

DEPARTEMENT ORTHOPHONIE
FACULTE DE MEDECINE
Pôle Formation
59045 LILLE CEDEX
Tél : 03 20 62 76 18
departement-orthophonie@univ-lille.fr



 Université
de Lille



ANNEXES

DU MEMOIRE

En vue de l'obtention du
Certificat de Capacité d'Orthophoniste
présenté par

Margot HISTE

**Stimulation des compétences mathématiques
précoces**
**Comparaison des effets des jeux de société versus tablettes
numériques sur les compétences mathématiques des
élèves de maternelle intégrés dans un réseau d'éducation
prioritaire**

MEMOIRE dirigé par

Sandrine MEJIAS, Maître de conférences, Université de Lille, Lille
Sophie RAVEZ, Orthophoniste et enseignante, Université de Lille, Lille

Lille – 2022

**Ce document est à remplir en DEUX EXEMPLAIRES
(copie parent(s) à garder à la maison)**

Je soussigné(e),

Nom et Prénom :
 Adresse mail : Numéro de téléphone :

Représentant légal de l'enfant (nom et prénom de l'enfant):

.....
 Date de naissance de votre enfant :
 Langue principale parlée à la maison :
 Autre(s) langue(s) parlée(s) à la maison :
 Suivi orthophonique : OUI NON (Si oui, pourquoi :))

Accepte que mon enfant réalise les tests proposés dans le cadre de l'étude sur le dépistage précoce d'éventuelles difficultés de langage ou des mathématiques dès les maternelles. Cette étude est conduite sous la direction de Sandrine Mejjas, Sophie Ravez.

J'ai reçu et compris les informations présentées dans la lettre d'informations ci-jointe. Il m'a été précisé que :

- Je suis libre d'accepter ou de refuser la participation de l'enfant sans avoir à me justifier.
- Les données qui concernent l'enfant resteront strictement confidentielles. Je n'autorise leur consultation que par les personnes qui collaborent avec l'équipe de recherche.
- J'accepte que les données enregistrées à l'occasion de cette recherche puissent faire l'objet d'un traitement informatisé pour leur collecte et leur analyse par l'Université de Lille ou pour son compte. Les données recueillies demeureront strictement confidentielles. J'ai bien noté que le droit d'accès prévu par la CNIL (loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés - art. 39) s'exerce à tout moment auprès de Sandrine Mejjas ou Sophie Ravez.
- Je peux demander des informations complémentaires à Sandrine Mejjas (sandrine.mejjas@univ-lille.fr) ou Sophie Ravez (sophie.ravez@univ-lille.fr)
- Je ne recevrai pas de résultats personnels puisque les conclusions de cette recherche ne sont interprétables que d'un point de vue global, à travers des analyses statistiques.
- La publication des résultats de la recherche ne comportera aucun résultat individuel identifiant.
- Mon consentement ne décharge pas les organisateurs de la recherche de leurs responsabilités. Je conserve mes droits garantis par la loi.

Compte tenu des informations qui vous ont été transmises, cochez les cases appropriées en fonction de votre volonté (OUI/NON)	OUI	NON
Nous acceptons librement et volontairement que notre enfant participe à l'étude sur le dépistage précoce d'éventuelles difficultés d'apprentissage.		

Date et signature du/des parent(s)

Date et signature de l'investigateur de la recherche
 Le 01 octobre 2021



Code :

Nom et prénom de l'enfant :
 Date de naissance :

✂ -- Merci de remplir les coordonnées de votre enfant, elles seront retirées afin de garantir l'anonymat -

Questionnaire parental

Merci de bien vouloir prendre le temps de remplir ce questionnaire (durée environ 5 minutes), et de répondre le plus sincèrement possible. Ces réponses permettront de faire le point sur les habitudes de votre enfant concernant les jeux de société, la tablette numérique et les livres.

PARTIE 1

Veillez classer les activités que pratique votre enfant à la maison par ordre d'utilisation. (Cocher une case par ligne)

	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	Jamais
Tablette tactile et/ou téléphone							
Télévision							
Jeux de société (jeux de plateau, jeux de cartes)							
Jeux manuels (Lego, pâte à modeler, peinture)							
Jeux vidéos (console de jeu, ordinateur)							
Lecture de livres (par l'enfant ou un adulte)							
Autre à préciser en-dessous							

PARTIE 2

Votre enfant joue-t-il, même très occasionnellement, avec une tablette tactile et/ou un téléphone ? Que ce soit à la maison, chez des amis, en voiture, en vacances, lors de réunions de famille...

- Oui
- Non

Si oui, veuillez répondre aux questions suivantes :

A quelle fréquence votre enfant joue-t-il avec une tablette tactile et/ou un téléphone ?
 (Cocher une seule case)

Jamais	Moins d'une fois par mois	1 à 3 fois par mois	1 à 2 fois par semaine	3 à 4 fois par semaine	5 à 6 fois par semaine	Tous les jours

Combien de temps estimez-vous que votre enfant passe en moyenne sur une tablette tactile et/ou un téléphone par utilisation ? (Cocher une seule case)

Moins de 30 minutes	De 30 à 59 minutes	De 1h à 1h29	De 1h30 à 2h	Plus de 2h

Quel(s) est(sont) le(s) type(s) de jeux apprécié(s) par votre enfant sur tablette tactile et/ou téléphone ? (Plusieurs choix possibles)

Action et aventure (Koh Lanta, Ninja shuriken...)	Éducatif (Passeport, Ombre des alphas...)	Jeux de cartes, de société (Memory, Loto...)	Jeux visuo-spatiaux (Labyrinthe, Crazyzoo...)	Autre (à préciser en-dessous)

Quels sont les types de supports sur lesquels joue votre enfant ? (Plusieurs choix possibles)

Tablette classique	Tablette spéciale enfant	Téléphone

Votre enfant possède-t-il sa propre tablette tactile et/ou téléphone ?

Oui, il possède une tablette	Oui, il possède un téléphone	Non, il ne possède ni tablette ni téléphone

PARTIE 3

Votre enfant joue-t-il, même très occasionnellement, à des jeux de société ?

Que ce soit à la maison, chez des amis, en voiture, en vacances, lors de réunions de famille...

Oui
Non

Si oui, veuillez répondre aux questions suivantes :

A quelle fréquence votre enfant joue-t-il aux jeux de société ? (Cocher une seule case)

Jamais	Moins d'une fois par mois	1 à 3 fois par mois	1 à 2 fois par semaine	3 à 4 fois par semaine	5 à 6 fois par semaine	Tous les jours

Combien de temps estimez-vous que votre enfant joue à des jeux de société en moyenne par utilisation ? (Cocher une seule case)

Moins de 10 minutes	De 10 à 20 minutes	De 21 à 30 minutes	De 31 minutes à 1h	Plus de 1h

Quel(s) est(sont) le(s) type(s) de jeux de société apprécié(s) par votre enfant ? (Plusieurs choix possibles)

Jeux de cartes (UNO, 7 familles...)	Jeux de plateau (Chevaux, Monopoly...)	Jeux de chiffres et de lettres (Triomino, Maîtresse...)	Jeux visuo-spatiaux (Labyrinthe, Logikville...)	Autre (à préciser en-dessous)

PARTIE 4

Votre enfant lit-il des livres ou lui lisez-vous des histoires, même très occasionnellement ? Que ce soit à la maison, chez des amis, en voiture, en vacances, lors de réunions de famille...

Oui
Non

Si oui, veuillez répondre aux questions suivantes :

A quelle fréquence votre enfant lit-il des livres ou lui lisez-vous des histoires ? (Cocher une seule case)

Jamais	Moins d'une fois par mois	1 à 3 fois par mois	1 à 2 fois par semaine	3 à 4 fois par semaine	5 à 6 fois par semaine	Tous les jours

A chaque utilisation du livre, combien de temps en moyenne estimez-vous que votre enfant lit ou combien de temps en moyenne lui lisez-vous des histoires ? (Cocher une seule case)

Moins de 10 minutes	De 10 à 20 minutes	De 21 à 30 minutes	De 31 minutes à 1h	Plus de 1h

Quel(s) est(sont) le(s) type(s) de livres apprécié(s) par votre enfant ? (Plusieurs choix possibles)

Albums (livres imagés)	Bandes dessinées	Romans (sans image)	Magazines (Astrapi, Okapi...)	Autre (à préciser en-dessous)

En moyenne, combien de fois accompagnez-vous votre enfant dans la lecture de livres ? (Cocher une seule case)

Jamais	Moins d'une fois par mois	1 à 3 fois par mois	1 à 2 fois par semaine	3 à 4 fois par semaine	5 à 6 fois par semaine	Tous les jours

En moyenne, combien de fois votre enfant lit-il seul ? (Cocher une seule case)

Jamais	Moins d'une fois par mois	1 à 3 fois par mois	1 à 2 fois par semaine	3 à 4 fois par semaine	5 à 6 fois par semaine	Tous les jours

Merci d'avoir pris le temps de remplir les documents !



NID : _____

Pré-tests protocole « Kids e-stim »

Université de Lille

VERSION 2 – 17 mars 2021

NID (n° d'identification de l'enfant) : _____ Nom de l'expérimentateur : _____

Classe : MSM - GSM

Nom de l'enseignant(e) : _____ Nom de l'école : _____

Latéralité manuelle : Droite Gauche Ambidextre

Dates des passations : Séance 1 _____ Séance 2 : _____ Séance 3 : _____

Créneau horaire Séance 1	Créneau horaire Séance 2	Créneau horaire Séance 3
8h00 - 10h00	8h00 - 10h00	8h00 - 10h00
10h00 - 12h00	10h00 - 12h00	10h00 - 12h00
14h00 - 16h00	14h00 - 16h00	14h00 - 16h00

Remarques / Observations :



NID : _____

1. Compétences de comptage

a. Comptage libre

Consigne : « **Très bien, maintenant j'aimerais que tu comptes le plus loin possible à voix haute. Tu es prêt(e) ?** »

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Dernier élément de la chaîne numérique énoncé correctement :

Stratégie – doigts :

forte
 partielle
 non

b. Compte à partir de ...

Consigne : « **Bien, maintenant je vais te donner un chiffre et tu devras compter à voix haute à partir de ce chiffre. Tu es prêt(e) ?** » (Si l'enfant ne comprend pas la consigne, possibilité de donner un exemple et compter à partir de 6 jusqu'à 8).

Arrêt : après 3 notes 0 consécutives.

	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	Note
Compte à partir de 3 (jusque 7)			
Compte à partir de 8 (jusque 12)			
Compte à partir de 10 (jusque 14)			
Compte à partir de 12 (jusque 16)			
Compte à partir de 19 (jusque 23)			

Nombre de réponses correctes : /5

c. Comptage en arrière

Consigne : « **Super, maintenant on va faire la même chose, mais à l'envers. Je te donne un chiffre et tu vas compter à l'envers à partir de ce chiffre. Tu es prêt(e) ?** » (Si l'enfant ne comprend pas la consigne, possibilité de donner un exemple et décompter à partir de 2).

Arrêt : après 3 notes 0 consécutives.

	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	Note
Compte en arrière à partir de 4 (jusque 1)			
Compte en arrière à partir de 8 (jusque 4)			
Compte en arrière à partir de 10 (jusque 6)			
Compte en arrière à partir de 12 (jusque 8)			
Compte en arrière à partir de 20 (jusque 16)			

Nombre de réponses correctes : /5

d. Dénombrement : How many task ? → Voir le classeur test

Consigne : « **Cette fois-ci, je vais te montrer des bonbons, et tu devras me dire combien il y en a. D'accord ?** »

Note 0 : si l'enfant ne parvient pas à donner la réponse attendue (numérosité cible)

Note 1 : si l'enfant parvient à donner la réponse attendue (numérosité cible)

Cible	Réponse donnée	NOTE	Stratégie(s) de comptage utilisée(s)			
3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Correct <input type="checkbox"/> Faux	Tout haut <input type="checkbox"/>	A voix basse <input type="checkbox"/>	Sur les doigts <input type="checkbox"/>	Non observée <input type="checkbox"/>
5	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Correct <input type="checkbox"/> Faux	Tout haut <input type="checkbox"/>	A voix basse <input type="checkbox"/>	Sur les doigts <input type="checkbox"/>	Non observée <input type="checkbox"/>
7	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Correct <input type="checkbox"/> Faux	Tout haut <input type="checkbox"/>	A voix basse <input type="checkbox"/>	Sur les doigts <input type="checkbox"/>	Non observée <input type="checkbox"/>
11	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Correct <input type="checkbox"/> Faux	Tout haut <input type="checkbox"/>	A voix basse <input type="checkbox"/>	Sur les doigts <input type="checkbox"/>	Non observée <input type="checkbox"/>



Note globale : /3

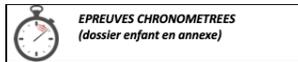
2. Lecture de nombres à voix haute ? → Voir le classeur test

Consigne : « Je vais te présenter des nombres, et tu devras me dire de quel nombre il s'agit. Essaie de le dire le plus vite possible. S'il y a un chiffre que tu ne connais pas, ce n'est pas grave. »

5	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	14	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
16	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	6	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
2	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	20	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
4	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	15	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
19	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	26	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
8	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	7	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
25	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	21	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
12	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	29	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>
3	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>	10	Réponse : ___	Correct <input type="checkbox"/>	Faux <input type="checkbox"/>

Nombre de réponses correctes : /18

3. Tâches de comparaisons symboliques et non-symboliques de nombres :



a. Vitesse motrice (MOTOR SPEED) – Durée 30 secondes

Items d'entraînement : « A chaque fois, tu vas voir 2 formes (montrer le rectangle contenant les deux formes), tu devras barrer le plus vite possible la forme noire. Vas-y ! »

Items tests : « Voici une page remplie de formes. Tu devras toujours barrer la forme noire. Travaille le plus vite possible ! Vas-y ! (démarrer le chronomètre) »

Nombre d'éléments traités : Nombre d'éléments correctement traités :

b. Comparaisons symboliques (One-Digit) – Durée 30 secondes

Items d'entraînement : « A chaque fois, tu vas voir 2 nombres (montrer le rectangle contenant les deux nombres), tu devras barrer le plus vite possible le plus grand nombre. Vas-y ! »

Items tests : « Voici une page remplie de nombres. Tu devras toujours barrer le plus grand nombre. Travaille le plus vite possible ! Vas-y ! (démarrer le chronomètre) »

Nombre d'éléments traités : Nombre d'éléments correctement traités :

c. Comparaisons symboliques (Two-Digits) – Durée 30 secondes

Items d'entraînement : « Maintenant, tu vas faire la même chose avec des nombres plus grands. Ici aussi tu vas voir 2 nombres (montrer le rectangle contenant les deux nombres), tu devras barrer le plus vite possible le plus grand nombre. Vas-y ! »

Items tests : « Voici une page remplie de nombres. Tu devras toujours barrer le plus grand nombre. Travaille le plus vite possible ! Vas-y ! (démarrer le chronomètre) »

Nombre d'éléments traités : Nombre d'éléments correctement traités :

d. Comparaisons non-symboliques (points) – Durée 30 secondes

Items d'essais : « Regarde, maintenant tu vas voir 2 images avec des points (montrer le premier rectangle contenant les ensembles de points), tu devras barrer le plus vite possible l'image où il y a le plus de points (repasser sur la ligne déjà indiquée et faire avec l'enfant les 2 premiers essais) »

Items d'entraînement : « Maintenant tu vas t'entraîner tout seul, vas-y et travaille le plus vite possible ! (montrer à l'enfant où il doit commencer) »



Items tests : « Maintenant, tu vas le faire pour de vrai. Travaille le plus vite possible ! Vas-y ! (démarrer le chronomètre et tourner les pages pour l'enfant lorsque c'est nécessaire) »

Nombre d'éléments traités : Nombre d'éléments correctement traités :

4. Additions (Symboliques) ? → Voir le classeur test

a. Additions verbales avec support (présentation de l'addition en nombre arabe + lecture du calcul à voix haute)

Consigne : « Maintenant, on va compter avec les chiffres ! (à chaque page, inviter l'enfant à énoncer à voix haute le calcul présenté ou le faire avec lui).

Pour chaque item : « X et X, ça fait combien ? » (Répéter l'addition si nécessaire en utilisant les termes « et » ou « plus »)

Arrêt : après 2 notes 0 consécutives.

	Réponse		Note
Item 1: 1 + 2		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 2: 3 + 2		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 3: 4 + 3		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 4: 2 + 6		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 5: 3 + 7		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 6: 5 + 1		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	

Nombre de réponses correctes : /6

5. Quel est le chiffre manquant ? ? → Voir le classeur test

Consigne : « Tu vois la rangée de chiffres, il y a un nombre manquant. Tu dois me dire quel est ce nombre » Pour les enfants qui auraient des difficultés avec la tâche, l'expérimentateur peut pointer la boîte grise et demander : « Quel chiffre se trouve dans la boîte ? »

Arrêt : après 2 notes 0 consécutives.

	Réponse		NOTE
Item 1 « 2 3 _ 5 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 2 « 4 _ 6 7 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 3 « 5 6 _ 8 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 4 « 4 5 _ 7 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 5 « 7 8 _ 10 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 6 « 6 7 _ 9 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 7 « 11 _ 13 14 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 8 « 13 14 _ 16 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 9 « 15 16 _ 18 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	
Item 10 « 17 _ 19 20 »		Correct <input type="checkbox"/> Faux <input type="checkbox"/>	

Nombre de réponses correctes : /10

Annexe 3 : Ordre des entraînements

ORDRE DES ENTRAÎNEMENTS

Semaine	Entraînement	Jeu 1	Jeu 2
1	1	-	D'île en île 1-3
	2	Domino Grenouilles 1-7	Loto 1-3
2	1	Atelier Pizza 1-5 (analogique)	Aligne tes pompons 1-5 (analogique)
	2	A chaque nénuphar sa grenouille 1-5	Cueillette de fruits 1-5 (analogique + arabe)
3	1	La sorcière à l'envers 5-1	Cueillette de fruits 1-6 (deux dés)
	2	Aligne tes pompons 2-5 (arabe)	Atelier pizza 1-5 (analogique + arabe)
4	1	Le train des nombres 1-10	La chasse aux papillons 1-10 (analogique)
	2	Bataille 1-10 (moins)	Bingo de la nature (1-6)
5	1	Aquarium 1-9 (analogique)	A chaque nénuphar sa grenouille 1-10
	2	Aligne tes jetons 1-10 (arabe)	Décore ton sapin 1-9 (analogique)
6	1	Les voleurs 1-10	Bataille 1-10 (plus)
	2	La chasse aux papillons 1-10 (analogique + arabe)	Aligne tes jetons 1-10 (doigts)
7	1	Décore ton sapin 1-8 (analogique + arabe)	Crée tes équipes 1-10
	2	A chaque nénuphar sa grenouille 1-10	Aligne tes jetons 2-10 (arabe)
8	1	Aquarium 1-10 (analogique + arabe)	Mémory 1-7
	2	Le train des nombres 1-10	Atelier pizza 1-9 ("vitesse")
9	1	Aligne tes pompons 2-10 (deux lignes)	La sorcière à l'envers 10-1
	2	Relie les points 1-20	Cueillette de fruits 1-10 (analogique + arabe)
10	1	Crée tes équipes 1-20	Les voleurs 1-10

Annexe n°4 : Notice d'impression des jeux de société

Semaine	Entraînement	Jeu 1		Jeu 2	
1	1	-	-	D'île en île 1-3	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (plateau + cartes)
	2	Domino Grenouilles 1-7	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (cartes)	Loto 1-3	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateaux) - Imprimer une fois le fichier NB (cartes)
2	1	Atelier Pizza 1-5 (analogique)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le plateau - Imprimer une fois les cartes - Imprimer 3 fois les ingrédients et ne sélectionne que ceux nécessaires	Aligne tes pompons 1-5 (analogique)	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (plateau)
	2	A chaque nénuphar sa grenouille 1-5	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (plateaux + cartes)	Cueillette de fruits 1-5 (analogique + arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateau) - Imprimer deux fois le fichier NB (cartes AN + AR) et prendre les cartes nécessaires
3	1	La sorcière à l'envers 5-1	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateau) - Imprimer une fois le fichier NB (cartes)	Cueillette de fruits 1-6 (deux dés)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateaux)
	2	Aligne tes pompons 2-5 (arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : Prendre le matériel S2E1J2 (plateau)	Atelier pizza 1-5 (analogique + arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le plateau S2E1J1 - Prendre les ingrédients S2E1J1 et ne sélectionner que ceux nécessaires - Imprimer une fois les cartes

Semaine	Entraînement	Jeu 1		Jeu 2	
4	1	Le train des nombres 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (cartes)	La chasse aux papillons 1-10 (analogique)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (cartes)
	2	Bataille 1-10 (moins)	Pour 2 joueurs : imprimer une fois le fichier	Bingo de la nature (1-6)	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (plateaux)
5	1	Aquarium 1-9 (analogique)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (cartes poissons) - Imprimer une fois le fichier NB (cartes AN + plateaux)	A chaque nénuphar sa grenouille 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : imprimer une fois le fichier couleurs (plateaux + cartes)
	2	Aligne tes jetons 1-10 (arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateau)	Décore ton sapin 1-9 (analogique)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateaux) - Prendre les cartes AN S5E1J1
6	1	Les voleurs 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateau pt1) - Imprimer une fois le fichier NB (plateau pt2)	Bataille 1-10 (plus)	Pour 2 joueurs : Prendre le matériel S4E2J1
	2	La chasse aux papillons 1-10 (analogique + arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (cartes AN + AR)	Aligne tes jetons 1-10 (doigts)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S5E2J1 (plateau) - Imprimer une fois le fichier NB (cartes)
7	1	Décore ton sapin 1-8 (analogique + arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S5E2J2 (plateaux) - Prendre le matériel S2E2J2 (cartes AN + AR)	Crée tes équipes 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs et ne sélectionner que les lignes nécessaires
	2	A chaque nénuphar sa grenouille 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S5E1J2	Aligne tes jetons 2-10 (arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S5E2J1

Semaine	Entraînement	Jeu 1		Jeu 2	
8	1	Aquarium 1-10 (analogique + arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S5E1J1 (cartes poissons + plateaux) - Prendre le matériel S2E2J2 (cartes AN+AR)	Mémory 1-7	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs
	2	Le train des nombres 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : Prendre le matériel S4E1J1	Atelier pizza 1-9 (« vitesse »)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le plateau S2E1J1 - Prendre les ingrédients S2E1J1 - Imprimer une fois les cartes recettes
9	1	Aligne tes pompons 2-10 (deux lignes)	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier couleurs (plateau)	La sorcière à l'envers 10-1	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une 2e fois le plateau S3E1J1 - Prendre le matériel S3E1J1 (plateau + cartes)
	2	Relie les points 1-20	Pour 2 à 4 joueurs : - imprimer une fois le fichier NB (1-10) - Imprimer une fois le fichier NB (1-20)	Cueillette de fruits 1-10 (analogique + arabe)	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S2E2J2 (cartes AN+AR et plateaux)
10	1	Crée tes équipes 1-20	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S7E1J2	Les voleurs 1-10	Pour 2 à 4 joueurs : - prendre le matériel S6E1J1

Annexe n°5 : Activités proposées dans la nouvelle mallette et compétences travaillées

HISTE, M., 2022

	Activité tablette (AT)	Description	Jeu de société (JS)	Description	Compétences entraînées ¹
1	<i>Explication du déroulement, réception de la carte code</i>		<i>Explication du déroulement</i>		X
	ORDONNER 1-3	Les nombres arabes (NA) 1, 2 et 3 sont présentés de manière aléatoire. L'enfant doit les sélectionner dans l'ordre croissant.	D'ÎLE EN ÎLE 1-3	Jeu collaboratif pour faire traverser des personnages d'île en île : chaque enfant doit aligner 3 planches de bois / cailloux / coquillages / étoiles de mer, numérotés de 1 à 3, afin de construire un passage entre deux îles. Une fois toutes les îles reliées, les personnages peuvent traverser et les enfants comptent "1, 2, 3" à chaque passage.	- Code arabe - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 3 - Comptage et chaîne numérique verbale
	VRAI/FAUX 1-7 (ANALOGIQUE)	L'écran de la tablette est divisé en 2. De chaque côté des patterns analogiques sont présentés. L'enfant doit juger s'ils sont similaires ou non.	DOMINO GRENOUILLES 1-7	Jeu de domino classique où les points sont remplacés par des grenouilles.	- Code analogique - Subitizing pour les quantités ≤ 4 / dénombrement pour les quantités > 4 - Comparaison - Numérosités de 1 à 7
	TROUVER LE COMPTE 1-3	Un NA est présenté dans le livret. Différents patterns de points sont présentés sur la tablette. L'enfant doit identifier celui correspondant au nombre du livret.	LOTO 1-3	Chaque enfant possède une grille de loto avec des quantités analogiques (dont deux représentations canoniques). Chacun leur tour, les enfants piochent une carte avec un NA et la posent sur une quantité analogique correspondante. Le premier qui remplit sa grille gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique - Numérosités de 1 à 3
2	MAISON DES QUANTITÉS 1-5 (ANALOGIQUE)	Une quantité d'animaux est présentée dans le livret. L'enfant doit mettre le même nombre de points dans les cases d'une maison représentée sur la tablette.	ATELIER PIZZA 1-5 (ANALOGIQUE)	Des pizzas ont été commandées, aux enfants de les composer ! Chacun leur tour, les enfants piochent une carte représentant une quantité d'un ingrédient. Ils doivent alors sélectionner et mettre ces ingrédients sur la pizza commune. La pizza est finie quand toutes les cartes ont été piochées. L'adulte vérifie la pizza terminée et "l'emmène pour la servir". 5 pizzas peuvent être réalisées ainsi.	- Code analogique - Subitizing / dénombrement - Reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 5
	REPRODUIRE EN LIGNE 1-5 (ANALOGIQUE)	Un pattern de points est présenté dans le livret. L'enfant doit reproduire le même nombre de points sur la tablette où une ligne de petits points est représentée (automatiquement de gauche à droite).	ALIGNER TES POMPONS 1-5 (ANALOGIQUE)	On place au centre de la table un plateau avec une ligne par enfant, chacune contenant 10 emplacements vides. Chacun leur tour, les enfants lancent un dé analogique jusqu'à 5 (+ face "relance") et ajoutent sur leur ligne le nombre de pompons correspondant. Ils changent de couleur de pompons à chaque tour. Le premier qui remplit sa ligne gagne.	- Code analogique - Subitizing / dénombrement - Reproduction de quantités - Ligne numérique mentale (LNM) - Numérosités de 1 à 5
	GRENOUILLES 1-5	Des nénuphars sont présentés sur une ligne horizontale et au-dessus, deux grenouilles portent des NA de 1 à 5. L'enfant doit placer chaque grenouille sur le nénuphar adéquat.	À CHAQUE NÉNUPHAR SA GRENOUILLE 1-5	Chaque enfant dispose d'une planche où 5 nénuphars sont présentés sur une ligne horizontale. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte avec une grenouille indiquant un NA. Si le nénuphar correspondant est libre, ils posent leur grenouille dessus, sinon ils la remettent dans la pioche. Le premier qui complète tous ses nénuphars gagne.	- Code arabe - LNM - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 5
	CUEILLETTE DE FRUITS 1-5 (ANALOGIQUE + ARABE)	Une quantité de fruits est présentée dans le livret, accompagnée du NA correspondant. L'enfant doit cueillir le même nombre de fruits dans l'arbre représenté sur la tablette.	CUEILLETTE DE FRUITS 1-5 (ANALOGIQUE + ARABE)	Un arbre est représenté sur le plateau de jeu ; 30 jetons symbolisant des fruits sont disposés dessus. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte indiquant une quantité analogique ainsi que le NA correspondant. Ils doivent cueillir le même nombre de fruits. L'adulte raconte que les oiseaux vont bientôt venir picorer les fruits (il retire les jetons quand il y en a moins de 5 sur l'arbre). Celui qui a le plus de fruits à la fin gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique / reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 5
3	ORDONNER À REBOURS 5-1	Les NA de 1 à 5 sont présentés de manière aléatoire. L'enfant doit les sélectionner dans l'ordre décroissant, sachant que le premier nombre est indiqué.	LA SORCIÈRE À L'ENVERS 5-1	Pour obtenir une sorcière à l'envers, les enfants réalisent plusieurs recettes dans lesquelles les ingrédients sont toujours mis dans un ordre décroissant. À chaque recette est associé un set de NA en mousse que les enfants ont sous les yeux. L'adulte indique le premier ingrédient et sa quantité puis il place le NA correspondant sur une ligne numérique à rebours de 5 cases.	- Code arabe - Ordinalité à rebours des NA - Numérosités de 1 à 5 - Comptage et chaîne numérique verbale

¹ Dans les AT, il peut arriver que l'enfant compte à voix basse ; il fait alors appel au code verbal oral (comptage, chaîne numérique verbale). Dans les JS, le code verbal oral est systématiquement entraîné.

			Ensuite, il indique l'ingrédient suivant et demande aux enfants de choisir le NA correspondant à la bonne quantité (un de moins). Les enfants ajoutent symboliquement les ingrédients à tour de rôle en positionnant le NA sur la ligne numérique. Plusieurs recettes peuvent être improvisées par l'adulte, contenant parfois 2 ingrédients (2-1), parfois 4 (5-4-3-2), etc.	inverse - LNM en plus pour le JS	
	CUEILLETTE DE FRUITS 1-6 (ANALOGIQUE, 2 CARTES)	Deux quantités de fruits sont présentées dans le livret. L'enfant doit cueillir le même nombre de fruits dans chacun des arbres représentés sur la tablette.	CUEILLETTE DE FRUITS 1-6 (DEUX DÉS)	Deux arbres sont représentés sur le plateau de jeu ; 24 jetons symbolisant des fruits y sont disposés. Chacun leur tour, les enfants lancent deux dés analogiques (un par arbre) et cueillent sur chaque arbre le nombre de fruits indiqué par les dés. L'adulte raconte que les oiseaux vont bientôt venir picorer les fruits (il retire les pions quand il y en a moins de 6 sur un des deux arbres). Celui qui a le plus de fruits à ce moment-là gagne.	- Code analogique - Subitizing / dénombrement - Reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 6
	REPRODUIRE SUR DES LIGNES 2-5 (ARABE)	Un NA est présenté dans le livret. L'enfant doit sélectionner le nombre de points correspondant sur deux lignes de points (pas nécessairement de gauche à droite).	ALIGNER LES POMPONS 2-5 (ARABE)	On place au centre de la table un plateau avec une ligne par enfant, chacune contenant 10 emplacements vides. Chacun leur tour, les enfants lancent un dé arabe de 2 à 5 (+ faces 1 et 6 "relance") et ajoutent sur leur ligne le nombre de pompons correspondant. Ils changent de couleur de pompons à chaque tour. Le premier qui remplit sa ligne gagne.	- Codes analogique et arabe - Transcodage arabe → analogique - LNM - Numérosités de 2 à 5
	ARBRES FRUITIERS 1-5 (ANALOGIQUE + ARABE)	Une quantité de fruits est présentée dans le livret, accompagnée du NA correspondant. L'enfant doit mettre le même nombre de fruits dans l'arbre représenté sur la tablette.	ATELIER PIZZA 1-5 (ANALOGIQUE + ARABE)	Des pizzas ont été commandées, aux enfants de les composer ! Chacun leur tour, les enfants piochent une carte représentant une quantité d'un ingrédient ainsi que le NA correspondant. Ils doivent alors sélectionner et mettre ces ingrédients sur la pizza commune. La pizza est finie quand toutes les cartes ont été piochées. L'adulte vérifie la pizza terminée et "l'emmène pour la servir". 5 pizzas peuvent être réalisées ainsi.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique / reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 5
4	ORDONNER 1-10	Les NA de 1 à 10 (ou de 1 à 8, de 1 à 9) sont présentés de manière aléatoire. L'enfant doit les sélectionner dans l'ordre croissant. Le premier nombre n'est pas donné.	LE TRAIN DES NOMBRES 1-10	Construction collaborative de 6 trains composés de 8/9/10 wagons portant des NA (un train à la fois). L'adulte donne la locomotive et les wagons en désordre. Chacun leur tour, les enfants prennent le wagon suivant et l'ajoutent pour construire le train. À la fin, on peut tout recompter pour vérifier.	- Code arabe - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 10 - Comptage et chaîne numérique verbale - LNM en plus pour le JS
	ÉGALISER 1-10 (ANALOGIQUE)	L'écran de la tablette est divisé en deux. Des patterns de points sont présentés de chaque côté, ceux de droite toujours de quantité inférieure. L'enfant doit ajouter le bon nombre de points à droite pour qu'il y en ait autant qu'à gauche.	LA CHASSE AUX PAPILLONS 1-10 (ANALOGIQUE)	Un petit sac contient des papillons jaunes et quelques rares papillons roses, tous plastifiés et sur lesquels des patterns de points sont dessinés, de manière inégale sur les deux ailes. Chacun leur tour, les enfants en piochent un et doivent dessiner au feutre effaçable noir des points en plus sur le côté qui en a le moins, pour équilibrer. Celui qui a chassé le plus de papillons roses à la fin gagne.	- Code analogique - Subitizing / dénombrement - Comparaison - Compensation - Numérosités de 1 à 10
	QUI EN A LE MOINS ? 1-10	L'écran de la tablette est divisé en deux. De chaque côté un pattern de points est présenté. Le NA correspondant est aussi indiqué. L'enfant doit identifier quel côté contient le moins de points.	BATAILLE 1-10 (MOINS)	Bataille classique, les enfants jouent en duos. L'enfant qui place la carte contenant la plus petite numérosité la donne à l'autre. Chaque carte est composée d'une quantité analogique ainsi que du NA correspondant. L'enfant qui a le moins de carte à la fin de la partie gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Comparaison analogique-analogique ou arabe-arabe - Numérosités de 1 à 10
	TROUVER LE COMPTE 1-6	Un NA est présenté dans le livret. Différents patterns de points sont présentés sur la tablette. L'enfant doit identifier celui correspondant au nombre du livret.	BINGO DE LA NATURE 1-6	Chaque enfant possède une grille de 9 cases contenant les représentations analogiques de 1 à 6. Un dé arabe de 1 à 6 est lancé par l'adulte et les enfants ayant la quantité correspondante sur une (ou plusieurs) case(s) peuvent placer un jeton dans cette case (ou une de ces cases). Celui qui remplit sa grille en premier gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique - Numérosités de 1 à 6
5	MAISON DES QUANTITES 1-9 (ANALOGIQUE)	Une quantité d'animaux est présentée dans le livret. L'enfant doit mettre le même nombre de points dans les cases d'une maison représentée sur la tablette.	AQUARIUM 1-9 (ANALOGIQUE)	Chaque enfant a un aquarium. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte avec une quantité analogique de 1 à 9, prennent le même nombre de poissons dans un sac et les mettent dans leur aquarium. 4 tours de jeu, à la fin de chacun l'adulte remet tous les poissons dans le sac, sauf les verts que l'enfant garde avec lui ("les poissons se sont enfuis"). À la fin du jeu, celui qui a le plus de poissons verts gagne.	- Code analogique - Subitizing / dénombrement - Numérosités de 1 à 9

	GRENOUILLES 1-10	Des nénuphars sont présentés sur une ligne horizontale et au-dessus, des grenouilles portent des NA. L'enfant doit placer chaque grenouille sur le nénuphar adéquat.	À CHAQUE NÉNUPHAR SA GRENOUILLE 1-10	Chaque enfant dispose d'une planche où 10 nénuphars sont présentés sur une ligne horizontale. Chacun leur tour, ils piochent une carte avec une grenouille indiquant un NA. Si le nénuphar correspondant est libre, ils posent leur grenouille dessus, sinon ils la donnent au premier joueur sur leur droite qui en a besoin. Le premier qui a complété tous ses nénuphars gagne.	- Code arabe - LNM - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 10
	REPRODUIRE EN LIGNE 1-10 (ARABE)	Un NA est présenté dans le livret. L'enfant doit reproduire le même nombre de points sur la tablette où une ligne de petits points est représentée (automatiquement de gauche à droite).	ALIGNER TES JETONS 1-10 (ARABE)	On place au centre de la table un plateau avec une ligne par enfant, chacune contenant 20 emplacements vides. Chacun leur tour, les enfants lancent un dé arabe de 1 à 10 et ajoutent sur leur ligne le nombre de jetons correspondant. Ils changent de couleur de jetons à chaque tour. Le premier qui remplit sa ligne gagne.	- Codes analogique et arabe - Transcodage arabe → analogique - LNM - Numérosités de 1 à 10
	SAPIN 1-9 (ANALOGIQUE)	Une quantité de pommes de pin est présentée dans le livret. L'enfant doit en mettre le même nombre dans un sapin représenté sur la tablette.	DÉCORE TON SAPIN 1-9 (ANALOGIQUE)	Chaque enfant a un sapin à décorer avec différents éléments (ex : jetons rouges au 1er tour, jaunes au 2e, pompons bleus au 3e et roses au 4e). Chacun leur tour, les enfants piochent une carte avec une quantité analogique de 1 à 9 et mettent le même nombre de décorations sur leur sapin. 3 ou 4 tours, à la fin de chacun l'adulte récupère toutes les décorations et on recommence (" <i>grosse neige</i> " / " <i>le père Noël bouscule le sapin</i> " / " <i>le vent souffle</i> "...).	- Code analogique - Subitizing / dénombrement - Reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 9
6	POSITION 1-10	Un NA est présenté dans le livret. Une ligne de grenouilles est présentée sur l'écran de la tablette. L'enfant doit sélectionner la énième grenouille correspondant au NA.	LES VOLEURS 1-10	Le plateau représente une ligne de 10 cases. Un objet (ex : diamant, pompon) est placé sur chaque case. Les enfants sont des "voleurs". Chacun leur tour, ils lancent un dé en NA de 1 à 10 et prennent l'objet dont la position correspond au NA obtenu. Si l'objet a déjà été pris, ils passent leur tour. Celui qui a le plus d'objets à la fin gagne.	- Code arabe - Ordinalité - LNM - Numérosités de 1 à 10
	QUI EN A LE PLUS ? 1-10	L'écran de la tablette est divisé en deux. De chaque côté un pattern de points est présenté. Le NA correspondant est aussi indiqué. L'enfant doit identifier quel côté contient le plus de points.	BATAILLE 1-10 (PLUS)	Bataille classique, les enfants jouent en duos. L'enfant qui place la carte contenant la plus grande numérosité prend celle de l'autre. Chaque carte est composée d'une quantité analogique ainsi que du NA correspondant. L'enfant qui a le plus de carte à la fin de la partie gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Comparaison analogique-analogique ou arabe-arabe - Numérosités de 1 à 10
	ÉGALISER 1-10 (ANALOGIQUE + ARABE)	L'écran de la tablette est divisé en deux. Des patterns de points sont présentés de chaque côté (ceux de droite toujours de quantité inférieure), associés au NA correspondant. L'enfant doit ajouter le bon nombre de points à droite pour qu'il y en ait autant qu'à gauche. Le NA augmente automatiquement.	LA CHASSE AUX PAPILLONS 1-10 (ANALOGIQUE + ARABE)	Un petit sac contient des papillons jaunes et quelques rares papillons roses, tous plastifiés et sur lesquels des patterns de points sont dessinés, de manière inégale sur les deux ailes. Sur l'aile gauche, le NA correspondant est indiqué. Chacun leur tour, les enfants en piochent un et doivent dessiner au feutre effaçable noir des points en plus sur le côté qui en a le moins, pour équilibrer. L'adulte écrit ensuite le NA correspondant à la quantité de l'aile droite sur celle-ci. Celui qui a chassé le plus de papillons roses à la fin gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Comparaison - Compensation - Numérosités de 1 à 10
	REPRODUIRE EN LIGNE 1-10 (DOIGTS)	Une représentation canonique de doigts est présentée dans le livret. L'enfant doit reproduire le même nombre de points sur la tablette où une ligne de petits points est représentée (automatiquement de gauche à droite).	ALIGNER TES JETONS 1-10 (DOIGTS)	On place au centre de la table un plateau avec une ligne par enfant, chacune contenant 20 emplacements vides. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte avec une représentation canonique des doigts de 1 à 10 et ajoutent sur leur ligne le nombre de jetons correspondant. Ils changent de couleur de jetons à chaque tour. Le premier qui remplit sa ligne gagne.	- Code analogique - Subitizing / dénombrement des doigts - Reproduction de quantités - LNM - Numérosités de 1 à 10
7	MAISON DES QUANTITÉS 1-8 (ANALOGIQUE + ARABE)	Une quantité d'animaux est présentée dans le livret, accompagnée du NA correspondant. L'enfant doit mettre le même nombre de points dans les cases d'une maison représentée sur la tablette.	DÉCORE TON SAPIN 1-8 (ANALOGIQUE + ARABE)	Chaque enfant a un sapin à décorer avec différents éléments (ex : jetons rouges au 1er tour, jaunes au 2e, pompons bleus au 3e et roses au 4e). Chacun leur tour, les enfants piochent une carte indiquant une quantité analogique de 1 à 8 ainsi que le NA correspondant et mettent le même nombre de décorations sur leur sapin. 3 ou 4 tours, à la fin de chacun l'adulte récupère toutes les décorations et on recommence (" <i>grosse neige</i> " / " <i>le père Noël bouscule le sapin</i> " / " <i>le vent souffle</i> "...).	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique / reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 8

	LIGNE NUMÉRIQUE À TROUS 1-10	L'enfant doit compléter une ligne numérique à trous de 1 à 10.	CRÉE TES ÉQUIPES 1-10	Chaque enfant dispose de deux équipes représentées par des t-shirts colorés, alignés et numérotés de 1 à 10. Les équipes sont incomplètes. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte représentant un des t-shirts manquants. S'il appartient à leur équipe, ils le placent au bon endroit ; sinon ils le montrent aux autres joueurs et le joueur à qui le t-shirt appartient peut le prendre et l'ajouter à son équipe. Quand toutes les équipes sont complètes, les enfants échangent leurs équipes et une nouvelle partie commence.	- Code arabe - LNM - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 10
	GRENOUILLES 1-10 [reprise]	Des nénuphars sont présentés sur une ligne horizontale et au-dessus, des grenouilles portent des NA de 1 à 10. L'enfant doit placer chaque grenouille sur le nénuphar adéquat.	À CHAQUE NÉNUPHAR SA GRENOUILLE 1-10	Chaque enfant dispose d'une planche où 10 nénuphars sont présentés sur une ligne horizontale. Chacun leur tour, ils piochent une carte avec une grenouille indiquant un NA. Si le nénuphar correspondant est libre, ils posent leur grenouille dessus, sinon ils la donnent au premier joueur sur leur droite qui en a besoin. Le premier qui complète tous ses nénuphars gagne.	- Code arabe - LNM - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 10
	REPRODUIRE SUR UNE LIGNE 2-10 (ARABE)	Un NA est présenté dans le livret. L'enfant doit sélectionner le nombre de points correspondant sur une ligne de 10 points (pas nécessairement de gauche à droite).	ALIGNÉ TES JETONS 2-10 (ARABE)	On place au centre de la table un plateau avec une ligne par enfant, chacune contenant 20 emplacements vides. Chacun leur tour, les enfants lancent un dé arabe de 2 à 10 (+ face "relance") et ajoutent sur leur ligne le nombre de jetons correspondant. Ils changent de couleur de jetons à chaque tour. Le premier à remplir sa ligne gagne.	- Codes analogique et arabe - Transcodage arabe → analogique - LNM - Numérosités de 2 à 10
8	AQUARIUM 1-10 (ANALOGIQUE + ARABE)	Une quantité de poissons est présentée dans le livret, accompagné du NA correspondant. L'enfant doit mettre le même nombre de points sur l'écran de la tablette.	AQUARIUM 1-10 (ANALOGIQUE + ARABE)	Chaque enfant a un aquarium. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte indiquant une quantité analogique de 1 à 10 ainsi que le NA correspondant, prennent le même nombre de poissons dans un sac et les mettent dans leur aquarium. 4 tours de jeu, à la fin de chacun l'adulte remet tous les poissons dans le sac, sauf les verts que l'enfant garde avec lui (" <i>ils se sont enfuis</i> "...). À la fin du jeu, celui qui a le plus de poissons verts gagne.	- Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique / reproduction de quantités - Numérosités de 1 à 10
	VRAI/FAUX 1-7 (ANALOGIQUE + ARABE)	L'écran de la tablette est divisé en deux avec d'un côté un pattern de points et de l'autre un NA. L'enfant doit juger si les numérosités sont similaires ou non.	MEMORY 1-7	Les cartes placées face cachée de la façon suivante : les représentations arabes d'un côté et les représentations analogiques de l'autre. Les enfants doivent retrouver le plus de paires alliant arabe et analogique, en retournant une carte de chaque côté.	- Codes analogique et arabe - Transcodage arabe → analogique - Subitizing / dénombrement - Numérosités de 1 à 7 - Mémoire visuo-spatiale (contrôlée) dans le mémoire
	ORDONNER 1-10 [reprise]	Les NA de 1 à 10 (ou de 1 à 8, de 1 à 9) sont présentés de manière aléatoire. L'enfant doit les sélectionner dans l'ordre croissant. Le premier nombre n'est pas donné.	LE TRAIN DES NOMBRES 1-10	Construction collaborative de 6 trains composés de 8/9/10 wagons portant des NA (un train à la fois). L'adulte donne la locomotive et les wagons en désordre. Les enfants prennent chacun leur tour le wagon suivant et l'ajoutent pour construire le train. À la fin, on peut tout recompter pour vérifier.	- Code arabe - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 10 - Comptage et chaîne numérique verbale - LNM en plus pour le JS
	MAISON DES QUANTITÉS 1-9 (ARABE)	Un NA est présenté dans le livret. L'enfant doit mettre le même nombre de points dans les cases d'une maison représentée sur la tablette.	ATELIER PIZZA 1-9 ("VITESSE")	Des pizzas ont été commandées, aux enfants de les composer ! Chaque enfant a une pâte à pizza et une carte recette, cette dernière étant composée d'une image de chaque ingrédient nécessaire et de sa quantité en NA (de 1 à 9). Les enfants jouent en même temps, à chaque tour il faut être le premier à terminer sa pizza. 8 recettes permettant 2 tours de jeu.	- Codes analogique et arabe - Transcodage arabe → analogique - Numérosités de 1 à 9
	REPRODUIRE SUR DES LIGNES 2-10 (ARABE)	Un NA est présenté dans le livret. L'enfant doit sélectionner le nombre de points correspondant sur deux lignes de 10 points (pas nécessairement de gauche à droite).	ALIGNÉ TES POMPONS 2-10 (DEUX LIGNES)	On place au centre de la table un plateau avec une piste par enfant, chacune contenant 2 lignes de 10 emplacements vides. Chacun leur tour, les enfants lancent un dé arabe de 2 à 10 (+ face relance) et ajoutent sur leur ligne le nombre de pompons correspondant. Ils changent de couleur de pompons à chaque tour. Le premier qui remplit sa piste gagne.	- Codes analogique et arabe - Transcodage arabe → analogique - LNM - Numérosités de 2 à 10
9	ORDONNER À REBOURS 10-1	Les NA de 1 à 10 sont présentés de manière aléatoire. L'enfant doit les sélectionner dans l'ordre décroissant, sachant que le premier nombre est indiqué.	LA SORCIÈRE À L'ENVERS 10-1	Pour obtenir une sorcière à l'envers, les enfants réalisent plusieurs recettes dans lesquelles les ingrédients sont toujours mis dans un ordre décroissant. À chaque recette est associé un set de NA en mousse que les enfants ont sous les yeux. L'adulte indique le premier ingrédient et sa quantité puis il place le NA correspondant sur une ligne numérique à rebours de 10 cases.	- Code arabe - Ordinalité à rebours des NA - Sécabilité de la séquence des NA - Numérosités de 1 à 10

			Ensuite, il indique l'ingrédient suivant et demande aux enfants de choisir le NA correspondant à la bonne quantité (un de moins). Les enfants ajoutent symboliquement les ingrédients à tour de rôle en positionnant le NA sur la ligne numérique. Plusieurs recettes peuvent être improvisées par l'adulte, contenant parfois 5 ingrédients (7-6-5-4-3), parfois 9 (de 9 à 1), etc.	<ul style="list-style-type: none"> - Comptage et chaîne numérique verbale inverse sécable - LNM en plus pour le JS 	
	ORDONNER 1-20	Des NA compris entre 1 à 20 sont présentés de manière aléatoire. L'enfant doit les sélectionner dans l'ordre croissant, sachant que le premier nombre est indiqué.	RELIE LES POINTS 1-20	On distribue à chaque enfant un dessin qu'il doit faire apparaître en reliant des points de 1 à 10 ou de 1 à 20 en NA. Les feuilles sont plastifiées, le dessin peut ainsi être effacé afin que les enfants échangent leurs feuilles et fassent apparaître plusieurs dessins.	<ul style="list-style-type: none"> - Code arabe - Ordinalité des NA - Sécabilité de la séquence des NA - Numérosités de 1 à 20 - Comptage et chaîne numérique verbale sécable
	CUEILLETTE DE FRUITS 1-10 (ANALOGIQUE + ARABE)	Une quantité de fruits est présentée dans le livret, accompagnée du NA correspondant. L'enfant doit cueillir le même nombre de fruits dans l'arbre représenté sur la tablette.	CUEILLETTE DE FRUITS 1-10 (ANALOGIQUE + ARABE)	Un arbre est représenté sur le plateau de jeu ; 66 jetons symbolisant des fruits sont disposés dessus. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte indiquant une quantité analogique de 1 à 10 ainsi que le NA correspondant. Ils doivent cueillir le même nombre de fruits. L'adulte raconte que les oiseaux vont bientôt venir picorer les fruits (il retire les pions quand il y en a moins de 10 sur l'arbre). Celui qui a le plus de fruits à ce moment-là gagne. Celui qui a le plus de fruits à la fin gagne.	<ul style="list-style-type: none"> - Codes analogique et arabe - Subitizing / dénombrement - Transcodage arabe → analogique - Numérosités de 1 à 10
10	LIGNE NUMÉRIQUE À TROUS 1-20	L'enfant doit compléter une ligne numérique à trous de 1 à 10 ou de 1 à 20.	CRÉE TES ÉQUIPES 1-20	Chaque enfant dispose de deux équipes représentées par des t-shirts colorés, alignés et numérotés de 1 à 20. Les équipes sont incomplètes. Chacun leur tour, les enfants piochent une carte représentant un des t-shirts manquants. S'il appartient à leur équipe, ils le placent au bon endroit ; sinon ils le montrent aux autres joueurs et le joueur à qui le t-shirt appartient peut le prendre et l'ajouter à son équipe. Quand toutes les équipes sont complètes, les enfants échangent leurs équipes et une nouvelle partie commence.	<ul style="list-style-type: none"> - Code arabe - LNM - Ordinalité des NA - Numérosités de 1 à 10 ou 20
	POSITION 1-10 [reprise]	Un NA est présenté dans le livret. Une ligne de grenouilles est présentée sur l'écran de la tablette. L'enfant doit sélectionner la énième grenouille correspondant au NA.	LES VOLEURS 1-10	Le plateau représente une ligne de 10 cases. Un objet (ex : diamant, pompon) est placé sur chaque case. Les enfants sont des "voleurs". Chacun leur tour, ils lancent le dé en NA de 1 à 10 et prennent l'objet dont la position correspond au NA obtenu. Si l'objet a déjà été pris, ils passent leur tour. Celui qui a le plus d'objets à la fin gagne.	<ul style="list-style-type: none"> - Code arabe - Ordinalité des NA - LNM - Numérosités de 1 à 10
<i>Restitution des livrets</i>					