

ATTRIMATHS

ATTIBUTS MATHÉMATIQUES



Travail dans le cadre du cours

Intelligence en Question

Mme Brasseur

Nely J. Caballero Sandi

Irène Monsanto Serra

Orthopédagogie

2016-2017

ATTRIMATHS

ATTIBUTS MATHÉMATIQUES

Présentation du jeu

C'est un jeu basé sur la manipulation, les mosaïques Attrimaths sont exploitables tant en jeux libres qu'en activités dirigées. Il s'agit d'un "indispensable", d'une rare richesse pour stimuler la créativité et l'éveil, exploitables tant en jeux libres qu'en activités dirigées.

En maternelle, les Attrimaths permettent de développer, sous forme de jeux, les notions de grandeurs, de formes, d'équivalence, de fractions, de symétrie... En élémentaire, ils sont un support particulièrement utiles pour pénétrer dans l'univers des mathématiques (nombres, opérations et leurs propriétés, divisions, fractions,...) et de la géométrie (angles, périmètres, symétries axiales, translations, rotations,...).

Pour quel public :

ATTRIMATHS pour les 3 – 6 ans

Attrimaths est un jeu qui développe :

- * la logique en mathématique et en géométrie
- * la manipulation fine
- * les notions de grandeurs, de formes, de positions, d'équivalence, de symétrie
- * le vocabulaire

Il existe aussi le fichier pour les 7 – 11 ans.

Matériel

Contenu : bocal de 250 pièces (épaisseur des pièces: 7mm, taille du carré: 25 x 25 mm), inusables, aux couleurs indélébiles (en plastique souple et résistant, agréable au toucher et anti-bruit) 6 attributs « formes », 6 attributs « couleurs » et des relations entre eux.

Carré – orange

Triangle – vert

Losange – bleu

Trapèze – rouge

Losange – blanc

Hexagone - jaune

Consignes

L'enseignant a la possibilité de choisir la consigne :

1 jouer seul

2 imiter le modèle

3 suivre la progression des fiches

Déroulement du jeu

Dans un premier temps, l'enfant découvre le matériel au gré de sa fantaisie.

S'il ne sait comment commencer, on joue à côté de lui. Il nous imitera, au fur et mesure l'enfant va progresser dans ses représentations.

Ensuite, il peut suivre des modèles (fiches numérotées) ou il peut laisser faire sa créativité.

Intelligence spatiale

Aptitude à percevoir correctement le monde spatio-visuel et à apporter des transformations à ces perceptions.

Avec ce jeu, l'enfant manipule les blocs et doit représenter les dessins avec les formes et il peut aussi créer.



Intelligence kinesthésique

Aptitude à utiliser son corps pour exprimer une idée ou un sentiment et à utiliser ses mains pour créer ou transformer les objets

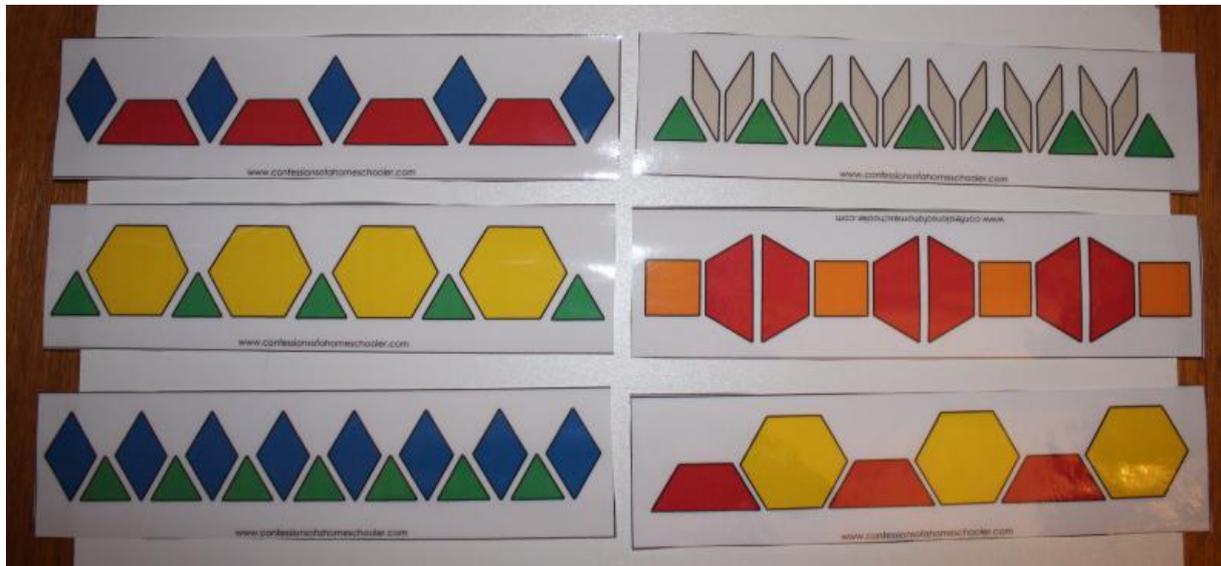
Avec ce jeu, l'enfant manipule les blocs pour créer une image avec support ou sans support.



Intelligence musicale

Aptitude à percevoir, transformer et exprimer les formes musicales

Avec ce jeu : on peut créer des séquences mosaïques. L'enfant doit suivre un rythme visuel mais il peut s'aider du rythme en répétant le nom des formes ou de la couleur.



Intelligence linguistique

Aptitude à utiliser efficacement les mots oralement ou par écrit

Avec ce jeu, l'enfant développe son langage car il doit utiliser les termes appropriés.



Intelligence logico-mathématique



Aptitude à utiliser efficacement les nombres et à bien raisonner

Avec ce jeu, l'enfant développe les notions de grandeurs, de formes, de positions, d'équivalences, de symétrie préparatoires à l'acte de calculer

Intelligence interpersonnelle

Aptitude à percevoir l'humeur, l'intention, la motivation et les sentiments des autres personnes

Si les enfants jouent ensemble, ils peuvent percevoir l'envie de travailler ou, la non envie chez l'autre.



Intelligence intrapersonnelle

Aptitude à agir en fonction d'une conscience de soi bien développée

Avec ce jeu, l'enfant développe sa motivation puisque on lui demande de créer pour son plaisir et aussi de développer sa motivation car il a une progression à respecter.

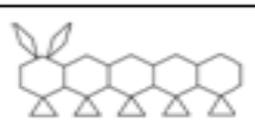
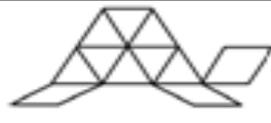
J'apprends en jouant : Attrimaths

<p>Attrimaths : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée . Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions . Découvrir le principe alphabétique. Connaître le nom des lettres en majuscule et en script.</p>	<p>Je reproduis des algorithmes avec les attrimaths.</p>  <p>★</p>	<p>Je reproduis des modèles avec les attrimaths.</p>  <p>★★</p>	<p>Je reproduis les chiffres avec les attrimaths.</p>  <p>★★★</p>	<p>Je reproduis les lettres avec les attrimaths.</p>  <p>★★★★</p>
--	---	--	---	--

Les algorithmes ★

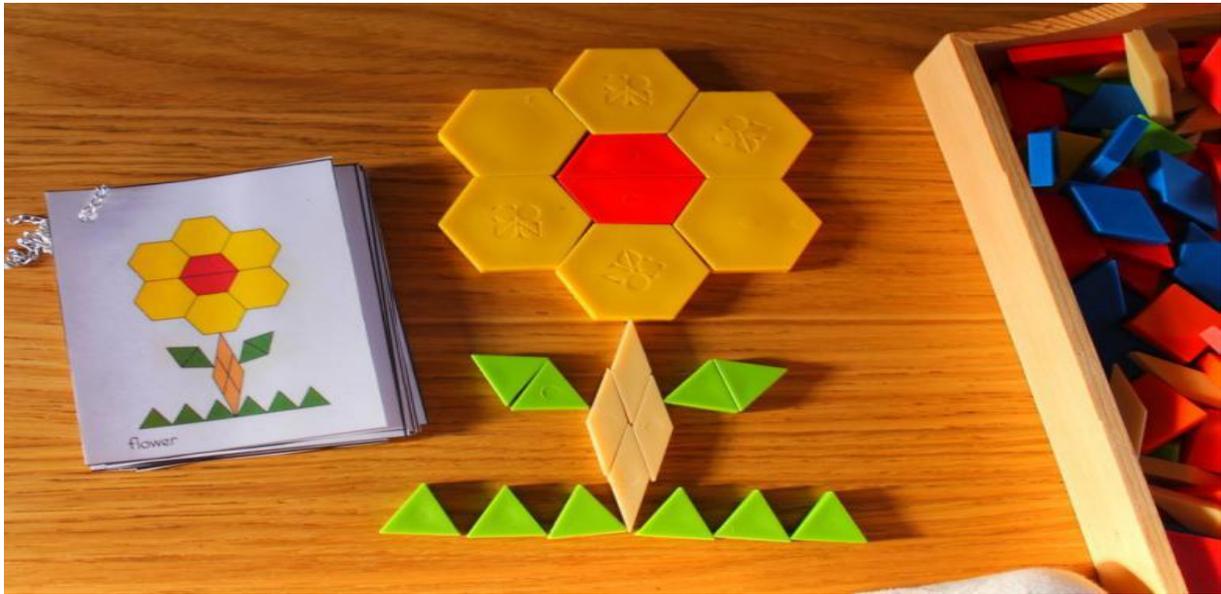
Les modèles ★★

Intelligence naturaliste

Aptitude à discerner l'organisation du vivant

Avec ce jeu, l'enfant observe le vivant (fleurs – animaux) et peut les reproduire à l'aide des formes.



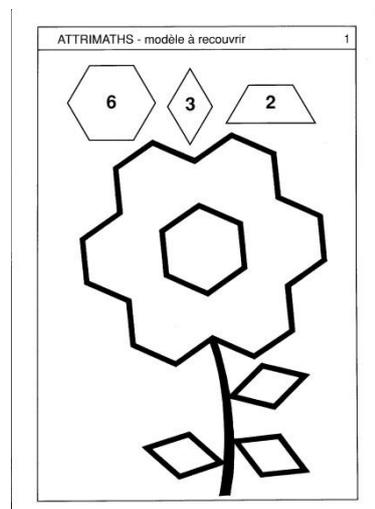
Conclusion

Ce jeu est très intéressant car il permet de développer toutes les intelligences même si au premier abord on pense qu'il est juste un jeu de manipulations.

De plus, on peut l'utiliser avec des enfants plus grands qui ont des troubles d'apprentissage.

En effet on peut les mettre en réussite en adaptant les fiches voici un exemple d'adaptation.

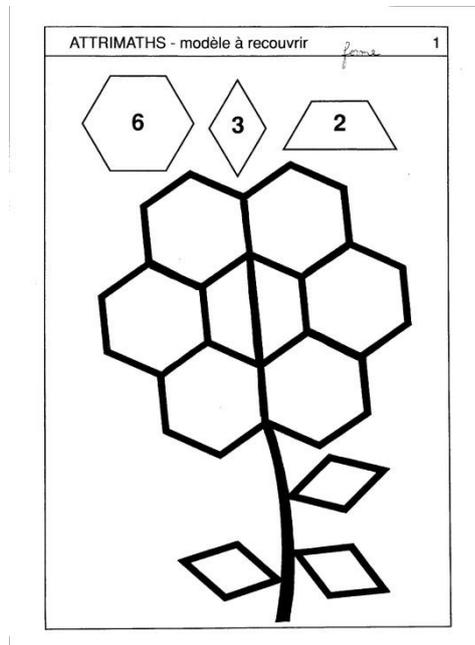
Fiche un :



L'enfant doit piocher les formes et les mettre sur le schéma.

La consigne d'origine met les enfants avec trouble d'apprentissage en difficulté.

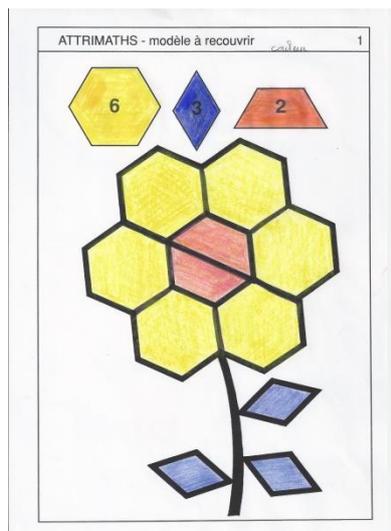
Voici une première adaptation :



On dessine le contour des formes pour aider l'enfant à réaliser le modèle.

Si cette adaptation n'est pas réussie on peut encore rendre la fiche directement compréhensible.

Voici une deuxième adaptation :



On colorie le modèle en respectant les couleurs des différentes formes.