








COMPÉTENCES ET CONTENUS MATHÉMATIQUES AU PRÉSCOLAIRE

www.defimath.ca/presco.html

	ARITHMÉTIQUE *	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compréhension</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Subitiser (aptitude innée) <input type="checkbox"/> Mémoriser des constellations <input type="checkbox"/> Comparer et opérer <i>visuellement</i> <input type="checkbox"/> Recourir à l'analogie numérique (faire comme si...) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Associer des figures à des objets de la réalité <input type="checkbox"/> Associer un solide à ses faces ou à ses projections 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saisir les règles d'un jeu <input type="checkbox"/> En jouant, déployer des stratégies efficaces et s'adapter à celles des autres
<p>Raisonnement</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Comparer des ensembles énumérés jusqu'à au moins 20 éléments <input type="checkbox"/> Compter sur les doigts <input type="checkbox"/> Décomposer un nombre par addition <input type="checkbox"/> Maîtriser la chaîne numérique verbale <input type="checkbox"/> Dénombrer (5 principes) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Comparer longueurs et angles <input type="checkbox"/> Construire des figures respectant certaines contraintes <input type="checkbox"/> Classer des figures selon une propriété commune 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Classer des éléments selon une ou deux propriétés communes <input type="checkbox"/> Reconnaître une régularité <input type="checkbox"/> Effectuer des calculs logiques élémentaires <input type="checkbox"/> Expliquer ses stratégies <input type="checkbox"/> Valider ses solutions
<p>Efficacité technique</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Développer des automatismes : <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> d'énumération concrète; <input type="checkbox"/> de calcul sur les doigts; <input type="checkbox"/> d'organisation visuelle; <input type="checkbox"/> de calligraphie. <input type="checkbox"/> Développer tout automatisme utile 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Développer sa motricité fine <input type="checkbox"/> Tracer des figures planes élémentaires : cercle, carré, rectangle et triangle <input type="checkbox"/> Développer tout automatisme utile 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respecter les règles des divers jeux proposés <input type="checkbox"/> Développer tout automatisme utile
<p>Communication</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Nommer des petites numérosités et des constellations conventionnelles <input type="checkbox"/> Réciter la comptine de 1 à 60+ <input type="checkbox"/> Lire et écrire les dix chiffres <input type="checkbox"/> Utiliser le vocabulaire <i>élémentaire de l'arithmétique</i> : égal, grand, petit, plus, moins, autant... 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliser le vocabulaire spatial et géométrique : <i>gauche, droite, haut, bas, devant, derrière, au-dessus... cercle, carré, rectangle, triangle, cube, boule cylindre, prisme, demi-cylindre, arche, etc.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliser le vocabulaire des opérateurs et quantificateurs logiques : <i>non, et, ou, tous, quelques, aucun, pas tous, si... alors, etc.</i>

* Voir *Étapes incontournables du nombre (A, B et 1)* sur le site <http://tinyurl.com/nombre-presco>

COMPÉTENCES ET CONTENUS MATHÉMATIQUES AU PRÉSCOLAIRE : ACTIVITÉS

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compréhension</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Activités suggérées au document <i>Étapes incontournables du nombre</i> www.defimath.ca/presco.html ❑ Activité : <i>Fais comme si...</i> ❑ MYSTERO* (analogie numérique) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Tangram et autres casse-têtes ❑ Ombres chinoises ❑ Labyrinthes ❑ ARCHITEK* (vert, rose et bleu) ❑ TANGRAMINO* ❑ ARCHITECTO* 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Tout jeu requérant le recours à des stratégies (cartes, échecs, PUISSANCE 4, QUARTO, QUIXO, TIC-TAC-TOE, etc.) ❑ <i>Rébus</i> ❑ Autres jeux symboliques
<p>Raisonnement</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Jeux de cartes **: <i>Bataille, Danse des souris, Sept en ligne, Suite magique, Stop!</i> ❑ MYSTERO (nombre abstrait, comparaisons et opérations) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Tous les jeux de la famille ARCHITEK ❑ Jeux de construction : LEGO, MEGABLOKS, casse-tête 3D, modèles réduits, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Jeux de cartes, jeu d'échecs, PUISSANCE 4, QUARTO, QUIXO... ❑ Jeu de cartes : <i>Huit</i> ❑ LOGIX* et MÉTAFORMES* ❑ Jeux de propriétés ou de classification (trouver l'élément manquant, l'étranger, etc.)
<p>Efficacité technique</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Répéter les jeux ❑ Compter souvent 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Jeu ARCHITEK (orange et bleu) ❑ Jeux EQUILIBRIO* et ARCHITECTO ❑ Disposer les arrangements de départ pour les jeux de cartes 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Tous les jeux de cartes et la plupart des jeux de type éducatif
<p>Communication</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Jeu de cartes : <i>Bango!</i> ❑ Jeu ALPHA PUZZ* ❑ Jeux de reconnaissance des chiffres ❑ Comptines numériques variées 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ De nombreuses activités permettent de recourir régulièrement à ce vocabulaire (voir par exemple : <i>Défi mathématique 1</i>, Guide, module <i>Comparaison</i>, problème 3 : Distinguer la gauche et la droite) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ De nombreuses activités permettent de recourir à ces expressions

* Les jeux marqués d'un astérisque sont disponibles sur le site <http://www.defimath.ca/boutique.html>

** Les jeux de cartes sont décrits sur le site <http://www.defimath.ca/presco.html>