

# Comptons les monstres



# Numeracy

**Auteurs:** Les professeurs de l'école - AESA - Barreiro Portugal

---

**Age:** 4-6 ans

---

**Sujets:** Développer ses compétences mathématiques à travers l'histoire "La couleur des émotions"

---

**Mots clés:** mathématique, numération, pensée algorithmique

---

**Question:** Les outils numériques peuvent-ils aider les jeunes enfants dans leur apprentissage des mathématiques ?

---

## Objectifs:

- Utiliser différentes représentations pour faire comprendre aux enfants la notion de quantité.
  - Utiliser la numération pour résoudre des problèmes simples.
  - Utiliser différents outils numériques pour soutenir les activités pédagogiques menées au quotidien et apprendre à respecter les règles de sécurité lors de leur utilisation.
  - Utiliser les outils numériques pour renforcer les relations entre l'école et les familles.
- 

**Durée:** 6 activités de 50 minutes pour un total d'environ 5h

---

## Matériel

À l'école	À la maison
<ul style="list-style-type: none"><li>● Le livre "La couleur des émotions" au format papier ou numérique.</li><li>● Feuille de papier, ciseaux, crayons de couleurs ou feutres</li><li>● Des objets de différentes couleurs identifiables.</li><li>● Appareil photo numérique, tablette ou smartphone.</li><li>● De quoi écouter la chanson de "la couleur des émotions" disponible sur youtube</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Le livre "La couleur des émotions" au format papier ou numérique.</li><li>● Feuille de papier, ciseaux, crayons de couleurs ou feutres</li><li>● Des objets de différentes couleurs identifiables.</li><li>● Appareil photo numérique, tablette ou smartphone.</li><li>● De quoi écouter la chanson de "la couleur des émotions" disponible sur youtube</li></ul>

---

## Software/ Apps

### LEARNINGAPPS

**Objectifs:**

Créer des jeux éducatifs en ligne.

**Média:**

Ordinateur; smartphone; tablette

**Learning Apps:**

<https://learningapps.org/>

**Memory:**

<https://learningapps.org/watch?v=pfhcf9ws221>

**Jeux mathématique:**

<https://learningapps.org/watch?v=pfjzm8ion21>

**Association d'image:**

<https://learningapps.org/display?v=p333cogu221>

### Youtube

**Objectifs:**

Découvrir l'histoire de "La couleur des émotions" et apprendre la chanson.

**Média:**

Ordinateur; smartphone; tablette

**Lien:** L'histoire de "La couleur des émotions"

[https://www.youtube.com/watch?v=TQdKqPFDk\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=TQdKqPFDk_Y)

et la chanson:

<https://www.youtube.com/watch?v=c0ufWifDUJc>

**Alternatives**

Le professeur peut enregistrer la chanson avec un micro et l'envoyer par message aux parents qui n'ont pas de smartphone.

## Résumé

Les outils numériques peuvent-ils aider les enfants à développer une pensée mathématique ?

Oui !

A travers les jeux proposés dans l'activité les enfants développent leur pensée mathématique et apprennent à observer, enquêter, compter de manière ludique. Différents type de représentations mathématiques sont proposées pour que l'enfant choisisse celle qui lui convient le mieux

---

## Step By Step

### Étape 1

---  
À l'école

L'éducatrice raconte aux enfants l'histoire du monstre des émotions en utilisant le médium qui lui semble le plus adapté (livre, vidéo, audio).



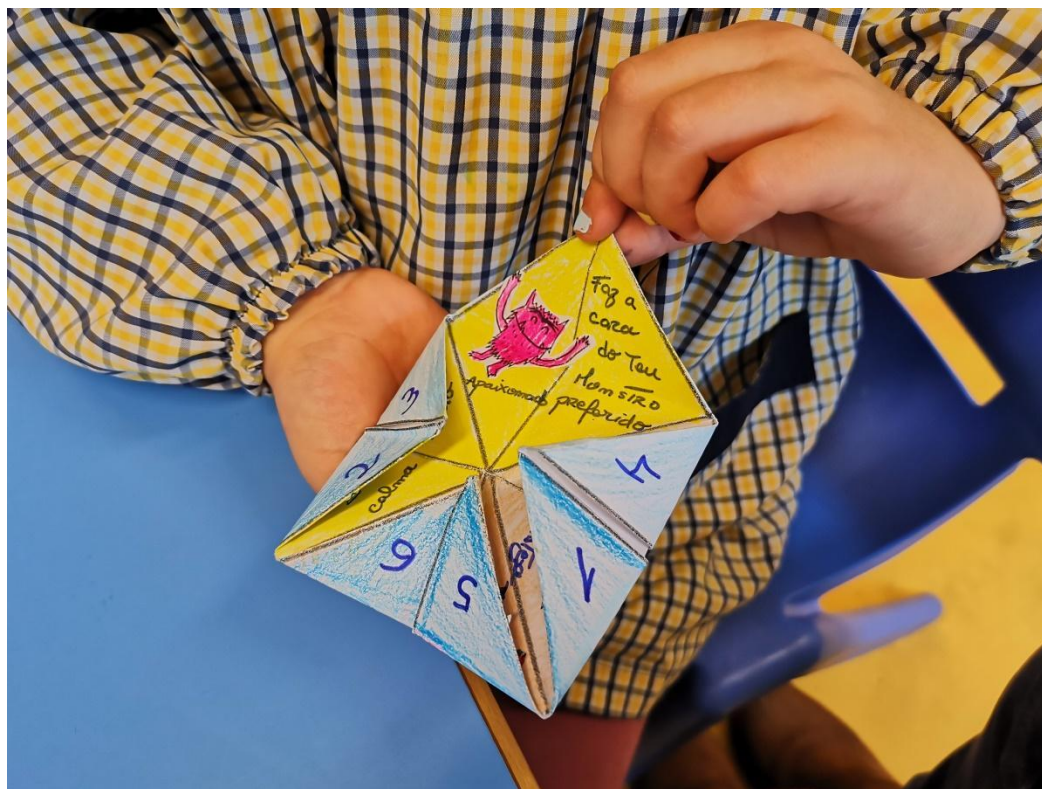
### En cas d'enseignement distanciel

L'éducateur partage aux familles le lien de la vidéo de l'histoire la couleur des émotions: [https://www.youtube.com/watch?v=TQdKqPFDk\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=TQdKqPFDk_Y)

## Étape 2

---  
À l'école

Les enfants fabriquent une cocotte et y jouent ensemble. Chaque numéro abrite une émotion et le monstre qui y est associé.



### En cas d'enseignement distanciel

Les enfants sont invités à fabriquer une cocotte à la maison. Un tutoriel de pliage est envoyé aux parents.

Les parents sont invités à photographier la cocotte réalisée à la maison et à partager l'image sur le réseau social de la classe.

### Étape 3

---  
À l'école

En chemin, les monstres des couleurs ont perdu des objets. Chaque monstre a perdu une quantité différente d'objets. Essayez donc de retrouver dans la classe:

- 2 objets verts
- 4 objets jaunes
- 6 objets bleus
- 3 objets rouges
- 1 objet noir
- 5 objets roses



#### En cas d'enseignement distanciel

Chez eux, les enfants doivent retrouver les objets perdus par les monstres.

- 2 objets verts
- 4 objets jaunes
- 6 objets bleus
- 3 objets rouges
- 1 objet noir
- 5 objets roses

Les parents peuvent prendre en photo le butin de leur enfant et partagé le résultat sur le réseau social de la classe.

#### Étape 4

---

À la  
maison

La famille photographie ou filme le résultat des jeux précédents, la cocotte et le jeu des objets perdus (Par exemple en photographiant tous les objets de couleurs trouvés) et les partage avec l'éducateur.ice



#### Étape 5

---

À l'école

Apprenez la chanson du monstre de couleurs et enregistrez-vous chanter ! Partager le résultat avec les familles avec le réseau social utilisé par l'école.



#### En cas d'enseignement distanciel

Apprenez la chanson du monstre de couleurs et chantez en famille ! Vous pouvez vous enregistrer et partager le résultat sur le réseau social de la classe.

## Étape 6

---

À l'école

Jouez au jeu du monstre des couleurs sur learning-apps.

**Memory:**

<https://learningapps.org/watch?v=pfhcf9ws221>

**Jeux mathématique:**

<https://learningapps.org/watch?v=pfjzm8ion21>

**Association d'image:**

<https://learningapps.org/display?v=p333coqu221>



### **En cas d'enseignement distanciel**

Les jeux peuvent être joués par les familles et les enfants à la maison en utilisant n'importe quel support (ordinateur/tablette/téléphone)



## Conclusion

Présence	Virtuel
<p>A l'école, les éducatrice.s organisent un temps de jeu. Ils recréent les jeux disponibles en ligne au format physique en incluant les photos prises par les parents si possible. Toute l'école peut ensuite venir jouer aux jeux réalisés par les enfants de la classe : memory, jeu d'association, etc.</p>	<p>Les enseignants partagent avec les familles le lien vers les jeux auxquels ils ont joué en classe.</p>

