

# Le Livre de la Jungle

## Cartes mathématiques

### Outil de CAA

**Matériel nécessaire :** les cartes jointes avec des concepts mathématiques

**Compétence clé :** numératie

#### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Cet outil a été créé pour tous les enfants, en particulier ceux qui ont des problèmes de communication. Il s'inspire d'un conte populaire, *Le Livre de la jungle*. L'utilisation d'une histoire aussi intéressante peut également stimuler la curiosité et l'imagination des élèves. Cet outil utilise des fiches de travail qui définissent des concepts mathématiques tels que : long-court, loin-près, grand-petit, qui peuvent être combinés de différentes manières pour former des contraires. Il peut apprendre aux enfants à créer des groupes d'objets tels que des animaux de la jungle. Il aide les élèves à compter les éléments dans des ensembles et à déterminer les mesures de taille et de longueur. L'outil peut contenir des puzzles thématiques pour entraîner la mémoire et améliorer la coordination visuelle. L'objectif de cette activité est de faciliter la communication et la compréhension des concepts spatiaux et mathématiques, ainsi que de développer les compétences en matière de résolution de problèmes. De plus, cet



Cofinancé par  
l'Union européenne

**movetia**

Austausch und Mobilität  
Échanges et mobilité  
Scambi e mobilità  
Exchange and mobility

**Plural  
Words**

outil favorise le développement de la motricité fine et des capacités cognitives grâce à la manipulation pratique du matériel.

## COMMENT L'UTILISER

Cet outil peut être utilisé en classe pour un groupe d'enfants ou dans le cadre d'une thérapie individuelle. Il peut être très utile pour les enfants souffrant de troubles mentaux, de dyslexie ou de dyscalculie. Les enfants peuvent jouer avec des puzzles pictogrammes pour trouver les images identiques. Le but de cette activité est d'entraîner leur mémoire et leur capacité de concentration. Les enfants peuvent également choisir des pictogrammes ayant une signification opposée, tels que long - court, proche - lointain, etc. Ils doivent également créer des groupes d'objets. Ils peuvent désigner l'objet en fonction de ses caractéristiques, telles que sa taille ou sa longueur. Les élèves peuvent utiliser des ciseaux et une plastifieuse pour créer leurs propres outils.

## COMMENT LE CRÉER

Les pictogrammes peuvent être créés à l'aide d'ARASAAC, Canva ou PowerPoint.

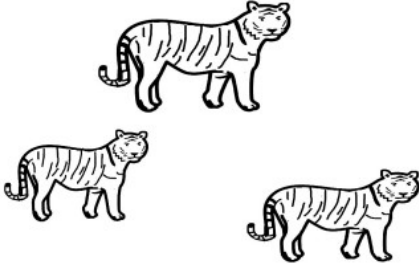

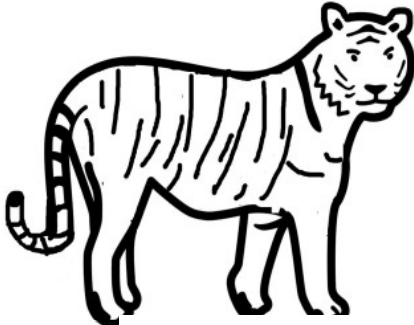

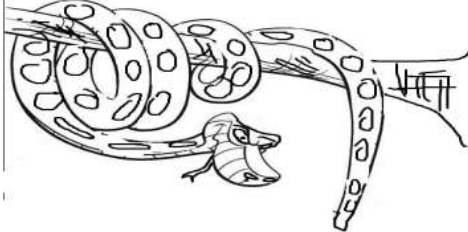

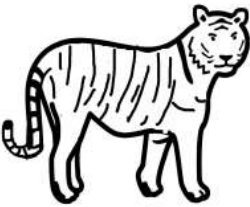

## INSTRUCTIONS POUR LES CARTES

Aidez Mowgli à associer les objets à leur description correcte.

La description correcte des pictogrammes se trouve ci-dessous. Les pictogrammes du jeu doivent être associés au mot qui les décrit.



## CARTES

<p><b>BEAUCOUP</b></p> 	 <p><b>PEU</b></p>
 <p><b>GRAND</b></p>	 <p><b>PETIT</b></p>
 <p><b>LONG</b></p>	 <p><b>COURT</b></p>
 <p><b>PROCHE</b></p>	 <p><b>LOIN</b></p>

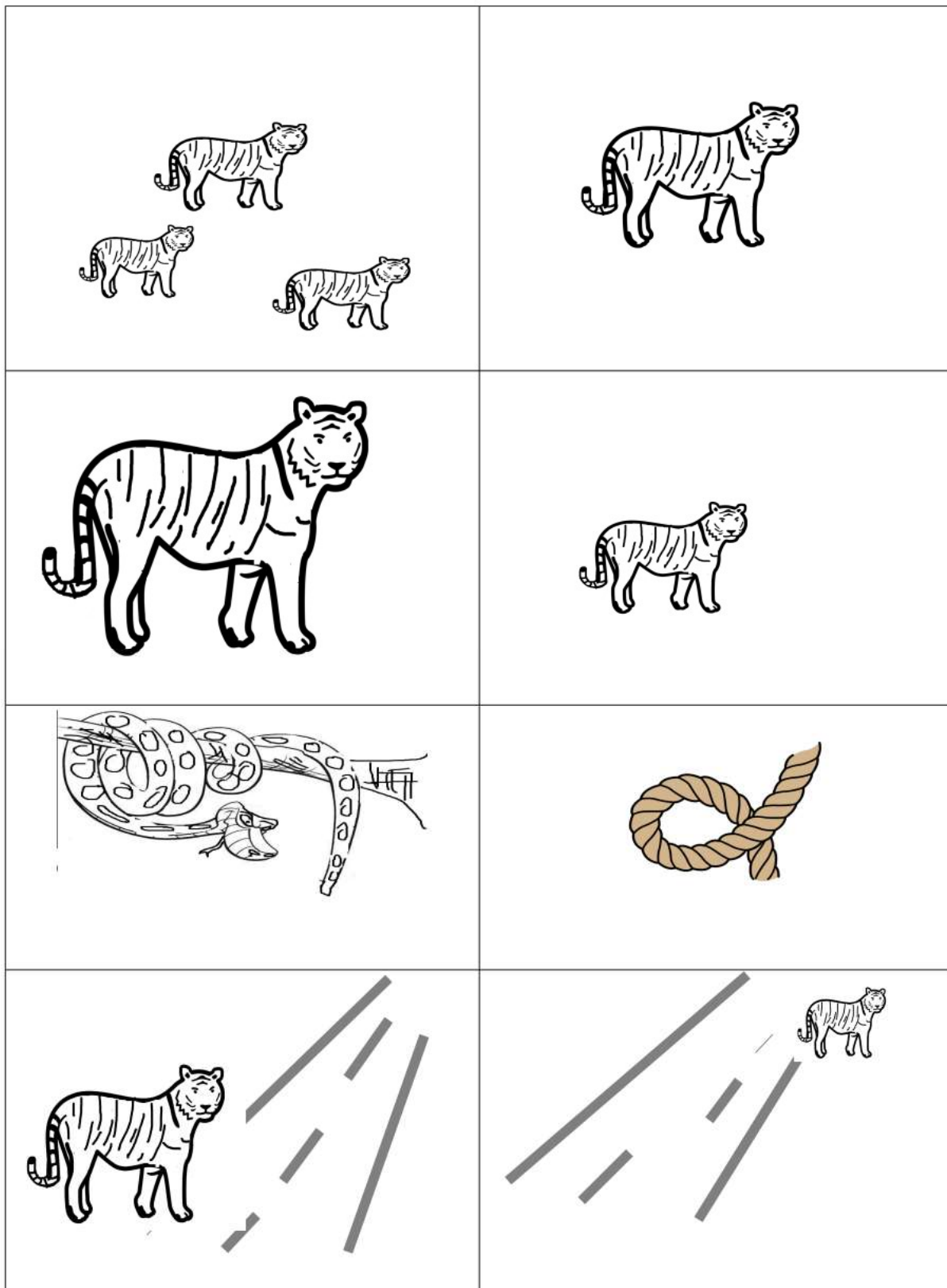


Cofinancé par  
l'Union européenne

**movetia**

Austausch und Mobilität  
Echanges et mobilité  
Scambi e mobilità  
Exchange and mobility

**Plural  
Words**



<b>BEAUCOUP</b>	<b>PEU</b>
<b>COURT</b>	<b>LONG</b>
<b>GRAND</b>	<b>PETIT</b>
<b>PROCHE</b>	<b>LOIN</b>

