



ACTIVITÉ

- LES DOIGTS MAGIQUES -



Intentions pédagogiques

- ❖ Initier aux nouvelles connaissances liées au domaine des mathématiques
- ❖ Développer le sens du nombre
- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques

Composantes travaillées

- ❖ Décoder les éléments de la situation-problème
- ❖ Modéliser la situation-problème
- ❖ Appliquer différentes stratégies en vue d'élaborer la solution
- ❖ Valider la solution
- ❖ Cerner les éléments de la situation mathématique
- ❖ Mobiliser et appliquer des concepts et des processus appropriés à la situation
- ❖ Découvrir et utiliser les nombres

Concepts utilisés

- ❖ Comptine des nombres de 1 à 10 (sens du nombre)
- ❖ Vocabulaire : plus grand, plus petit, avant, après

Ressources matérielles

- ❖ Cartes avec les nombres de 1 à 10 (annexe 1)

Source de l'activité :

ST-JEAN, C.; APRIL, J. ET BIGRAS, N. (2017) *Quatre, est-ce plus grand ou plus petit que trois?* Revue Préscolaire. Vol. 55, n° 2 / printemps 2017. Revue trimestrielle de l'Association d'éducation préscolaire du Québec.

Niveaux scolaires visés
Maternelle et 1^{re} année



Champ mathématique
concerné



Formule pédagogique
suggérée



Temps requis

Environ 20 minutes





Déroulement suggéré



Étape 1 : Introduction (5 minutes)

Les doigts magiques se joue en équipes de deux. Expliquer les règlements aux élèves, puis leur fournir des cartes numérotées de 1 à 10 (annexe 1). Si vous disposez de plus de temps, vous pouvez laisser la tâche de découper les cartes aux enfants, ou même les laisser confectionner leurs propres cartes (tracer les nombres et découper le contour de la carte) afin d'exercer leur motricité fine. Pour cela, vous pouvez utiliser l'annexe 2.

N.B. Il est recommandé d'utiliser du papier cartonné pour la confection des cartes, surtout si ce sont les enfants qui les confectionnent.

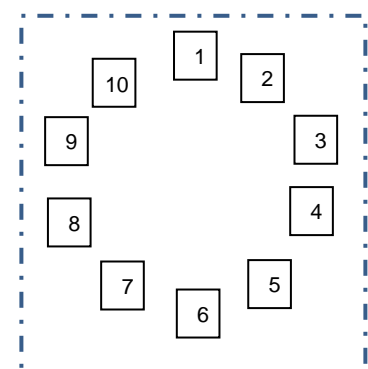
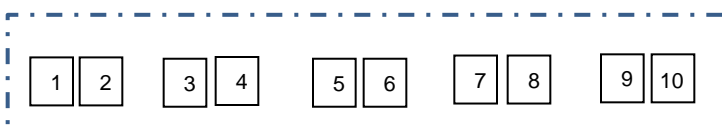
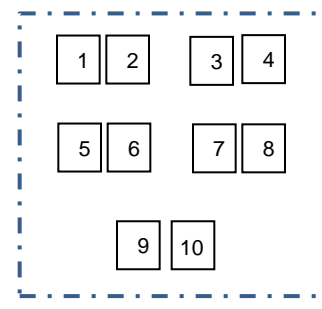
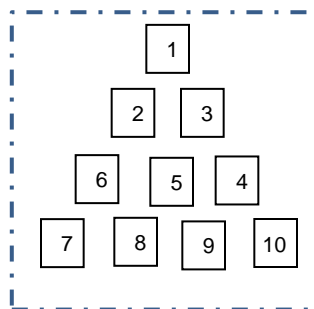
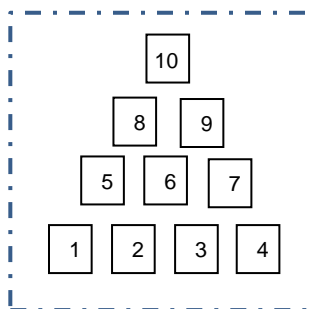
Étape 2 : Le jeu (10 minutes)

L'enseignant (ou les élèves) installe les 10 cartes en ordre numérique sur une table. Les élèves auront quelques secondes pour observer la séquence avant de tourner les cartes afin de cacher les nombres. L'élève A pointe une carte et l'élève B doit alors nommer le nombre qui y est caché. L'élève B retourne la carte pour vérifier sa réponse. Par la suite, les rôles sont inversés et c'est l'élève B qui pointe une carte.

L'enseignant peut poser des questions pour aider au raisonnement des élèves, comme :

- Comment fais-tu pour savoir qu'il s'agit bien du nombre 4 sur la carte?
- Quel est le nombre sur la carte qui vient après celle avec le 6?
- Le nombre 5 est plus grand ou plus petit que le nombre sur cette carte-ci (pointer une carte)?

Pour assurer l'acquisition du sens des nombres, changer la disposition des cartes (toujours en ordre numérique) sur la table. Par exemple : en rangées de 10, 5 ou 2, en cercle, en pyramide, en groupes de 2 (alignées ou pas).





Étape 3 : Rangement (3 minutes)

Proposer aux élèves de ranger les cartes, une à une, en suivant l'ordre numérique. Si pertinent, proposer de faire le compte à rebours.

Pour aller plus loin

- Vous pouvez utiliser des cartes avec des nombres de 1 à 20.
- Nous suggérons d'utiliser aussi l'activité « Salade de fruits ».



Annexe 1 : petites cartes à découper



19	1
7	2
8	3
6	4
10	5



Annexe 2 : cartes à remplir

