

Pré-requis (A)

- 1) L'adulte lit la consigne et l'enfant se déplace comme demandé. D'autres consignes spatiales peuvent être proposées.
- 2) L'enfant montre le plus rapidement possible le chiffre énoncé.
- 3) Un rond.
- 4) Vendredi, q, 90, janvier (l'enfant peut avancer s'il a au moins 3 réponses correctes).
- 5) Le chiffre à faire deviner doit être réalisé lentement et peut être répété si nécessaire (parfois le fait d'écrire dans la paume de l'enfant aide).
- 6) L'enfant lit la consigne et, sans plus la regarder, réalise la demande.
- 7) Le nombre de chiffres à retenir peut varier.
- 8) Sarah range sa chambre.
- 9) Cacher les mains du joueur et lui donner 5-6 objets à dénombrer les yeux fermés.
- 10) Le tee-shirt puis le pull.
- 11) Le sac.
- 12) La taille.
- 13) Vérifier que la réponse corresponde à la consigne.
- 14) Un petit rectangle et un plus grand accolé (par exemple). Les roues ne doivent pas être dessinées !
- 15) Je me déshabille, je mets mon maillot, je nage, je m'essuie, je rince mon maillot (ou toutes autres formules logiques).
- 16) Timéo fait ses devoirs.
- 17) Chapeau. Avec la même consigne, on peut également montrer différentes images qu'on cache au fur et à mesure.
- 18) Appuyer en même temps sur les différents doigts en commençant par la main gauche (de l'enfant) puis le pouce pour le 6 par exemple.
- 19) A l'intersection de la 2^{ème} colonne et de la 2^{ème} ligne et à l'intersection de la 3^{ème} colonne avec la 4^{ème} ligne.
- 20) Vérifier que le rythme et le symbolisme soient bien respectés.

Langage (B)

- 1) Le joueur explique les différents termes qu'on lui propose en fonction de son âge et de son niveau.
- 2) 3 pommes devront être dessinées au total (1 pour la 1^{ère} consigne et 2 pour la 2^{ème}).
- 3) L'enfant trouve un maximum de nombres différents avec 2, 3, 4,5 ou 6 cartons. Exemple : « quatre mille huit cent soixante-trois ». Il doit en trouver minimum 5 pour avancer.
- 4) sept, un, cent, quatre-vingts.
- 5) « seize » ou lecture de tout nombre écrit en chiffres arabes.
- 6) 84 et quatre-vingt quatre (pour l'exemple donné).
- 7) moins.
- 8) soixante et 60, seize et 16, soixante-six et 66.
- 9) la mer, l'océan ou tout autre réponse qui respecte la logique de grandeur.
- 10) Luc mange à la cantine.

- 11) une roue, un volant, des phares, une pédale de frein, un rétroviseur, un fauteuil, un moteur, des essuie-glaces (par exemple).
- 12) 97
- 13) un parapluie
- 14) Le *tableau* est au-dessus de *l'armoire* (par exemple).
- 15) 9, 20, 5.
- 16) 1022.
- 17) distribuer, couper, partager
augmenter, ajouter, mettre ensemble
enlever, soustraire, retirer
multiplier, le double, fois.
- 18) lundi, vendredi, mois, trente-sept.
- 19) un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix, onze, douze, treize, quatorze, quinze, seize, vingt, trente, quarante, cinquante, soixante, septante, nonante, cent, mille, million, milliard (27 mots-nombre en Belgique)
- 20) 1°) un moment précis, 2°) et 3°) une durée.

Conservation (C)

- 1) Le 2^{ème}.
- 2) Le 10 est répété 5 fois dans les 2 cas et la réponse est 50.
- 3) Celui à l'extrême droite. Les autres, de droite à gauche : dix, cent, mille.
- 4) De lait et de fraises. De 10 dizaines ou de 100 unités.
- 5) C'est la même chose !
- 6) Un ballon gonflable (par exemple).
- 7) Le joueur devrait idéalement aller chercher le bon nombre de jetons en une fois sur une table voisine.
- 8) 2, 22, 22.
- 9) 3 billes.
- 10) La valeur 5.
- 11) Le nombre de doigts est le même !, 3 mains, 4 paires de chaussettes.
- 12) La couleur ou le fruit.
- 13) 8, 248.
- 14) Il a perdu 10 billes.
- 15) Marie.
- 16) 6.
- 17) « dix-deux ».
- 18) Des crêpes.
- 19) Qu'on coupe en 6 ou en 8, la quantité totale reste la même.
- 20) 11 points (dans les deux cas !).

Classification et inclusion (D)

- 1) 7 blancs.
- 2) Pomme, poire et prune par exemple.
- 3) C'est la même chose.
- 4) Quelques instruments de musique sont des instruments à vent.
- 5) 9 fruits.
- 6) 258 unités, 2 centaines, 25 dizaines.

7) Question du type : « Ce nombre est-il plus petit que 100 ? Plus grand que 20 ? Entre 50 et 60 ?,... »

Déterminer le nombre maximum de questions avant de commencer.

8) Ce sont des animaux, des lettres, des figures géométriques, une dizaine.

9) Impossible ! Le joueur doit découvrir que la partie ne sera jamais plus grande que le tout.

10) 3 sucettes.

11) Plus d'êtres vivants.

12) Un soleil rouge.

13) 120.

14) 58 et 97.

15) Non, oui, oui.

16) Avec les doigts, comme sur un dé, 5 points puis 1, en chiffre arabe, en lettres,...

17) 4 et 8 (et 2, pour les plus grands), 6 et 4 (et 2, pour les plus grands), 7 et 8 (et 2 et 4, pour les plus grands).

18) 7, 12, 10, 10, 100. L'enfant doit avoir au moins 3 réponses correctes pour pouvoir avancer.

19) 3 marguerites bleues puis 3 autres marguerites d'une autre couleur et 2 fleurs qui ne sont pas des marguerites.

20) Une feuille de papier (pas vivant), un bonbon (solide), un téléphone (pas un instrument de musique). L'enfant doit avoir au moins 3 réponses correctes pour pouvoir avancer.

Sérialisation (E)

1) 198-200.

2) Julie.

3) Elle est plus grande que la jaune et plus petite que la mauve.

4) Une voiture par exemple.

5) Fourmi-coccinelle-chenille.

6) Faux-vrai-vrai. L'enfant doit avoir au moins 2 réponses correctes pour pouvoir avancer.

7) Orange-jaune-rouge-vert-bleu.

8) Armoire, buffet, divan, lit, penderie, porte, sofa.

9) Oui (3 est plus grand que 2 et plus petit que 4 par exemple).

10) Grand.

11) D'abord la vache puis le chien puis le chat puis le rat.

12) 30, 50, 32, 37. L'enfant doit avoir au moins 3 réponses correctes pour pouvoir avancer.

13) La taille.

14) Petit-grand.

15) 8-15-19-64-79-83-86-100-245.

16) Vrai-faux.

17) 14 ou 15.

18) Donner un livre au joueur et voir s'il peut trouver rapidement la page demandée.

19) Exemple, s'il est à 56, il pourrait dire 34,42,20,...

20) < < > <

Comptage (F)

- 1) 79,80,81,82,83,84,... arrêter l'enfant à 100 par exemple.
- 2) 17,16,15,14,13,12,...
- 3) On vérifie si l'estimation est bonne et qu'il n'y a pas une trop grande différence avec le nombre attendu.
- 4) 14-26-100-210. Expliquer que c'est comme quand on compte, le nombre qui vient juste après.
- 5) Vérifier que le joueur marque bien le rythme correct avec ses doigts : 2,4,6,8 (4^{ème} doigt),...
- 6) 16.
- 7) L'important sera surtout que le joueur puisse ne pas voir uniquement les 16 petits mais puisse aussi voir le grand de 4x4 ou ceux de 2x2 par exemple.
- 8) L'idéal serait que le joueur aille chercher le bon nombre de jetons à un autre endroit (pour ne plus avoir les jetons visibles).
- 9) 10, 20,30, 40, 50, 60, 70, 80, 90,100,...
- 10) 4 jetons noirs.
- 11) Il y en a pareil.
- 12) Le joueur devra taper 3 fois avec les deux mains sur la table et 8 fois avec le doigt. (On peut lui montrer l'exemple pour « 52 » avant).
- 13) 4 paquets de 10 perles et 8 perles seules (de gauche à droite, comme dans l'écriture arabe). L'enfant doit avoir au moins 2 réponses correctes pour pouvoir avancer.
- 14) 6 jetons devront être préparés.
- 15) On ajoute 10/on fait « plus 10 »
- 16) Faire deviner un nombre en le tapant comme expliqué.
- 17) 13 car l'enfant peut mettre les 2 mains ensemble pour faire 10 et n'a plus qu'à faire 2+1 puis le total (voir matériel de Stella Baruk).
- 18) Le joueur voit un certain nombre de jetons et doit en chercher 7 de plus.
Les jetons sont à aller chercher sur une autre table.
- 19) Le joueur doit pouvoir voir le paquet qui représente 10 et les 2 tout seuls pour faire 12.
- 20) 19 points.

Numération (G)

- 1) 3-1-3-6. L'enfant doit avoir au moins 3 réponses correctes pour pouvoir avancer.
- 2) $999+99=1098$.
- 3) L'important est de voir qu'il ne confonde pas ce terme avec « dizaine » et qu'il puisse dire que c'est 10x plus petit que l'unité (par exemple).
- 4) 24-42-44.
- 5) 503-513-523-533-543-553-563-573-583-593.
- 6) Le 1^{er} et le 3^{ème}.
- 7) Voir si l'ordre de grandeur du nombre énoncé correspond au niveau de l'enfant.
- 8) Non car plusieurs possibilités.
- 9) $1 \times 2 = 2$.
- 10) 88.
- 11) 1^{er} et 4^{ème}.
- 12) 24-68-59. L'enfant doit avoir les 3 réponses correctes pour pouvoir avancer.

- 13) Le 2 car il est à la place des centaines.
- 14) 8=unités, 9= dizaines et 1=centaine.
- 15) 368.
- 16) 3605, 3650,6305,6350,5306,5603,5360,... L'enfant doit trouver au moins 6 combinaisons pour pouvoir avancer.
- 17) 10 (1,2,3,4,5,6,7,8,9,0)
- 18) 8088.
- 19) Il n'est pas possible de lire le nombre tout de suite, il faut d'abord faire les groupements (U-D-C) de droite à gauche pour ensuite lire le nombre de gauche à droite : 53 millions 156 mille 246 (unités).
- 20) 1304.

Opérations (H)

- 1) Oui (si le joueur a compris la commutativité de l'addition).
- 2) 7.
- 3) Il s'agit de refaire le même dessin 2x (soit 8 carrés au total).
- 4) Avec des réglettes Cuisenaire par exemple on voit bien que 2 réglettes de 3 ont la même longueur que 3 réglettes de 2. Cela peut également se voir sur papier quadrillé.
- 5) 3 boîtes de 4 jetons, 4 boîtes de 3 jetons, 2 boîtes de 6 jetons ou 6 boîtes de 2 jetons.
- 6) Après la billes 34.
- 7) $7000+500+20$.
- 8) 9.
- 9) Martin a gagné des billes.
- 10) Au 2^{ème} calcul.
- 11) En appuyant sur les touches « 8 », « x », « 7 » par exemple.
- 12) Une multiplication. On cherche combien de fois 25 va dans 125.
- 13) 20 bonbons.
- 14) 2×4 , 4×2 , $6+2$, $3+5$, $16 : 2$, $9-1$, $18-10$, $8 : 1$, $4+4$, $1+7$ (par exemple).
- 15) Combien y-a-t-il de filles ?
- 16) $3+5=8$, $5+3=8$, $8-3=5$, $8-5=3$, $5= 8-3$, $3= 8-5$.
- 17) Non. On ne sait pas combien Jean a d'euros.
- 18) Non. Pour le premier on enlève au 1^{er} terme et pour le 2^{ème} on rajoute le complément au 2^{ème} terme.
- 19) Pour l'addition, le joueur devra prendre 8 jetons puis 2 et les mettre ensemble pour montrer le résultat : 10.
Pour la soustraction, il devra retirer les 2 jetons des 8 précédemment pris (et non pas prendre 2 nouveaux jetons !).
Pour la multiplication il devra prendre soit 2 jetons 8x soit prendre 8 jetons 2x.
Pour la division, il pourra prendre 8 jetons et les partager en 2 paquets de 4 chacun ou montrer le nombre de paquet de 2 présents dans les 8 jetons de départ.
- 20) 7.