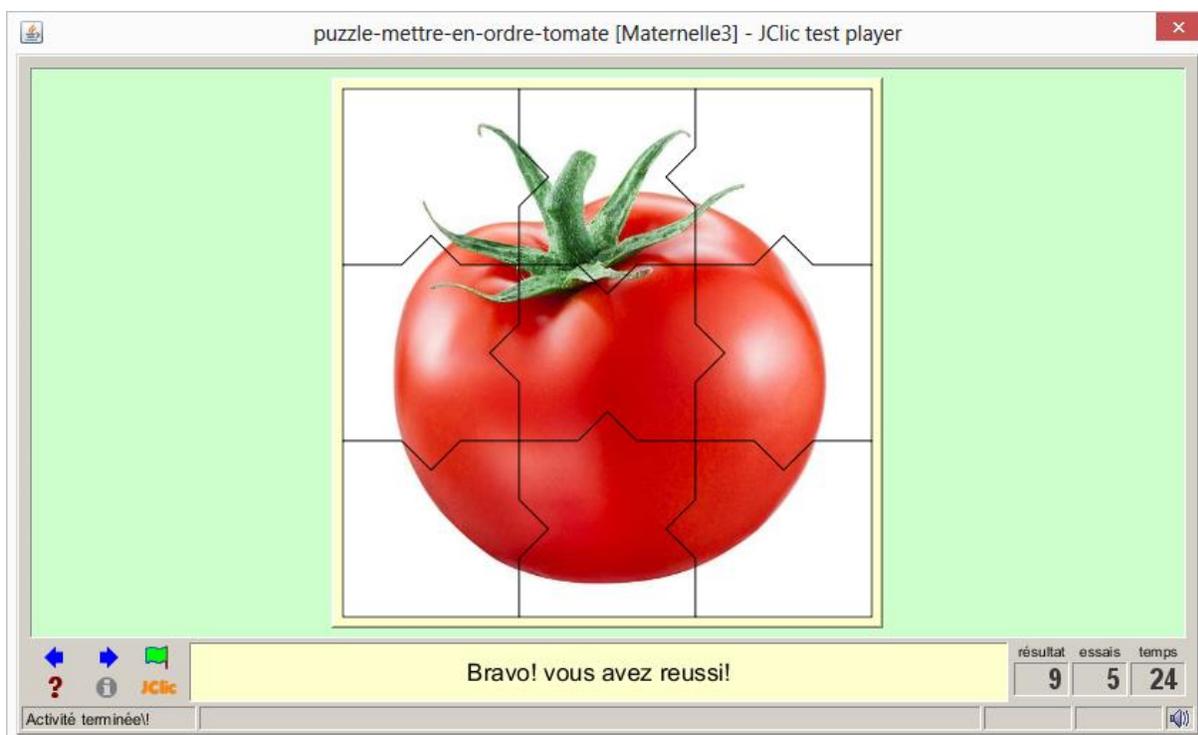
7.2.2. Organisation spatiale

-Reconstituer un dessin coupé en morceaux → Exercice de puzzle

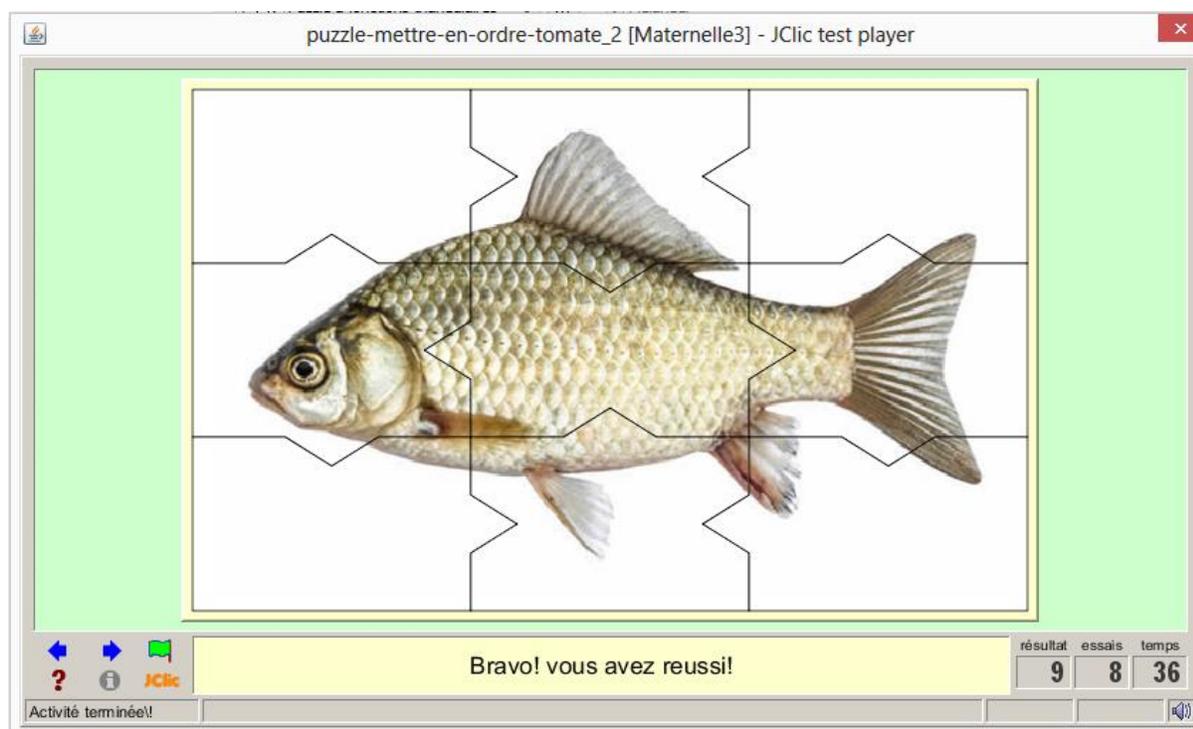
-Occuper un espace de façon significative.--> • Occupation de l'espace de façon significative.
Exemple : A l'aide des vignettes représenter les membres d'une famille sur une surface.

Ex :des puzzle de reconstitution d'objet(tomate, écran ordinateur)

« Je réorganise les morceaux d'images, pour reconstituer, l'image tomate! »



« je réorganise les puzzles, pour reconstituer, l'image, poisson! »



« Localiser la position des images, dans la grille modèle ; puis placer les images de la grille d'en bas; à leurs positions dans la grille vierge;! »

Répérage-d-objets-1 [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

Localiser la position des images, dans la grille modèle; puis placer les images de la grille d'en bas; à leurs positions dans la grille vierge;!

résultat	essais	temps
1	1	18

Activité en cours

« Localiser la position des images, dans la grille modèle ; puis placer les images de la grille d'en bas; à leurs positions dans la grille vierge !»

Répérage-d-objets-2 [TestControlMat32015-2016] - JCllic test player

Localiser la position des images, dans la grille modèle; puis placer les images de la grille d'en bas; à leurs positions dans la grille vierge;!

résultat	essais	temps
1	1	16

Activité en cours

« Localiser pays limitrophes d'Est de la RDC »

The screenshot shows a software window titled "ESE-pays-litrophes-REDC-Association-complexe-personnalisée_3 [test-clic-image] - JCl...". The main area contains a map of the Democratic Republic of the Congo (RDC) with a yellow star on a blue background and a diagonal red and yellow stripe. Two points on the eastern border are marked with red circles and numbered "1" and "2". To the right of the map is a vertical list of three flags: the top one is the flag of Burundi (green, white, and yellow with a sun), the middle one is a grey flag, and the bottom one is the flag of Rwanda (black, red, and green with a white circle). A line connects the bottom flag to point "2" on the map. Below the map is a control bar with navigation icons (back, forward, home, search, JCLIC logo) and a text box containing the instruction: "Localisez les pays limitrophes d'Est du Congo; puis associez leurs cartes au numéro correspondant sur la carte de la RDC!". To the right of the text box is a table with columns for "résultat", "essais", and "temps". The values in the table are 1, 1, and 32 respectively. At the bottom left, it says "Activité en cours" and at the bottom right, there is a speaker icon.

résultat	essais	temps
1	1	32

Associer chaque image à la position concernée selon les critères images au-dessus

7-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClic test player

collectionnez les objets selon les critères au-dessus!

résultat	essais	temps
0	0	28

Activité en cours

28-Former-ens-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClic test player

collectionnez les objets selon les critères au-dessus!

résultat	essais	temps
0	0	23

Activité en cours

Objectif: L'exercice permet à l'enfant d'école maternelle de repérer un point de coordonnées géographiques sur le graphique/ou bien sur une carte.

Compétence: après avoir réalisé l'ensemble des activités proposées dans les exercices sur papiers (en classes) ou démontrés par l'encadreuse à partir de l'un des exercices numérisés du module AKBAL, l'enfant sera capable de traiter avec succès et de manière acceptable des situations similaires faisant appel à des savoirs essentiels de catégorie “*reperer des objets sur une carte ou espace*”

Répérage-points-geographiques [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

Je depose les objets a leur points de reperes sur la carte.

résultat	essais	temps
1	1	18

Activité en cours

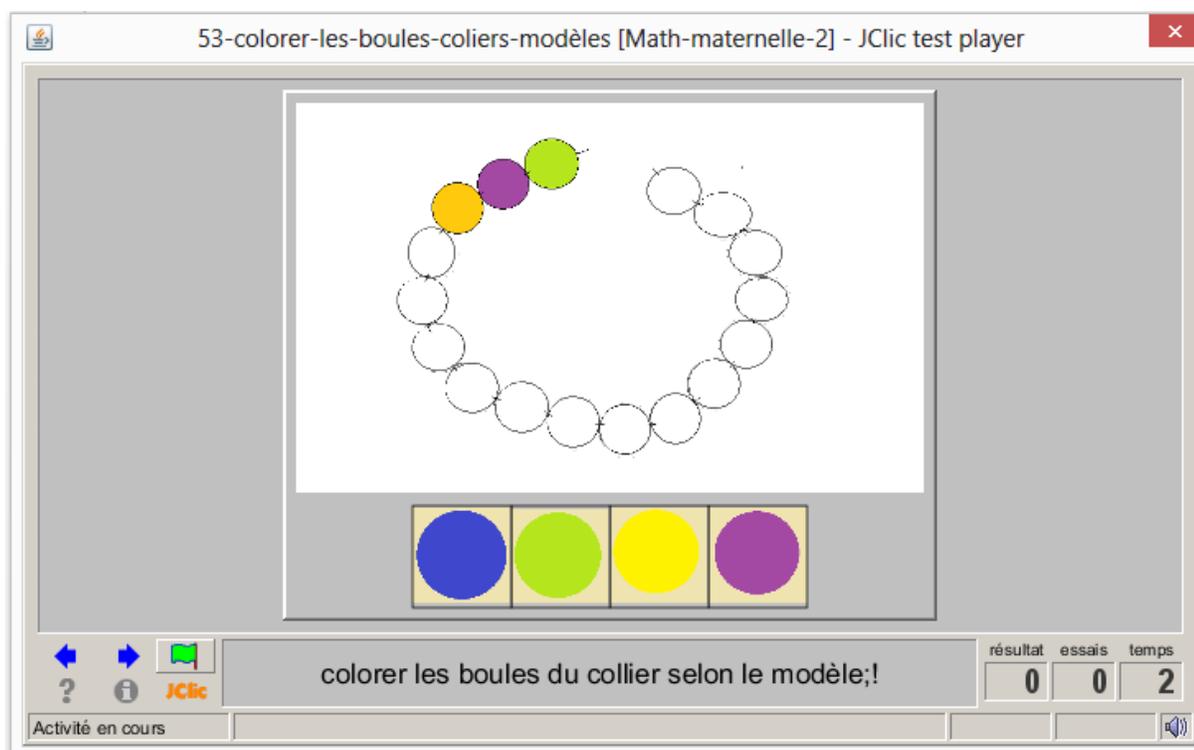
7.2.3. Compréhension des relations spatiales :

-Indiquer les relations spatiales entre divers objets—

*Progression simple (ex : rond-carré- rond...continuer à dessiner la série)

*Progression complexe (rond-rond-carré-carré-rond...continuer la suite)

Coller les boules du collier selon le modèle



7.3. Sous-activité 3 : Orientation temporelle

-Comparer certains éléments, objets, phénomènes naturels selon leur vitesse ou leur durée.-- Ex. classer les images de moyens de déplacement selon l'ordre croissant de vitesse)

Renouvellement cyclique des périodes :

-Réciter dans l'ordre les jours de la semaine → Ordre des jours ;

« ordonner les jours de la semaine »

Ordonnez les jours [Ecole Mat2] - JClic test player

VENDREDI JEUDI MARDI SAMEDI DIMANCHE MERCREDI

LUNDI

j'ordonne les jours de la semaine!

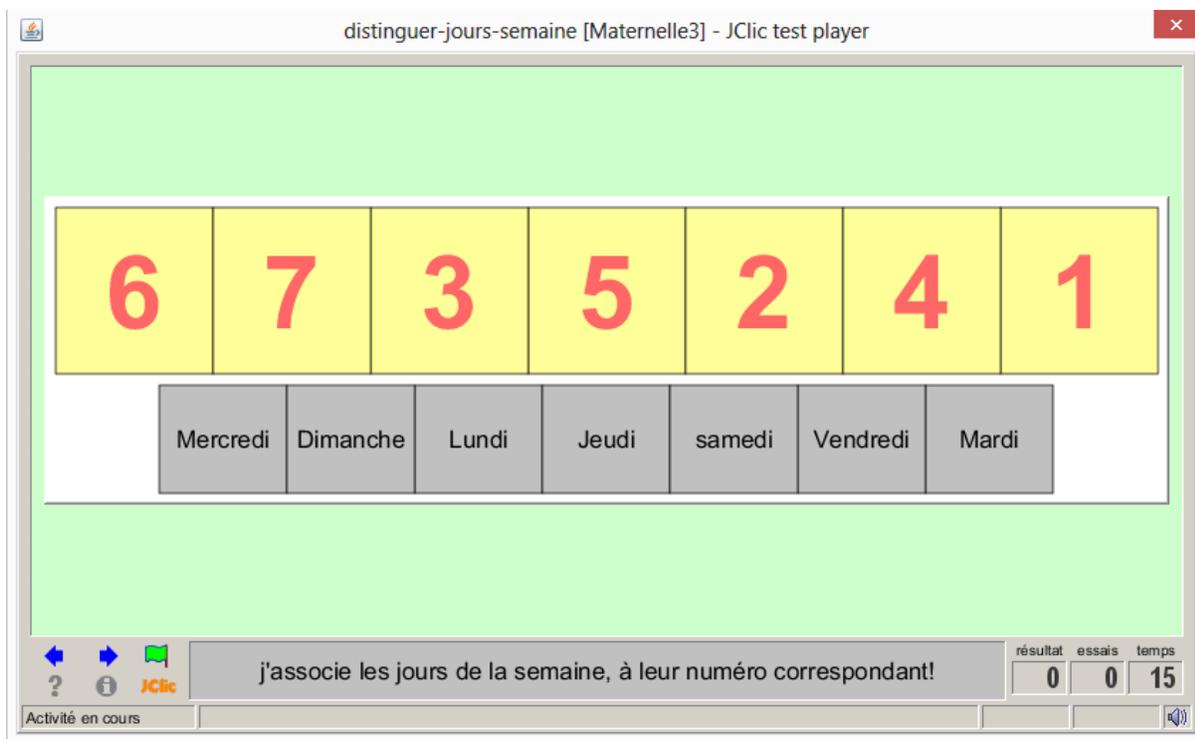
résultat	essais	temps
0	0	20

Activité en cours

-Associer les jours de la semaine à certains éléments.(ex. couleur/) jours de la semaine associés à certains éléments témoins(ex. les chiffres)

Litanie des jours de la semaine et y associer les nombres.

« J'associe les jours de la semaine, à leur numéro correspondant! »



-Associer les mois de l'année à certains éléments témoins- Mois de l'année associés à certains éléments témoins (ex. les chiffres)

-Produire des rythmes - Production des rythmes

-Reproduire des rythmes - Reproduction du rythme

8- Activités physiques

Compétences de base3 : Résoudre les situations - problèmes adaptés à son âge en respectant les valeurs du milieu

9- Activités de comportement

9.1. Sous-activité 1 : Education morale

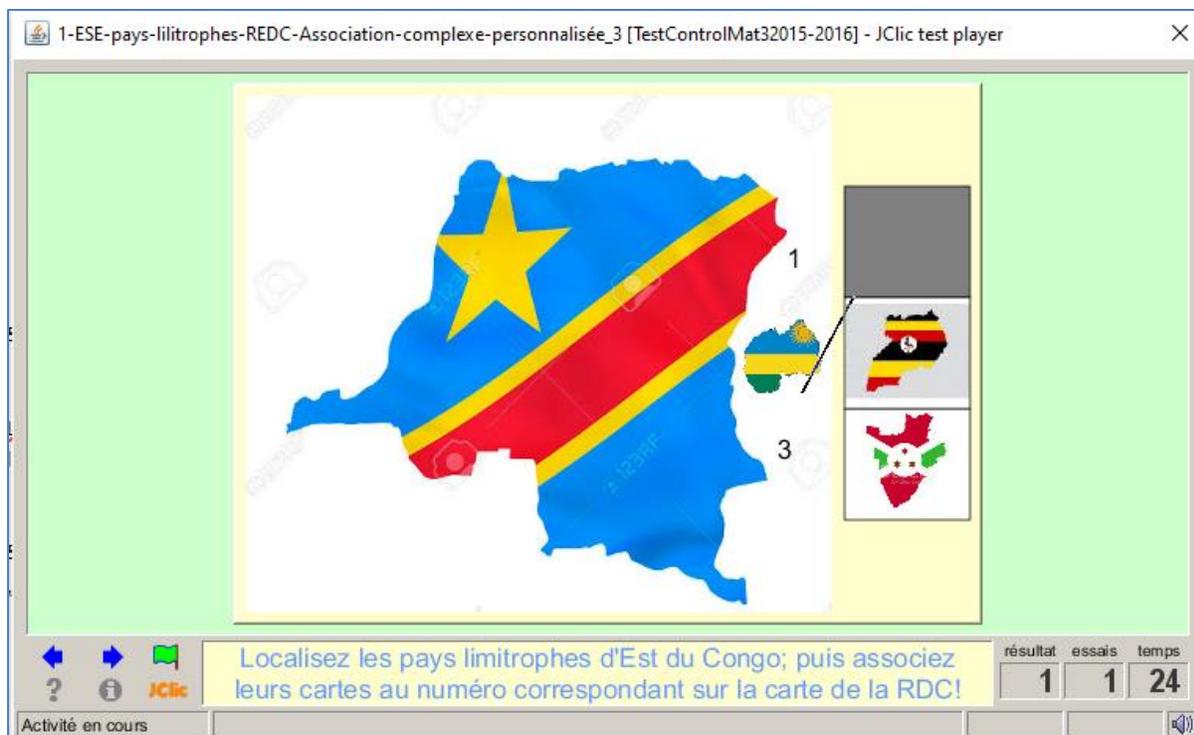
(rien ici)

9.2. Sous-activité 2 : Education civique

Sous-activites Education civique

Message de Consignes : identifier en cliquant sur les lieux de priere

Message ce consigne : Localisez les pays limitrophes de la RDC puis associez leurs cartes au numero correspondant a cote de la carte de la RDC.



Consigne: "identifier en cliquant sur les objets symbols de la nation"

9.2.1.Famille

Reconnaitre les membres de sa famille ainsi que l'autorité familiale

Identifier les différents membres de la famille

Famille restreinte ou petite famille : papa, maman, les enfants, (le bébé, l'aîné, le cadet, grand frère, grande sœur, petit frère, petite sœur, garçon, fille).

- Famille élargie ou grande famille : grands-parents, (grand-père, grand-mère paternel ou maternel), tante (paternelle ou maternelle).oncle, cousin...y compris les membres de la famille restreinte

Indications méthodologiques

À l'aide des illustrations appropriées l'institutrice fera découvrir par les enfants les membres de la famille restreinte et ceux de la famille élargie.

Le jeu des questions réponses peut être aussi utilisé.

« Identifier les membres qui forment la famille restreinte ou simple ».

Identifier les mbres de La famille-restreinte [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

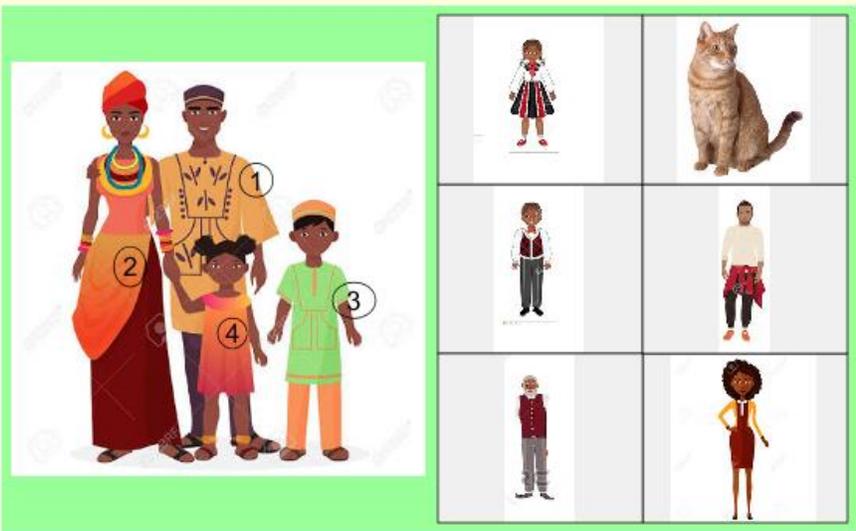


identifier les membres qui forment la famille simple! restreinte!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

La famille [Maernel2/2017-T1] - JClc test player



constituer une famille restreinte(simple) à partir des images, identifier en les associant au numéro correspondant

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

Je range les images selon les étapes de formation d'une famille composée.

Arrangement famille [Ecole maternelle 2] - JClc test player

je range les images selon des étapes de formation d'une famille composée;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Arrangez la famille [Ecole maternelle 2] - JClc test player

je range les images selon des étapes de formation d'une famille composée;!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

9.2.2. L'habitant :

Nom et adresse, localisation, personne qui y travaille.

(Voir cahier, à confectionner)

Localisez chaque image enfant en son lieu d'habitation

Message sonore des cases

- Owen habite a Nguba avenue du lac au numéro 39

-Ostin habitant a Nyawera avenue SAIO au n0 43

Ogracia habite a Kadutu, quartier kasali au numéro 15

Localisez chaque image personne en son lieu de travail

- l'ecolier travail a l'ecole(Alt= image enseignant+image ecole)

-l'enseignant travaille a l'ecole(Alt= image enseignant+image ecole)

-le boulanger tranvail au boulangerier(Alt= image boulanger +image magasin)

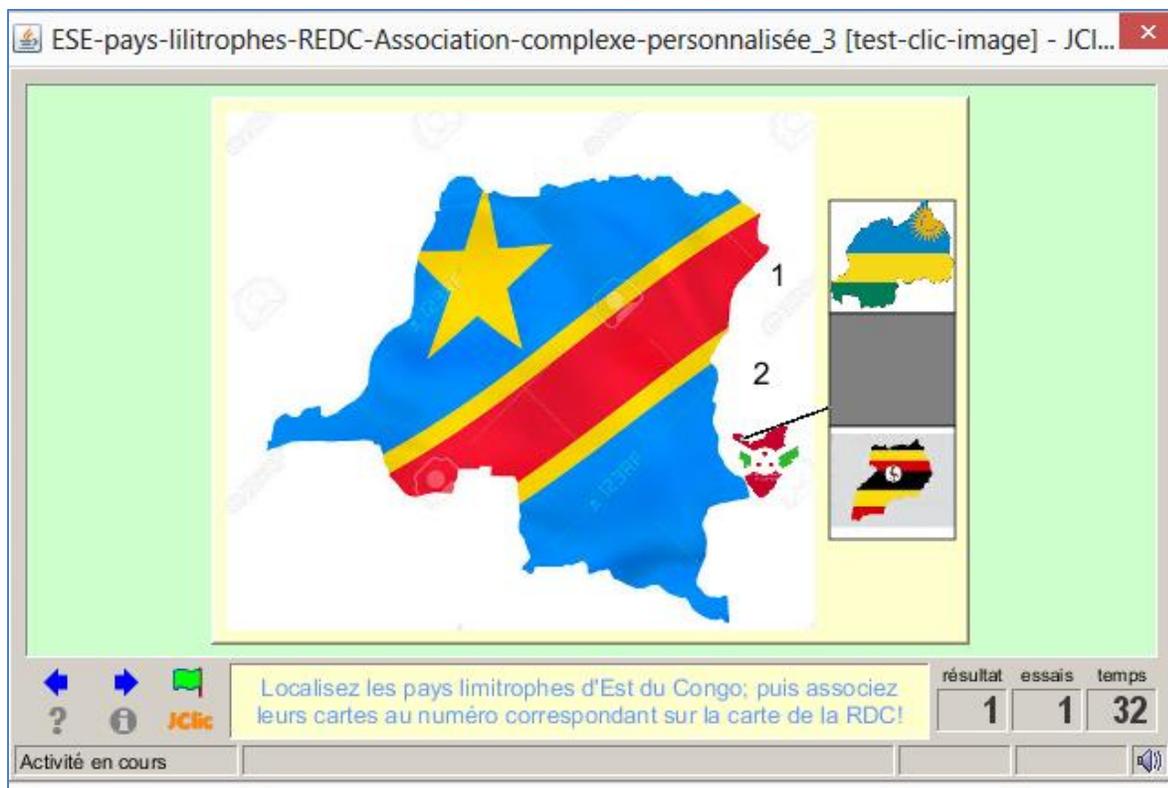
9.2.3. Ecole.

9.2.3. Pays

Dire le nom de son pays et de sa ville de résidence (ou son village)→• Nom du pays et de sa ville de résidence (ou son village)

(En présence de trois cartes des pays limitrophes, identifier son pays RDC, son drapeau, ses couleurs)

« Localiser pays limitrophes d'Est de la RDC »



Dire le nom du président de son pays et de quelques autorités locales → • Nom du président et de l'autorité locale. (Identifier la photo du président)

Photo 2 Tshiseketi	Photo carte UG (Alt photo 1+photo carte UG)
Photo 1 Museveni	Photo carte RDC(Alt photo2+photo carte RDC)
Photo 3 Kagame	Photo carte BR(photo4+photo carte BR)
Phot 4 Evarist	Photo carte RWD(photo3+photo carte RWD)

9.2.4. Route

Dire la signification de quelques panneaux routiers.- Quelques panneaux routiers; feu rouge, feu vert, dispositions sécuritaires pour traverser la route.

Découvrir les signaux routiers et les feux de signalisation.

Identifier les panneaux de signalisation.

Identification des Panneaux routiers :

A) Panneau de danger (attention école, passage à niveau, attention travaux, virage à gauche ou à droite, route barrée).

B) Panneau d'obligation et d'interdiction.

Indications 30-31. Se servir des cartes des couleurs (verte, rouge, jaune) pour les faire identifier par les enfants tout en attirant leur attention sur la couleur rouge qui représente un danger.

« J'associe chaque panneau de signalisation routière, à sa signification ! »

signalisation-route [Ecole Mat2] - JClic test player

			Interdiction des passants
			passage de piéton
			Rond point
			Virer à gauche
			Danger permanent
			Attention aux enfants
			virer à droite

j'associe chaque panneau de signalisation routière, à sa signification,!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

« Identifier, puis cliquez sur le panneau de signalisation, de présence d'enfants sur la route! »

zebra-cross-signalisation_enfant-route [Maternelle3] - JClic test player

identifier, puis cliquez sur le panneau de signalisation, de présence d'enfants sur la route!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Identifier, puis cliquez sur le panneau de signalisation, de direction virage à gauche, sur la route! »

zebra-cross-signalisation_virage-gauche [Maternelle3] - JClic test player

identifier, puis cliquez sur le panneau de signalisation, de direction virage à gauche, sur la route!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Identifiez puis cliquez sur les endroits de la route; où tu vois les panneaux de signalisation de traversé de route! »

CB4	Objectifs spécifiques	Contenus-matières	Indications méthodologiques
11. ACTIVITES EXPLORATOIRES			
1.1. Sous-activité 1 : Découverte de l'environnement			
• Ecole			
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le milieu scolaire et certains objets de cet environnement. 	1) Milieu scolaire <ul style="list-style-type: none"> Découverte du milieu scolaire : nom, localisation, clôture de l'école et personnes, objets présents dans la cour. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiser une observation du milieu scolaire (ses composantes) puis faire vivre les actions, les attitudes de différentes personnes qui fréquentent l'école et pendant les récréations 	
<ul style="list-style-type: none"> Décrire les attitudes et les comportements des personnes (enfant, directrice, institutrice, visiteur, parent) à la rentrée scolaire et pendant les récréations 	<ul style="list-style-type: none"> Attitudes, comportements des personnes (enfant, directrice, institutrice, visiteur, parent) à la rentrée et pendant les récréations 		
<ul style="list-style-type: none"> Identifier le matériel et les meubles de la salle de classe, leurs dispositions, leurs usagers et leurs usages 	2) Classe : Objets de la salle de classe : matériels, mobilier, disposition, usages, usagers (enfants et institutrice) ...		<ul style="list-style-type: none"> Organiser également une observation de la salle de classe, ce qu'elle contient puis faire vivre aux enfants les attitudes, les actions des enfants et de l'instituteur/trice
<ul style="list-style-type: none"> Identifier ses droits et ses devoirs au sein de l'école 	3) Droits et devoirs des enfants : <ul style="list-style-type: none"> - Education, scolarisation, etc. - Protection de l'enfant contre la maltraitance et l'exploitation à l'école - Besoins du corps : sommeil, repos, détente, etc. Régularité à l'école, participation aux activités, visites guidées,... 		

<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les éléments de son habitation 	<p>Habitat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habitation : parcelle, clôture (nature, matière), maison (sortes) : basse, à étage, hutte, case, immeuble, etc. et autres objets de la parcelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser une visite à une habitation aux environs de l'école disposant de différents éléments visés • Reconstituer une famille restreinte à l'école et y baser l'observation • Au moyen de situation (en image) faire réagir les enfants sur certaines attitudes subies au foyer : harcèlement, violence • Procéder par l'observation directe du corps humain et de son état ; et engager l'enfant dans l'usage du corps et de certaines de ses parties • Sensibilisation des enfants sur la satisfaction obligatoire de leurs besoins par la société
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les membres de la petite famille 	<p>Famille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Famille restreinte (petite famille) : papa, maman et les enfants 	
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer parmi les enfants, les garçons et les filles ; les frères et les sœurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Enfants : garçons, filles, aîné, cadet, bébé, frères et sœurs 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier ses droits et ses devoirs au sein de la famille 	<ul style="list-style-type: none"> • Vie en famille, attitudes, sexe, promiscuité, gaspillage, genre, ... • Protection de l'enfant contre la maltraitance et l'exploitation en famille, etc. • Obéissance et aide aux parents, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les grandes parties du corps humain et autres 	<p>Corps humain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grandes parties du corps humain ; tête, tronc et les membres. • Autres parties : cheveux, bouche, ventre, pieds, fesses, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Dire l'utilisation de ces parties 	<ul style="list-style-type: none"> • Usage des parties du corps humain 	
<ul style="list-style-type: none"> • Différencier une personne en bonne santé et une personne malade 	<ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques d'une personne en bonne santé ou malade 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier quelques besoins du corps humain 	<ul style="list-style-type: none"> • Besoins du corps humains : repos, sommeil, sécurité émotionnelle, manger, boire, etc. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les vêtements des enfants : garçons et filles 	Vêtements <ul style="list-style-type: none"> • Vêtements des enfants : culotte, jupe, robe, chemise, singlet, tricot, pantalon, soulier, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser une observation directe avec les vêtements portés par les enfants dans la classe et la compléter par ceux manquants ainsi que ceux du bébé
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les vêtements des filles 	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements courants des filles : robe, jupe, chaussure, chemisette, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les vêtements des garçons 	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements courants des garçons : culotte, chemise, singlet, tricot, pantalon, soulier, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les vêtements de bébé 	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements du bébé, couche, chaussons, bonnet, grenouillère (makako), chemisette, bavette, pampers, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Décrire l'état ou l'aspect du ciel (avant, pendant et après la pluie, ...) 	Saisons Saison des pluies <ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques/phénomènes du ciel : nuage, pluie, vent, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Placer les enfants dans une situation qui leur permet d'observer le ciel et la terre pendant la saison de pluie • Tenir compte de la saison lors de la planification annuelle des matières pour ne pas parler d'une saison pendant qu'on se trouve dans l'autre • Placer les enfants dans un cadre qui leur permet d'observer les traits et occupations des hommes (pendant la saison sèche) • Faire vivre aux enfants certaines occupations ou certains événements liés au calendrier
<ul style="list-style-type: none"> • Décrire l'état ou l'aspect du sol (avant, pendant et après la pluie, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques du sol : eau stagnante, boue, ruissellement, ... 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les éléments de la saison sèche 	Saison sèche <ul style="list-style-type: none"> • Eléments de la saison sèche : absence des pluies, sécheresse, fraîcheur, poussière, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les jours de la semaine à travers les gestes et occupations liés à certains jours de la semaine 	Temps /calendrier <ul style="list-style-type: none"> • Jours (activités, congé) 	

<ul style="list-style-type: none"> • Décrire les principales caractéristiques des fêtes 	<ul style="list-style-type: none"> • Les fêtes et leurs caractéristiques : réjouissance, nourriture, danse, cadeau, boissons. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser une visite au petit marché non loin de l'école et à défaut, organiser un petit marché à l'école et y baser l'observation • Trouver un cadre qui réunit une variété des plantes de notre milieu et y baser l'observation à défaut recourir aux journaux/planches • A défaut d'avoir ensemble cette variété, on se contentera de bêtes accessibles et les compléter par le recours à la vidéo ou aux panneaux, etc. • Le zoo est un cadre idéal, approprié pour l'organisation • Organiser les visites auprès des hommes de métiers intéressés et tisser un dialogue entre eux et les enfants
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître le jour et la nuit par certains éléments 	<ul style="list-style-type: none"> • Notion du temps : jour et nuit 	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les éléments qui caractérisent le petit marché 	<p>Marché et magasin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Petit marché : son aspect, sa disposition • Produits/articles exposés/vendus • Personnes qui y fréquentent : vendeurs, acheteurs et porteurs, etc. • Usage de la monnaie 	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les différentes sortes de plantes du milieu 	<p>Plantes</p> <p>1) Sortes de plantes : oranger, manguier, avocatier, citronnier, papayer, cocotier, bananier, etc.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les grandes parties d'une plante et autres. 	<p>2) Parties (grandes) d'une plante et autres accessibles ;</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différentes sortes d'animaux domestiques de son milieu de vie 	<p>ANIMAUX</p> <p>Animaux Domestiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animaux domestiques Variété : poule, coq, canard, pigeon, chat, perroquet, lapin, cobaye, cheval, vache, mouton, chèvre, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les différentes sortes d'animaux sauvages de son milieu 	<ul style="list-style-type: none"> • Animaux sauvages : Variété : lion, léopard, éléphant, antilope, singe, crocodile, poisson, serpent, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les différents métiers du milieu 	<p>Métiers</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variété/sortes de métiers : menuisier, maçon, plombier, cuisinier, boulanger, pêcheur, chasseur, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les métiers qui logent et les outils qui y sont utilisés 	<ul style="list-style-type: none"> • Métiers qui logent : menuisier, maçon, plombier, etc. Outils : rabot, truelle, scie, clé à mollet, etc. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les métiers qui nourrissent et les outils qui y sont utilisés 	<p>Métiers qui nourrissent : cuisinier, boulanger, pêcheur, chasseur, etc. Outils : marmites, couteaux, plateau, four, filet, hameçon, houe, arrosoir, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les métiers en fonction de leur utilité dans le milieu • Placer les enfants dans un cadre où il est possible d'observer les éléments du ciel et de la terre • Organiser une observation avec de l'eau susceptible de faire découvrir la présence de l'eau, l'usage dont on en fait ainsi que certaines de ses propriétés (température...) • Organiser une observation avec de l'air susceptible de découvrir la présence de l'air ainsi que l'usage dont on en fait • Réunir les moyens de communication disponibles et les renforcer par des panneaux ou des réductions et y baser l'observation • Réunir les moyens de déplacement disponibles et les renforcer par des réductions ou des panneaux et y baser l'observation
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître certains éléments qui se retrouvent sur la terre 	<p>Terre et ciel 1) Terre : sable, boue, grains de terre, ...</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître certains éléments qui se retrouvent au ciel. 	<p>2) Ciel : nuages, étoiles, soleil, lune, ...</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier certains endroits de son milieu où l'on trouve de l'eau 	<ul style="list-style-type: none"> • Eau et air : ✓ Eau • Source d'eau : source, robinet, rivière, fleuve etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Donner les différents usages de l'eau 	<ul style="list-style-type: none"> • Usages : breuvage, bain, préparation de la nourriture, lessive, vaisselle, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir la présence de l'air 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Air • Sa présence : respiration (inspiration, expiration), • Expériences avec ventilateur, ballon de baudruche. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Donner quelques usages de l'air 	<ul style="list-style-type: none"> • Usage de l'air : gonflage des pneus, des ballons; course avec cerf – volant, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les différents moyens de communication de son milieu 	<p>Moyens de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Différents moyens : radio, TV, parole, sifflet, tam-tam, téléphone, lokole, etc 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différents moyens de transport 	<p>Moyens de transport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Différents moyens : pied, bus, voiture, vélo, bateau, moto, pirogue, avion, etc. Ex. le vélo transporte les personnes etc. 	

<ul style="list-style-type: none"> Donner l'utilité de ces moyens de transport 	<ul style="list-style-type: none"> Utilité de ces moyens ; transport des personnes, des marchandises, des bêtes, etc 	<ul style="list-style-type: none"> Réunir assez de jouets pour permettre aux enfants de se divertir (de s'occuper) Préparer/sensibiliser les enfants à des occupations/jeux à avoir pendant les grandes vacances
<ul style="list-style-type: none"> Identifier quelques jouets pour les enfants de son milieu 	Jeux des enfants : <ul style="list-style-type: none"> Divers jouets familiers aux enfants : poupée, voitures, objets, en plastique, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer quelques jeux enfantins de son milieu 	<ul style="list-style-type: none"> Différents Jeux enfantins, seul ou avec les autres : jeu de sauts, jeu d'emboîtement, jeu de l'échec 	
<ul style="list-style-type: none"> Identifier quelques activités des enfants pendant les vacances 	Grandes vacances <ul style="list-style-type: none"> Divers jeux : Ex ; à la TV ; travail dehors ; chasse aux couleurs ; sac à mystère ; vivre avec la nature ; etc. 	
1.2. Sous-activité 2 : Eveil scientifique		
<ul style="list-style-type: none"> Identifier les organes de sens et leur utilité 	1) Prise de conscience : De la vie humaine ✓ Organes de sens et leur utilité : <ul style="list-style-type: none"> La main (le toucher) : pour saluer, manger, tenir, dessiner, modeler, ... L'oreille (l'ouïe) pour entendre et écouter Le nez (l'odorat) : pour sentir les odeurs L'œil (la vue) : pour voir et regarder La langue (le goût) pour savourer, goûter 	<ul style="list-style-type: none"> Placer les enfants dans une situation où ils ont l'occasion de palper des objets, écouter/entendre les bruits, sentir les odeurs, voir/regarder les objets et goûter les substances Exploiter les comportements, les attitudes que présentent les enfants pendant les activités, récréation et vers la dernière heure Exploiter le coin-vivant de l'école ou recourir à la vidéo Exploiter le coin-vivant ou le jardin scolaire pour plonger les enfants dans une observation
<ul style="list-style-type: none"> Exprimer l'état dans lequel se trouve son corps 	<ul style="list-style-type: none"> Etat du corps : La fatigue, la bonne santé ou la maladie, etc. 	
<ul style="list-style-type: none"> Identifier les étapes de vie d'un être humain 	<ul style="list-style-type: none"> Etapes de la vie d'un être humain : la naissance, la croissance et la mort 	

<ul style="list-style-type: none"> Identifier les étapes de vie d'un animal 	<ul style="list-style-type: none"> De la vie animale Etapes de la vie d'un animal: la naissance, la croissance et la mort 	<ul style="list-style-type: none"> Organiser une observation directe avec de l'eau ou indirecte avec de la vidéo Réunir des preuves qui montrent les effets positifs et négatifs du soleil sur le corps humain
<ul style="list-style-type: none"> Identifier les étapes de vie d'un végétal 	<ul style="list-style-type: none"> De la vie végétale - Etapes de la vie d'un végétal : la naissance, la croissance et la mort 	
<ul style="list-style-type: none"> Donner l'utilité de l'eau pour les êtres vivants 	<ul style="list-style-type: none"> L'eau : L'utilité de l'eau : - boissons, bain, cuisson des aliments, etc. - abri pour les êtres aquatiques 	
<ul style="list-style-type: none"> Donner les effets positifs et négatifs du soleil sur le corps humain 	2) Effets du soleil : effets positifs du soleil sur le corps humain : réchauffement, soins de la peau, etc. Effets négatifs : destruction de la vue, déshydratation, etc.	

11.1. Sous-activité1 : Découverte de l'environnement

Ecole :

Milieu scolaire :

-Découvrir le milieu scolaire et certains objets de cet environnement.--> - Nom, localisation, fréquentation et environnement.

Classe :

-Identifier les objets de la salle de classe et leur usage→Objets de la salle de classe : tables-bancs, tableau, chaises, armoires, étagères, etc. ; Ex. tableau sert à dessiner, à écrire ...

-Identifier les différentes personnes qui font partie de l'école et les visiteurs

• Personnes qui font partie de l'école :

- Les enfants, le directeur/trice, l'instituteur/trice, ...

- Les visiteurs : parents, ...

- L'inspecteur, ...

-Identifier quelques droits et devoirs scolaires des enfants→Droits des enfants ; scolarisation, protection contre la violence, le harcèlement, etc.

Cliquer sur les objets que tu vois dans la salle de classe.



Habitat

Découvrir les environs de l'habitation familiale-

→Habitation et ses environs : arbres, routes, brousse, sentier, caniveaux, etc ;(cliquer sur les éléments qu tu vois dans ton milieu de vie :)

→Services humains/publics ; Quartier, commune, hôpital, police, marché,

Famille

Découvrir les races humaines et les populations autochtones du monde→Population du monde : les races (noire, blanche et jaune) : les populations autochtones (Ex. Pygmées)

Corps humain

-Identifier les parties de la tête, du tronc et des membres ainsi que leurs usages→Certaines parties de la tête (les yeux, les oreilles, la bouche, le nez, les paupières, les sourcils...), du tronc (la poitrine, le ventre, le dos, le nombril, les seins...) et des membres (coudes, poignet, doigts, orteils, ongles, mollet, chevilles, talon ...) ainsi que leurs usages

partie-corps-habillement [Maternelle3] - JCllic test player

associez les images habillement, aux grandes parties, du corps humain!

résultat	essais	temps
0	0	3

Vêtements

Identifier quelques vêtements spécifiques aux métiers, aux saisons et à certaines circonstances.-->

-Spécifiques aux métiers : salopettes, blouson médical, bottes, etc.

--Spécifiques aux saisons : imperméables, bottes, pull-over... ;

--Spécifiques à certaines circonstances : raphia pour danser, vêtements noirs en cas de deuils, etc.

(Mécanicien→salopette, médecin→blouse médical, pluie→parapluie, +bottes, deuil +cercueil-
→vêtements noirs)

Saison des pluies :

-Identifier certaines activités humaines que l'on peut réaliser pendant la saison des pluies→Activités humaines : jardinage, constitution des réserves d'eau ; pêche, etc.

Identifier les vêtements des parents : Vêtement des parents : pantalon, chemise, robe, jupe, chaussure, mouchoir de tête,

Distinguer les vêtements de papa et ceux de maman→• Habillement ordinaire de papa : veste, chemise, pantalon, singlet, chapeau, soulier, culotte ...

Habillement ordinaire de maman : pagne, robe, jupe, jupon, mouchoir de tête, chaussure, soutien-gorge, etc.

-Identifier les vêtements des enfants : garçons et fille-> Vêtements des enfants : culotte, jupe, robe, chemise, singlet, tricot, pantalon, soulier, etc

- Distinguer les vêtements des filles--> Vêtements courants des filles : robe, jupe, chaussure, chemisette, etc.

- Distinguer les vêtements des garçons-> Vêtements courants des garçons : culotte, chemise, singlet, tricot,pantalon, soulier, etc

- Identifier les vêtements de bébé-> Vêtements du bébé, couche, chaussons, bonnet, grenouillère (makako), chemisette, bavette, pampers, etc.

identifiez les habits [Ecole maternelle3/2018] - JClic test player



Identifier puis cliquer sur les habits dames!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

« Je distingue les habits d'hommes des habits dame »

distinguer-vetements-homme-femmes-ens-math [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

Associez l'image homme et femme aux vêtements correspondants!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

« Je distingue les habits d'hommes des habits dame »

Habillez les membres de la familles_2 [Ecole maternelle 2] - JClic test player

je distingue les habits d'homme des habits dame;!

résultat	essais	temps
0	0	14

Activité en cours

Habillement d'homme : « Ranger les habits selon l'ordre logique d'habillement »

Info-Algo-habilement-double-puzzle [Maternelle3/ 2018] - JClc test player

Ranger ces habits selon un ordre logique d'habillement!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Habillement féminin : « Ranger les habits selon l'ordre logique d'habillement »

Ranger ces habits selon un ordre logique d'habillement!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

Saison sèche :

Découvrir les principales activités humaines pendant la saison sèche → Activités des hommes pendant la saison sèche : chasse, pêche, travail des champs, jardinage et cueillette, ...

Temps/calendrier :

Identifier quelques gestes, occupations, événements liés à certains jours de la semaine ou à certains mois → Jours, semaines et mois - Ex. mois de Mars dédié à la femme,

Décrire un événement à caractère religieux ou non religieux.--> - Événement à caractère religieux (Ex. Administration des sacrements) ou événement à caractère non religieux (Ex. fête d'anniversaire, fête de nouvel an) [associez les évènements : Noël → 25/12, nouvel an → 1/01,]

Les jours de la semaine : Lundi, Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi, Samedi, Dimanche.

Ex : hier c'était lundi aujourd'hui c'est mardi, demain ce sera ...

Indications méthodologiques

L'institutrice amènera les enfants à reconnaître les jours de la semaine. Pour cela, elle s'appuiera sur les faits qui caractérisent certains jours de la semaine pour les identifier par les enfants.

Ordonnez les jours [Maternelle1] - JClc test player

LUNDI

MARDI

MERCREDI VENDREDI

DIMANCHE JEUDI SAMEDI

Ranger les jours de la semaine dans la palette d'au-dessus selon l'ordre croissant

résultat	essais	temps
1	1	13

Activité en cours

12. Identifier les jours de classes, de repos et du seigneur.

Les jours des classes : lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi
 de repos : samedi
 et du seigneur : dimanche

13. Déterminer les différents moments de la journée.

Les moments de réveil, des activités, de repos et de jeux.

14. Identifier les éléments d'une horloge : Le cadran, les aiguilles.

15. Identifier les mois de l'année.

Indications méthodologiques : À l'aide des cartons identifier par un chiffre ou une lettre initiale du mois les 12 mois de l'année.

Ex : ordonner les 12 mois de l'année (alternance en chiffre)

« Ordonner les 12 mois de l'année;! »

Ordonnez-douze-mois-année [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

Juillet	Juin	Août	Octobre	Février	Mars	Novembre	Décembre	Septembre	Avril	Janvier	Mai

Ordonner les 12 mois de l'année;!

résultat	essais	temps
0	0	16

Activité en cours

« Associez chaque mois à son numéro »

Ordonnez-douze-mois-année_2 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

Mars	Juillet	Février	Juin	Octobre	Janvier	Mai	Novembre	Septembre	Août	Avril	Décembre
6	5	12	10	9	3	2	7	8	1	4	11

Associez chaque mois, à son numéro;!

réultat 0 essais 0 temps 8

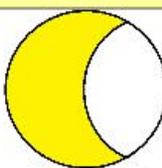
Activité en cours

16. Identifier les sources de lumière.

- naturelles : soleil, lune...

- artificielles : lampe tempête, torche, bougie, ampoule électrique....

Lumière naturelle [Ecole Mat2] - JClic test player

cliquez sur les sources, de lumières naturelles;!

réultat 0 essais 0 temps 2

Activité en cours

17. Distinguer les sortes de fêtes.

Les fêtes de Noël, de nouvel an, de mamans, de mariage, d'anniversaire, de l'indépendance...

Identifiez les objets de l'anniversaire [Maernel2/2017-T1] - JClc test player



? ⓘ JClc j'identifie en cliquant sur les objets présents, à votre anniversaire!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Associez les images aux différentes sortes de fêtes

Noël ---/crèche

Maman---femme en pagne

Anniversaire----enfant devant gâteau et bougie

Indépendance---/drapeau RDC tenu dans les mains -écrit 62



Marché et magasin

Décrire un magasin/boutique de son milieu

- Magasin/boutique : disposition : étagères, comptoir
- Produits et articles vendus
- Vendeurs, acheteurs, porteurs, changeurs de la monnaie, ...

« Cliquer pour identifier les images objets qui sont présents dans un marché/magasin »

. Découvrir le marché et le Magasin.

Marché et Magasin.

Le grand marché, le petit marché (ou wenze).

« je clique et associe chaque lieu à son image »

Magasin----->image

Gand marché----->image

Petit marché----->image

20. Distinguer les sortes de marchés.

Sortes de marchés.

Les marchés aux légumes aux fruits, aux poissons. aux chaussures, aux produits manufacturés...

Plantes

Identifier les différentes plantes potagères de son milieu → Plantes potagères (les légumes) : carotte, choux, aubergine, tomate ; etc.

Dire l'utilité des plantes • → Utilité des plantes : ressources naturelles, médicaments, fumier, , aliments , boissons , énergie ...

« J'associe les images des produits alimentaires à leurs origines! »

produit-alimentaire-source [Maternelle3] - JCLic test player

j'associe les images des produits alimentaires à leurs origines!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

« Identifiez puis cliquer sur les images fruits dans cette grille »

choisir les choses_fruits [Ecole Mat2] - JCllic test player

Identifiez, puis cliquez sur les images fruits, dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

identification des fruits [Ecole maternelle3/2018] - JCllic test player

Identifier les fruits comestibles dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

a) Prise de conscience sur les faits et les phénomènes liés :
 - à la personne. Exemple : l'homme naît, il grandit,
 il vieillit.

- Aux animaux. Ex : la reproduction (Etape de l'œuf, poussin, poule).
1. De l'œuf –poussins- à la poule.

« Cycle de la vie de la poule : ranger les images selon l'ordre d'évolution de la reproduction de la poule »

les étapes de reproduction_3 [Ecole Mat2] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

les étapes de reproduction_2 [Ecole Mat2] - JClic test player

J'ordonne les images selon les étapes de la reproduction d'une poule

résultat 0 essais 0 temps 7

Activité en cours

« J'ordonne les images selon les étapes de la reproduction d'une poule : »

les étapes de reproduction_4 [Ecole Mat2] - JClic test player

J'ordonne les images selon les étapes de la reproduction d'une poule

résultat 0 essais 0 temps 6

Activité en cours

- 2.aux plantes. Ex : la germination et le développement d'une plante.

Germination : de la graine à la plante haricot : coller ces images dans le bon l'ordre de germination

De la germination à la plante. Exemple : différentes graines, différents sols...

les étapes de reproduction_PLANTE [Ecole Mat2] - JClic test player

j'ordonne; les étapes de la germination de la plante;!

résultat	essais	temps
0	0	18

Activité en cours

les étapes de reproduction_PLANTE_2 [Ecole Mat2] - JClic test player

j'ordonne; les étapes de la germination de la plante;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

les étapes de reproduction_PLANTE_3 [Ecole Mat2] - JClc test player

j'ordonne; les étapes de la germination de la plante;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

-les hommes

Description des phénomènes de la vie humaine : de la naissance à la vieillesse.

- De l'évolution. Exemple : naissance, croissance, vieillissement.

De l'enfance à la vieillesse : ranger les images de l'enfance à la vieillesse

Ordonner-cycle-vie-homme [Ecole Mat2] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Ordonnez les images de l'évolution de l'enfant fille à la femme vieille

Ordonner-cycle-vie-femme_3 [Ecole Mat2] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours



Étape de l'enfance à la vieillesse : naissance, enfance, adolescence, âge adulte, vieillesse, mort

Bébé enfant adolescent adulte personne âgée

De l'Enfant au vieux

Ordonner-cycle-vie-homme_3 [Ecole Mat2] - JCllic test player

ordonner, les étapes de cycle de vie, d'une personne homme, de la vieillesse au bébé;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Ordonner-cycle-vie-homme_4 [Ecole Mat2] - JCllic test player

ordonner les étapes de cycle de vie d'une personne homme!

résultat	essais	temps
0	0	4

Recommencer l'activité

Activité en cours

2. Différencier le garçon de la fille.
Contenu : Différenciation de sexe de l'enfant.

Identifier les enfants garçons

distinguer-filles-garçon_2 [Ecole Mat2] - JCllic test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images garçons!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images filles!

distinguer-filles-garçon [Ecole Mat2] - JClic test player



The image shows a 2x6 grid of cartoon children. The top row contains: a girl with blonde pigtails in a purple dress; a girl with dark skin in a pink dress; a boy with dark skin in a green shirt and brown shorts; a boy with dark skin in a yellow shirt and blue shorts; a girl with brown hair and glasses in a green skirt; and a boy with brown hair and glasses in a green shirt and blue shorts. The bottom row contains: a girl with dark hair in a blue shirt and orange shorts; a boy with brown hair in a striped shirt and shorts; a girl with brown hair in an orange shirt and shorts; a boy with blonde hair in a brown shirt and shorts; a boy with dark skin in a green shirt and brown shorts; and a girl with blonde pigtails in a purple dress.

J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images filles!

réultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Identifiez les enfants filles de cette classe de deuxième maternelle

distinguer-filles-garçon_3 [Ecole Mat2] - JClc test player



J'identifie, en cliquant uniquement, sur les images filles!

réultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Cliquer uniquement sur les enfants garçons

distinguer-garçon_4 [Ecole Mat2] - JCllic test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images garçons!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Les filles

distinguer-garçon_4 [Ecole Mat2] - JCllic test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images filles!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

Animaux

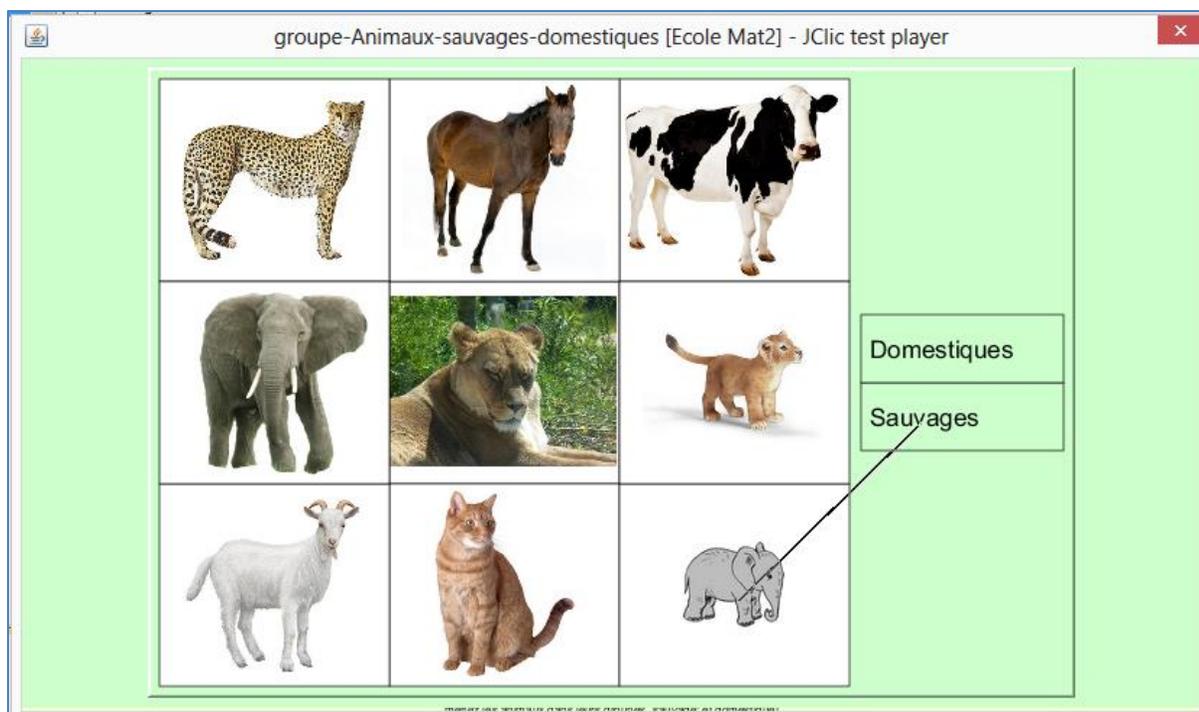
Identifier les animaux que l'on trouve dans une ferme

- Animaux domestiques :
- Animaux de la ferme : chèvre, mouton, vache, cochon, cheval ...

Animaux sauvages

Identifier les animaux qui vivent dans l'eau → Les animaux qui vivent dans l'eau (aquatiques) : crocodile, poisson, hippopotame

Découvrir d'autres animaux sauvages de son milieu → Autres animaux sauvages :- Oiseaux, insectes, vers de terre, etc.



24. Distinguer les animaux domestiques et sauvages.

24. Distinction entre animaux domestiques et sauvages.

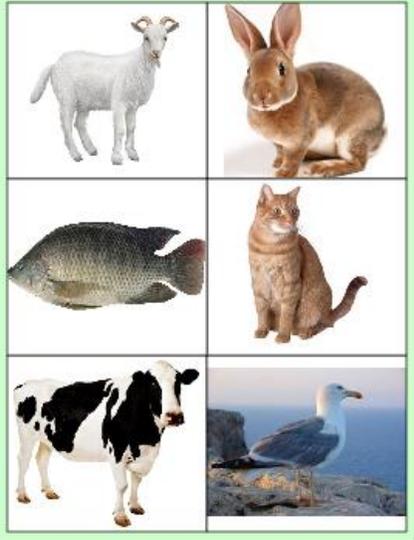
a) Les animaux domestiques à 2 pattes et à 4 pattes.

-A 2 pattes- à la basse-cour.

-A 4 pattes- à la ferme.

« J'identifie en cliquant sur les animaux domestiques, à quatre pattes »

Animaux-domestiques-deux-pattes [Ecole Mat2] - JClc test player



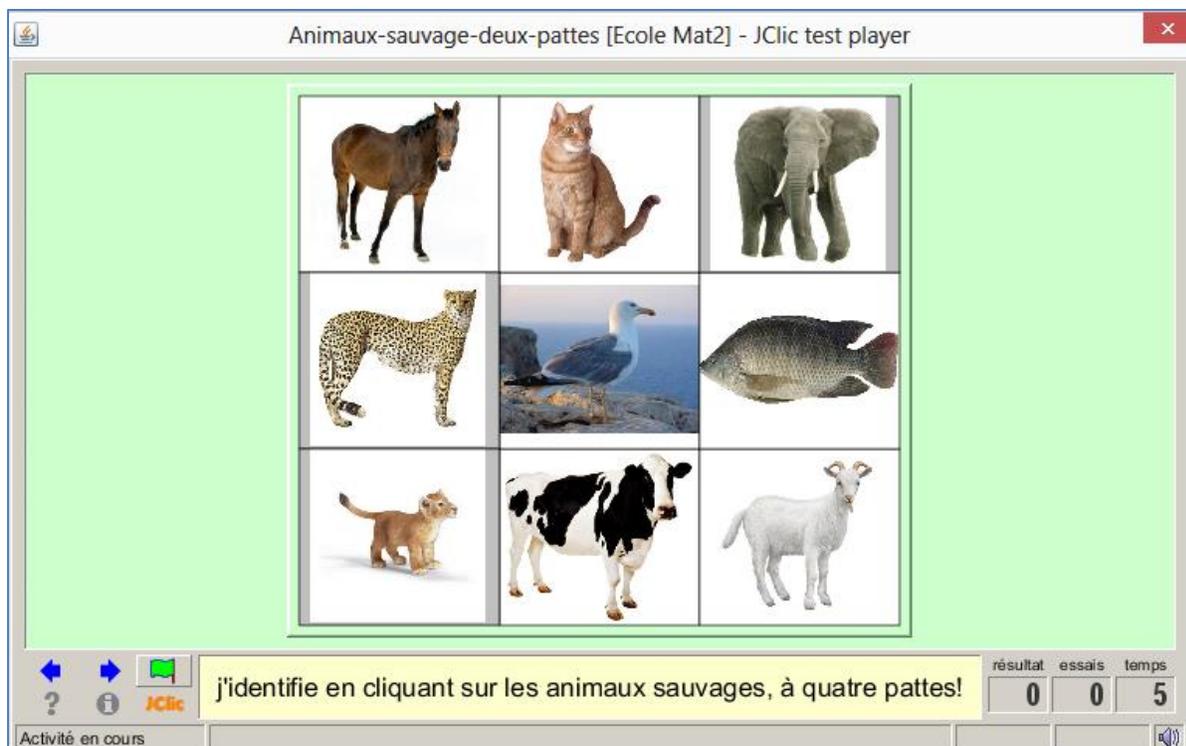
j'identifie en cliquant sur les animaux domestiques, à quatre pattes!

réultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

b) Les animaux sauvages à 2 ou 4 pattes.

« J'identifie en cliquant sur les animaux sauvages, à quatre pattes »



Les animaux aquatiques : la pêche

Les animaux qui rampent, qui sautent. les animaux qui sont capturés et gardés dans les jardins zoologiques.

Les animaux gardés et protégés dans les parcs.

25. Identifier les outils de la chasse et de la pêche.

25. Identification des outils de la chasse et de la pêche

La chasse et ses outils :

La machette, la lance, le fusil, le filet, un piège.

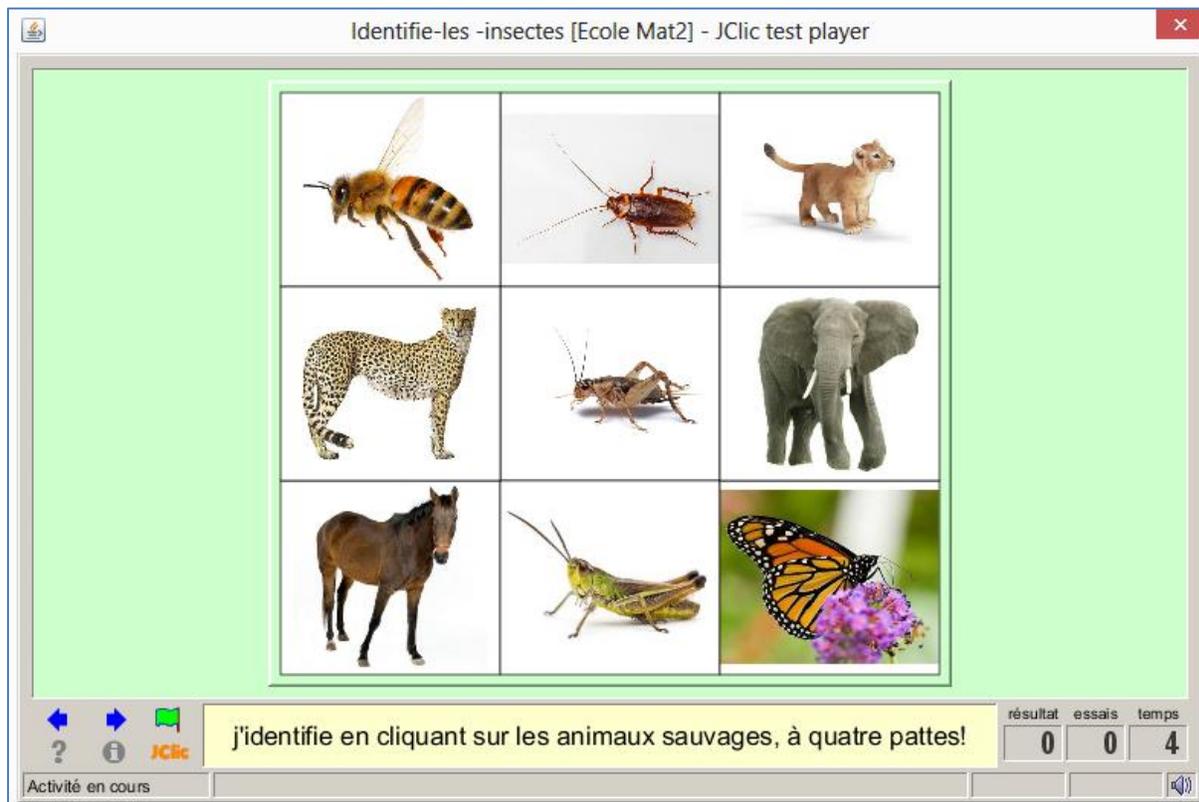
La pêche et ses outils : La nasse, l'hameçon, le filet, la machette, la canne à pêche...

Indications méthodologiques : Se servir des outils ou illustrations appropriés pour réaliser ces activités.

26. Identifier les insectes.

-Les insectes utiles : Abeille, papillon, chenille, grillon, termite, la sauterelle, ver palmiste (intrus=serpent, tortue).

-Les insectes nuisibles : Le moustique, la mouche, le scorpion, la scolopendre, les fourmis, le cancrelat, l'araignée, la guêpe (intrus=poisson, ver de terre)...



Métiers

Découvrir les différents métiers de son milieu.—

Métiers qui égayent : musicien, comédien, danseur, etc

Outils : micro ; maracas, tam-tam, tambour, guitare, lokole, corne, etc.

Métiers qui protègent : policier, sentinelle, surveillant...

Outils : machette, flèche, cordelette, menotte, baïonnette, ...

Métiers qui réparent /entretiennent : mécanicien, cordonnier, électricien ...

Outils : ciseaux, colle, crochet, ...

Sortes des métiers :

- Les hommes des métiers qui nous soignent : Le médecin, l'infirmier, l'herboriste, le dentiste, le pédiatre.

« j'associe l'image; des hommes des métiers qui nous soignent, à son métier correspondant;! »

metiers-Qui travaillent-soigner [Ecole Mat2] - JCLic test player



Dentiste
médecin docteur
infirmière
Herboriste
Pédiatre

j'associez l'image; des hommes des métiers qui nous soignent, à son metier correspondant;!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

Identification des objets-docteur [Maternelle3] - JClic test player



j'identifie en cliquant ;sur les objets du docteur; dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

J'identifie en cliquant sur les objets du jardinier

Identification des objets-jardinier [Maternelle3] - JClic test player



identifie les objets du jardinier dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

Montrez en cliquant sur les outils du jardinier



- Les hommes des métiers qui nous habillent et embellissent : Cordonnier, tisserand, lavandier, bijoutier, esthéticien, tailleur ou couturier...



Identification des objets-tailleur [Maternelle3] - JClic test player

identifie les objets du tailleur dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

- Les hommes des métiers qui nous nourrissent : le chasseur, le cultivateur, le jardinier, le pêcheur...

« Associez l'image; de l'homme de métiers qui nourrissent, à son métier correspondant ! »

metiers-Qui travaillent-nourrissent [Ecole Mat2] - JClic test player

chasseur
jardinier
cultivateur
pêcheur

Associez l'image; de l' homme de métiers qui nourrissent , à son métier correspondant;!

résultat	essais	temps
0	0	14

Activité en cours

- Les hommes des métiers qui nous logent : Le maçon, le menuisier,...

« Associez l'image des hommes des métiers qui nous logent, à son métier correspondant;! »

metiers-Qui travaillent-logger [Ecole Mat2] - JClic test player

maçon
menuisier
bijoutier

Associez l'image; des hommes des métiers qui nous logent , à son metier correspondant;!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

- Les hommes des métiers qui nous déplacent : Le pilote, le conducteur, le machiniste, le charretier...
- Les hommes des métiers qui réparent : Le frigoriste, le mécanicien, l'électricien, le mécanographe.
- Les hommes des métiers qui nous protègent et gardent : Le militaire, le policier, la sentinelle, le gardien...
- Les hommes des métiers qui nous instruisent et nous informent : L'enseignant, le journaliste, le facteur, le speaker...

metiers- Qui travaillent- instruisent- forment [Ecole Mat2] - JClic test player

maçon
bijoutier
maitresse

Associez l'image; des hommes des métiers qui nous instruisent et nous informent , à son metier correspondant;!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Indications méthodologiques : Cette activité se réalisera en discussion dirigé.

Toutefois, l'institutrice ne manquera pas d'apporter quelques illustrations appropriées qui pourra amener les enfants à découvrir le métier dont il est question.

Elle organisera si possible une visite guidée dans les ateliers situés non loin de l'école.

Moyens de communication

-identifier les moyens de communication modernes-->Modernes : TV, radio, téléphone, Internet, , etc.

28. Identifier les moyens de communication.

-Moyens de communication traditionnels et ancestraux : la bouche (messenger), le sifflet, la fumée, le cor, le fusil, le lokolé, le gong, le tam-tam



-Moyens de communication modernes :

La radio, la télévision, l'internet, le fax, téléphone fixe ou portable, la phonie, la lettre, le télex, le journal....

« Identifier en cliquant sur le moyen de communication! »

Les moyens de communication [Ecole Mat2] - JClic test player

Trompette 	lettre 	Télévision 
Ordinateur en réseau 		Téléphone 
Radio 		Tambour 

← → ? i JClic

Félicitation! vous avez réussi!

résultat	essais	temps
7	7	10

Activité terminée!

Les moyens de communication_moderne [Maternelle3] - JClic test player

← → ? i JClic

j'identifie, en cliquant sur les moyens de communication, moderne!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Moyens de Transport.

Identifier les moyens de transport par eau et par air

- Moyens de transport par eau : Tronc d'arbre, pirogue, bateau, canot rapide, radeau
- Moyens de transport par Air : Avions, fusée, drone, hélicoptère ,etc.

29. Identifier les moyens de déplacement et de transport.

Les moyens de transport et de communication [Maternelle3] - JClc test player

je colorie les moyens de transport et barre les moyens de communication dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	7

29. Identification des moyens de transport et de déplacement :

1. Moyens de transport terrestre :

Transport routier : Voiture, vélo, tricycle, moto, charrette, chukudu (vélo en bois au Kivu...)

Transport ferroviaire : le train, l'autorail, la draisine.

Les moyens de transport_2 [Maternelle3] - JClc test player



j'identifie en cliquant sur les moyens de transport terre
dans cette grille! :

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

2. Moyens de transport par eau. Exemples : pirogue, canot rapide, radeau, baleinière, bateau.

3. Moyens de transport par air. Exemples : avion, hélicoptère, fusée, ballon d'air

« Je clique, uniquement sur les moyens de transport par eau dans cette grille! »

identifier-sortes-transport-par-eau [Maternelle3] - JClc test player



je clique, uniquement sur les moyens de transport par eau dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

11.2. Sous-activité 2 : Eveil scientifique

De la vie animale

Identifier les aliments de son milieu provenant des animaux → Aliments provenant des animaux : le lait, le beurre, le fromage le boudin

De la vie végétale

Identifier les aliments, les boissons et les autres produits de son milieu, provenant des plantes

- Aliments provenant des plantes ; légumes, fruits.
- Boissons provenant des plantes : Ex. jus (ananas, orange, pomme), etc.
- Autres produits provenant des plantes : papiers, bois, produits pharmaceutiques...

Citer quelques produits dérivés des plantes.

Indications méthodologiques

Partir d'une plante (avocatier), pour amener les enfants à découvrir les différents produits dérivés

Cliquer sur les produits provenant de plantes :

- produits non alimentaires provenant des plantes : Meubles (tables, chaises, vélo, .
- Produits alimentaires : L'huile, la farine, la chikwangue, le fufu...

Manioc----/farine/fufu

Arachide---/huile/beurre d'arachide

Oranger--jus d'orange

« J'associe les images de produits ; à la source de provenance *alimentaire animale* ; de provenance *alimentaire des plantes* et *non alimentaire provenant des plantes* »

Sous-activité 2 : Education à la nutrition		
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les aliments locaux de base 	<ul style="list-style-type: none"> • Aliments de base : <ul style="list-style-type: none"> - Aliments locaux : riz, pain, fufu, chikwangu, banane plantain, millet, légumes ; etc - Viande, poulet, poisson, chenilles, œufs, lait, etc. - Haricot, pois, arachide, soja, - Fruits et légumes 	<ul style="list-style-type: none"> • Il/elle fera une démonstration du lavage correct des mains et des aliments (fruits, légumes...) • L'instituteur/trice amènera les enfants à identifier les aliments locaux. • Il/elle insistera sur l'importance de consommer chaque jour les aliments de chaque groupe.
Sous-activité 3 : Education pour la santé		
<ul style="list-style-type: none"> • Protéger son corps contre les maladies 	<ul style="list-style-type: none"> - Prévention des maladies - Respect des mesures d'hygiène - Maladies des mains sales - Acceptation du contrôle médical 	<ul style="list-style-type: none"> • L'instituteur/trice aidera les enfants à découvrir les règles d'hygiène du corps et de la bouche. Il/Elle leur montrera comment entretenir correctement le corps.
<ul style="list-style-type: none"> • Protéger son corps contre les blessures 	<ul style="list-style-type: none"> • Protection contre les blessures <ul style="list-style-type: none"> - Pas de jeux avec des objets tranchants ou pointus - Pas de jeux violents 	

12- Activités de promotion de la santé

12.1. Sous – activité 1 : Education à l'hygiène

Citer quelques accidents et les moyens pour les éviter.

Accidents et précautions :

- Accidents : Blessure, brûlure, fracture, entorse ; intoxication médicamenteuse, électrocution.
- Précautions appropriées

Indications méthodologiques :

Se servir des exemples vécus ou des illustrations appropriées pour amener les enfants à découvrir les différents accidents et les moyens de prévention

« J'identifie et clique partout où je vois l'accident »



« Identifiez puis cliquez sur les endroits de la route ; où tu vois les accidents ! »



12.2. Sous – activité 2 : Education à la nutrition

- identifier les aliments locaux des 4 catégories - Les aliments locaux
- Catégories d'aliments :

1. **Aliments de base** (donnent l'énergie) : riz, pain, fufu, chikwangue, bananes plantains, millet, etc.
2. **Aliments qui construisent notre corps provenant des animaux** : viande, poulet, poisson, chenilles et autres insectes comestibles, foie ; œufs, lait, et produits laitiers
3. **Aliments qui construisent notre corps provenant des plantes** : les haricots, les lentilles, les pois, les arachides, et les graines telles que le sésame, les graines de courge, le soja.
4. **Aliments qui protègent contre les maladies** :
 - fruits : orange, ananas, mangue, pomme, etc.
 - légumes : amarante, épinard, oseille, pondu...
5. **Autres aliments** :
 - chawarma, sardine, corne beef , etc.

Découvrir les aliments du milieu.

Indications méthodologiques : À l'aide de quelques aliments ou des illustrations appropriées, l'institutrice permettra aux enfants de bien réaliser cette activité.

Identifier les sortes des plantes de nos jardins et champs.

Contenu : Les plantes alimentaires ou comestibles, ornementales et médicinales.

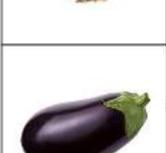
Distinguer les sortes des légumes.

Légumes feuilles. Exemple : oseille, sombé

Légumes fruits. Exemple : tomate

Légumes charnus Exemple : champignon

distinguer-sortes-légumes [Maternelle3] - JClc test player

Fruits		
Chamus		
Feuilles		

je distingue et classe les images légumes selon les sortes; à savoir: les fruits, les feuilles et légumes charnus!

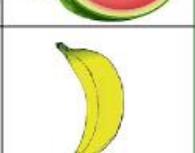
résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

12.3. Sous – activité 3 : Education pour la santé

Message de Consigne : "identifier puis cliquer sur les aliments pourru nuisibles a la sante"

répérer-aliments-pouris [TestControlMat32015-2016] - JClc test player

identifier puis cliquer sur les aliments pourru nuisibles a la sante

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

13. Activités informatiques

ACTIVITE INFORMATIQUE

Informatique générale

1-basiques

Reconnaitre les machines parmi les objets

enceclez-les-machines [info-mat-toutes] - JClic test player

Encerclez uniquement les machines!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Machine travail avec les chiffres et les lettres »

identie-elements-avec-machine-travaille [math-p1] - JClc test player

12	
	9
	
e	6

j'encercle les éléments avec lesquels la machine ordinateur travaille!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« . »

identie-nuniquement-les-nombres [math-p1] - JClc test player

e	9
6	
	
12	

j'encercle uniquement les nombres!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Associez les noms, aux parties de l'ordinateur correspondantes;! »

composantsmatériels [info-mat-toutes] - JClc test player

Associez les noms, aux parties de l'ordinateur correspondantes;!

résultat	essais	temps
0	0	

Activité en cours

« J'identifie les parties de l'ordinateur »

identifier-parties-ordinateur [info-mat-toutes] - JClc test player

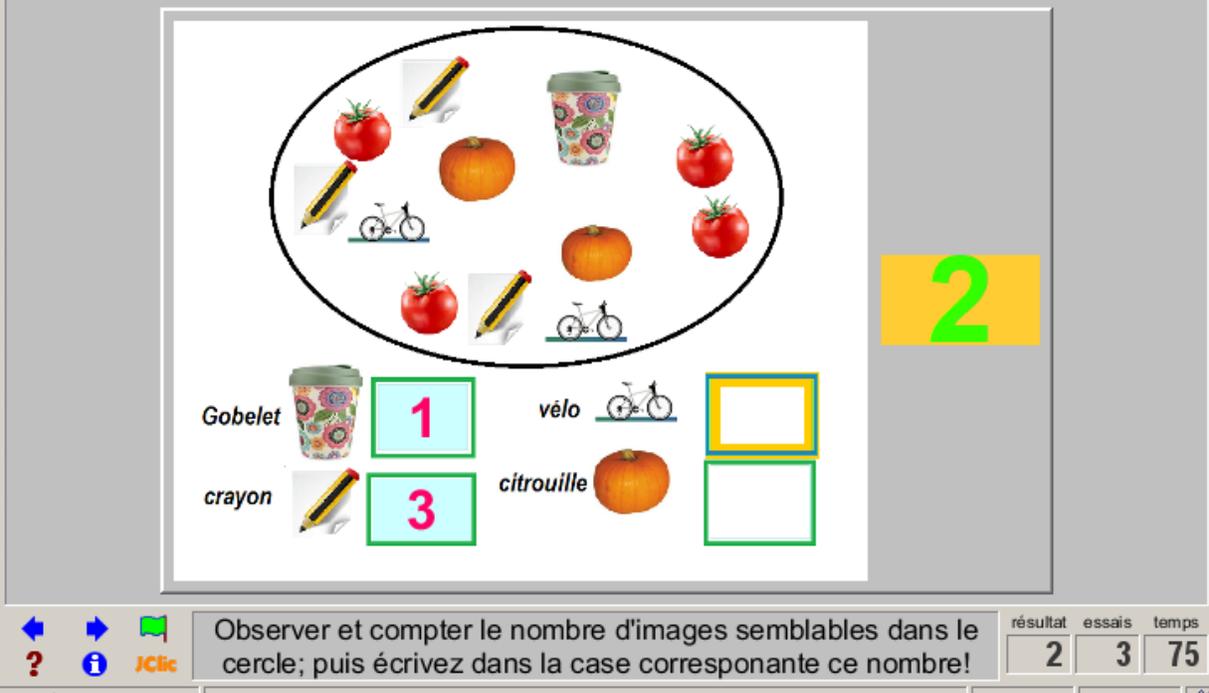
j'identifie les parties de l'ordinateur;!

résultat	essais	temps
	5	

Activité en cours

La machine sait compter le nombre d'objets

compter-observer-compter-nombre-image [info-mat-toutes] - JClc test player



Observer et compter le nombre d'images semblables dans le cercle; puis écrivez dans la case correspondante ce nombre!

résultat	essais	temps
2	3	75

Activité en cours

Identifie en cliquant sur les machines qui ne peuvent pas compter ;

identifiez-machines-qui-ne-compte-pas [info-mat-toutes] - JClc test player



Identifie en cliquant sur les machines qui ne peuvent pas compter;!

résultat	essais	temps
0	0	8

Activité en cours

J'identifie en cliquant sur les machines qui ne peuvent pas additionner les nombres !

2- Informatique algorithmique

C'est à travers les activités transversales des disciplines mathématiques et de langage que prendrait naissance l'apprentissage de l'informatique d'usage et de la pensée informatique

Algorithmique GS

Déplace et colle les poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.

Série, suite, algorithme

completer-aglorithme-GS_1 [Ecole Mat2] - JClic test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.,!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

completer-aglorithme-GS_2 [Ecole Mat2] - JClc test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

completer-aglorithme-GS_3 [Ecole Mat2] - JClc test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

RechercherMot_2 [test-clic-image] - JCllic test player

Z	D	F	S	O	U	R	I	S	Y	V
B	X	X	J	O	A	T	B	C	R	T
W	G	W	C	V	E	C	R	A	N	P
D	A	W	K	R	I	Y	E	N	Y	N
F	I	M	P	R	I	M	A	N	T	E
W	Q	A	P	D	S	P	Q	E	Z	F
E	B	C	L	A	V	I	E	R	O	F

SOURIS

ECRAN

SCANNER

CLAVIER

Trouvez 5 noms des périphériques d'ordinateur dans cette grille!

Activité Éducation

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

Info-Noms-périphérique-DISQUE-DUR-Puzzle-Echange [test-clic-image] - JClc test play... ✕



U I R D Q D U S E

← → 🚩

Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
1	0	5

Activité en cours
🔊

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

Info-Noms-périphérique-Ecran-Puzzle-Echange [test-clic-image] - JClc test player ✕



N C R E A

← → 🚩

Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
2	0	2

Activité en cours
🔊

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

Info-Noms-périphérique-SCANNER-Puzzle-Echange [test-clic-image] - JClc test player



N E S C R N A

Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

Info-Noms-périphérique-HAUT-PARLEUR-Puzzle-Double [test-clic-image] - JCLic test pl...

T A A U P H R E U R L

Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

Info-Noms-périphérique-Souis-Puzzle-Echange [test-clic-image] - JClc test player



Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
2	0	4

Activité en cours

« Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur! »

Info-Noms-périphérique-clavier-Puzzle-Echange [test-clic-image] - JClc test player



Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
3	0	3

Activité en cours

Info-Noms-périphérique-imprimante-Puzzle-Echange [test-clic-image] - JCLic test player



Ranger les lettres pour former le nom de ce périphérique d'ordinateur!

résultat	essais	temps
1	0	5

Activité en cours



Annexes

NOÏA ET POST-NOÏA IRAGI BALEMBA
CLASSE GC
DATE : 27/11/2015

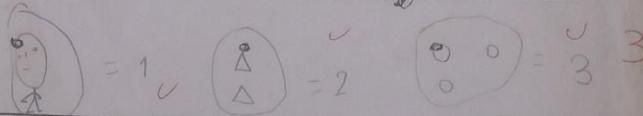
19/25

TEST DE CONTRÔLE DUN NIVEAU : T1 2015-2016

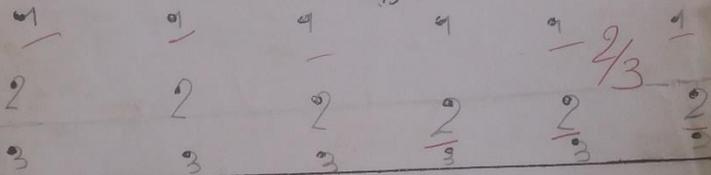
A MATHEMATIQUE

a) je dessine les images nombres

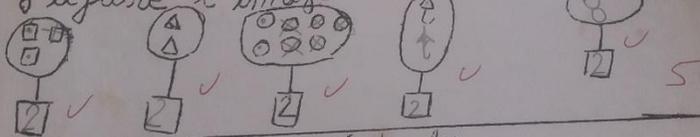
76%



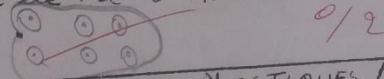
b) j'écris les chiffres



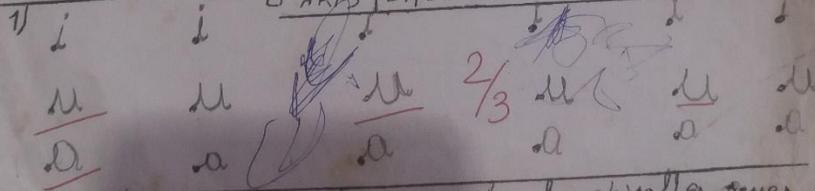
c) j'ajuste l'image nombre 2



je compte de 1 à 10 (10 boules)



B ARTS PLASTIQUES / GRAPHISME



z) je découvre et j'enregistre les voyelles oues

ouanas, oumo, oulat, ouline 4.

AGI BALEMBA
IRAGI BALEMBA
GC
NOM ET POST-NOM

90%

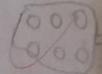
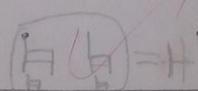
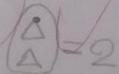
le 4/03/2016

TEST DE CONTRÔLE T2 2015 - 2016

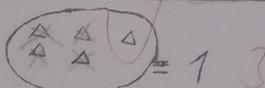
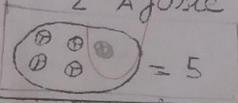
A. ACTIVITES MATHÉMATIQUES

1) Dessine et compte l'image nombre

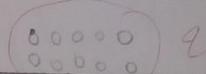
18



2 Ajuste



5 boules 10 boules



4 boules la ligne penchée

Ecris les syllabes

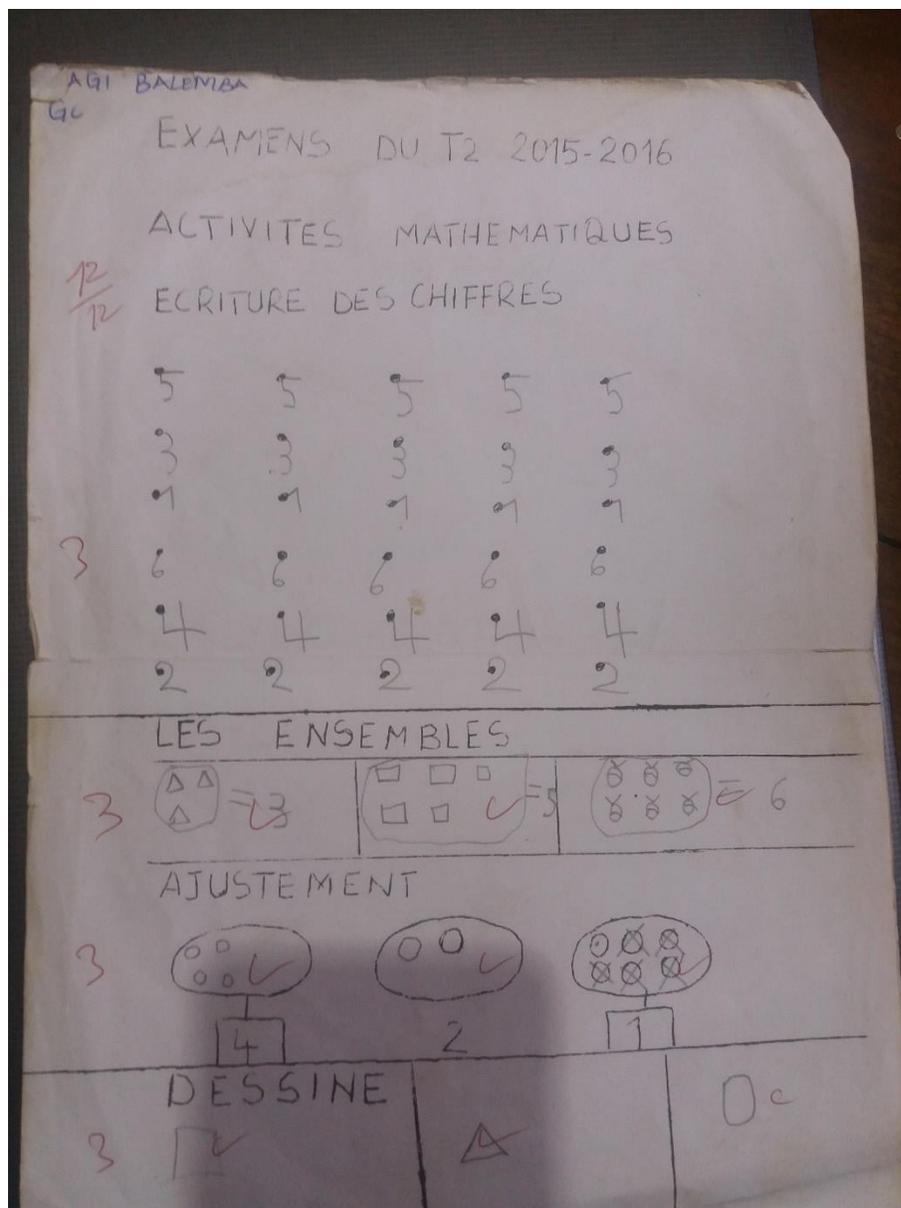
1) ni nu na ne no

2) Hélène, Émilie, tomate, olive

C. ACTIVITES DIAPYASTIQUES PLASTIQUES

Dessin





Horaire des activités selon le PNEM 2021 en application.

N°	ACTIVITES	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
01	Activités de langage	1 h 30	1 h 30	1 h 30
02	Activités sensorielles	1 h 00	1 h 00	1 h 00
03	Activités mathématiques	1 h 30	1 h 30	1 h 30
04	Activités d'arts plastiques	1 h 00	1 h 00	1 h 00
05	Activités musicales	1 h 00	1 h 00	1 h 00
06	Activités libres	2 h 30	2 h 30	2 h 30
07	Activités psychomotrices	1 h 00	1 h 00	1 h 00
08	Activités physiques	1 h 00	1 h 00	1 h 00
09	Activités de comportement	1 h 00	1 h 00	1 h 00
10	Activités de vie pratique	1 h 00	1 h 00	1 h 00
11	Activités exploratoires	1 h 30	1 h 30	1 h 30
12	Activités de promotion de la santé	1 h 00	1 h 00	1 h 00
*	RECREATION	2 h 30	2 h 30	2 h 30
*	TOTAL	17 h 30	17 h 30	17 h 30

Source : PNEM 2021, <https://www.eduquepsp.education/v1/wp-content/uploads/2022/07/Programme-National-PNM-06.06.2022.pdf>.

Compétence de base 5 :

12. Activités de promotion de la santé

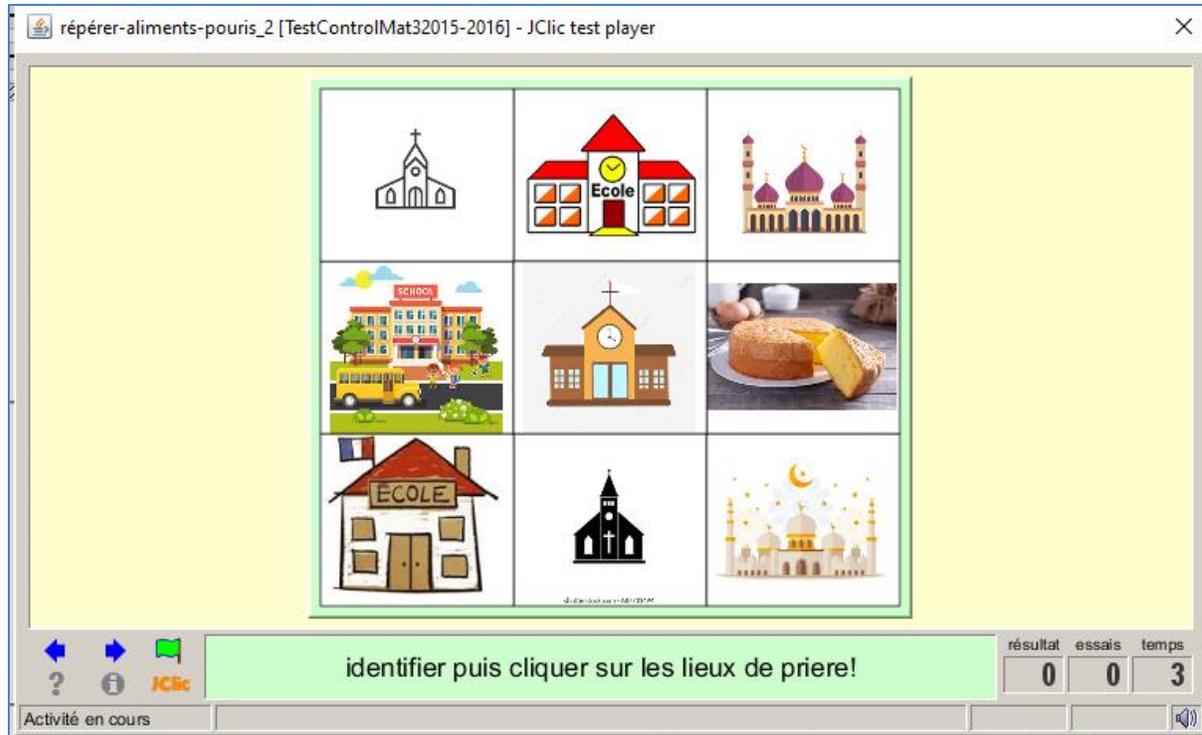
Articles

Elaborations des situations pédagogiques d'activités de comportement en section maternelle.

Sous-activités: Education Religieuses

- 1- Identifier les lieux de priere
 - Mosquee
 - Eglises(catholique, protestante)

Message de Consignes : identifier les lieux de priere en cliquant sur l'image correspondante



Ergonomie des interfaces: conclusion et discussion des resultats

Ref. www.amtice.ulg.ac.be

L'utilisation ou la production d'un support numérique exige le respect des critères ergonomiques, faute de quoi le support risqué de s'avérer inutilisable ou peu attrayant. En effet, les qualités de l'interface homme-machine, y(joue) est pour beaucoup dans l'incitation à l'employer. Ainsi, au niveau éducatif, même si un logiciel possède des qualités pédagogiques, il pourrait arriver qu'une interface peu ergonomique entraîne son rejet.

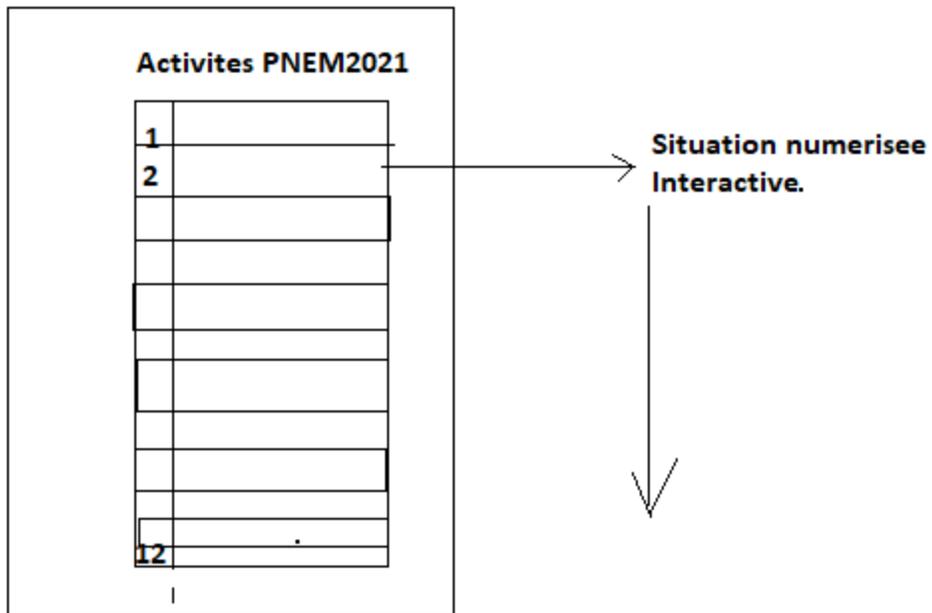
Classiquement on recourt à une série de critères décrits par Bastien et Scapin (1993) pour évaluer la qualité ergonomique d'une interface. Cette classification est simple, non ambiguë et assez complète. Elle repose sur huit critères. Il s'agit de

- 1- La guidance, il s'agit de l'ensemble d'éléments

Présentation de thèse

Constats ayant conduit à la recherche

- 1- Présence du programme national 2008 révisé (PNEM 21), ayant des objectifs et méthodologie.
- 2- À côté il existait déjà un programme spécifique à l'informatique de 2013, pour la maternelle mais dont l'application semblait être trop improbable pour des raisons multiples (AKILI 2014).
- 3- Les pratiques sur terrain en ce qui concerne le programme PNEM2008.
- 4- Partenaires éducatifs extra-scolaires
- 5- Les enseignants produisent des ressources d'enseignement à la main, voir capture d'un exemple d'un chier de devoir à domicile-->tâche pénible pour les préparations des monitrices à des classes pléthoriques), la non réutilisabilité des ressources, ressources non diversifiées.
- 6- Problème pandémique de 2019, pas d'environnement adaptés, aux activités prévues à l'école maternelle.
- 7- Tous ces défis ont suscité notre intervention en tant que didacticien de la discipline informatique (comment innover ? accéder aux ressources d'apprentissage autrement ? ou il y a moins le contact humain, rôle de l'encadreuse est réduit, l'action de l'apprenant/enfant est mis au centre, interactive ? apprendre aisément sous forme ludique en utilisant les outils matériels déjà présent dans les milieux familiaux).
- 8- Quels sont les outils pouvant nous permettre à numériser /réaliser un environnement adapté au panel des terminaux existants (smartphone, tablettes, laptop sous forme ludique -facilitant la révision des activités de la classe-appuyer les enfants en difficulté d'apprentissage scolaire-initier aux pensées et connaissances informatique de base ?
- 9- Recours aux archives =exercices en classe (cahiers, DAD des élèves - exploiter les activités de base prévues dans le PNEM 2021 et ceux du PNEM informatique 2013.



- Maquettage
- Numérisation + animation interactive
- Ajout des consignes + messages sonores de guidance

10- La démarche a consisté à concevoir des maquettes pour chaque activité, les numériser au moyen des API jcllic.

11- Test des fonctionalite