

---

## La clé d'or du calcul. Suite aux cinq doigts de la main. Guide de l'éducateur.

**ATTENTION** : CETTE COLLECTION EST TEMPORAIREMENT INDISPONIBLE À LA CONSULTATION. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION

**Numéro d'inventaire** : 2008.04098

**Auteur(s)** : Paul Faucher

Ladislav Havranek

F. Coeur

**Type de document** : livre scolaire

**Éditeur** : Flammarion

**Imprimeur** : Hemmerlé, Petit et Cie

**Collection** : Répertoires du Père Castor Albums du Père Castor ; 5

**Description** : Livre broché. Couv. verte ill. en coul.

**Mesures** : hauteur : 202 mm ; largeur : 153 mm

**Notes** : Cachets du CRDP de Caen et de la bibliothèque en p. de faux titre. Filière et niveau proposés d'après la présentation de la coll. en début d'ouvrage (pour les enfants à partir de 6 ans).

**Mots-clés** : Calcul et mathématiques

**Filière** : École primaire élémentaire

**Niveau** : Élémentaire

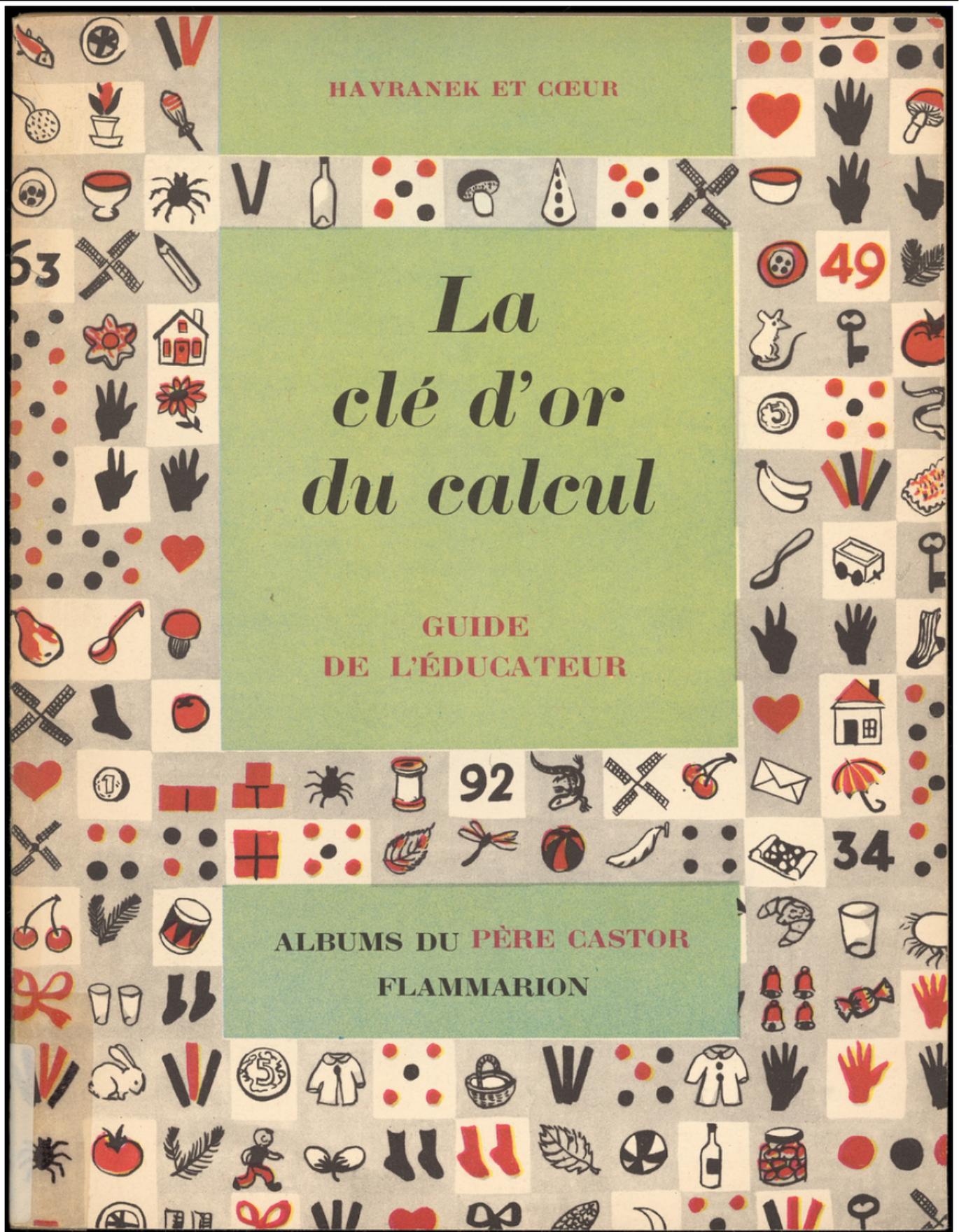
**Autres descriptions** : Langue : Français

Nombre de pages : 78

Mention d'illustration

ill.

Sommaire : Préface intitulée "Aux éducateurs". Table des matières.



*Ce chapitre s'ouvre par une suite de jeux rappelant ceux qui ont été décrits dans LES CINQ DOIGTS DE LA MAIN \*. Ces nouveaux jeux ne font pas double emploi avec les anciens et ne les remplacent en aucune manière. Leur but est de récapituler, renouveler, approfondir, les expériences corporelles, manuelles, visuelles, rythmiques, auditives, que les enfants ont longuement vécues au cours de l'année précédente. L'éducateur s'assure que tous les enfants ont acquis, et en quelque sorte incorporé, ces bases sensorielles et motrices de l'intelligence mathématique. Il s'assure qu'ils ont une perception globale rapide des quantités de zéro à cinq et savent les nommer par un nombre.*

*Les jeux utilisent tantôt des images des CINQ DOIGTS DE LA MAIN \*, tantôt des images de LA CLÉ D'OR \*\*.*

## QUANTITÉS ET NOMBRES DE ZÉRO A CINQ

### Jeux de l'alène

- Le maître rappelle aux enfants comment l'alène et ses amis sont allés dans le monde et montre leurs portraits (LES CINQ DOIGTS DE LA MAIN, planche AI).
- Les enfants regardent l'image du petit garçon qui mime en position verticale les personnages du conte (LES CINQ DOIGTS DE LA MAIN, planche AIV). Pour chaque attitude, ils disent de quel personnage il s'agit et sur combien de pattes il marche.
- Le maître appelle successivement : « Alène !... Médor !... etc... ». Les enfants miment le personnage et disent sur combien de pattes il marche.

\* HAVRANEK-CŒUR. Les cinq doigts de la main. Flammarion, éd.

\*\* HAVRANEK-CŒUR. La clé d'or du calcul. Planches de jeux. Flammarion, éd.

*Les jeux suivants utilisent les images groupées sur la planche 1 de LA CLÉ D'OR. En tête de la planche sont représentés les personnages du conte. A chacun d'eux correspondent deux ou trois images représentant une petite fille. Elle montre, par son attitude, sur combien de pattes marche le personnage en question.*

- Les enfants passent en revue les images où est figurée la petite fille, d'abord dans l'ordre de leur succession (de haut en bas dans chaque colonne en commençant par la colonne de gauche), puis dans n'importe quel ordre. Pour chaque image, ils disent quel personnage est évoqué et quel nombre de pattes le caractérise.
- De la main gauche, ils montrent en haut de la planche l'alène (ou le canard, le chien boiteux, le bélier), puis de la main droite les fillettes qui l'évoquent.
- Inversement, ils montrent d'abord de la main droite une image de la petite fille, cette fois en disant le nombre. De la main gauche, ils désignent ensuite l'image du personnage du conte.
- Le maître annonce : Alène !... Bélier !... etc... Les enfants, sans parler, montrent du doigt les images correspondantes de la petite fille.
- Même jeu en annonçant : « un !... quatre !... etc... ».
- Enfin, passant en revue ces images dans un ordre quelconque, les enfants disent seulement le nombre exprimé par l'attitude.

### Jeux de doigts

- Le maître rappelle l'histoire des cinq doigts de la main et montre les images correspondantes (voir LES CINQ DOIGTS DE LA MAIN, p. 25 et planche DI).

Il montre sur sa main gauche un groupement de doigts.

Les enfants disent de quels personnages il s'agit.

*Tout groupement de doigts commence par le pouce, les autres s'y ajoutant, en nombre variable, dans l'ordre de leur succession naturelle. La façon de présenter la main au cours de ces jeux a une grande importance. Les directives nécessaires ont été données dans l'ouvrage précédent (LES CINQ DOIGTS DE LA MAIN, pages 24-25). Elles doivent être appliquées ici et dans tous les jeux de doigts qui suivront.*

- Le maître nomme des personnages. Les enfants composent le groupement correspondant avec les doigts de leur main gauche posée à plat sur la table, paume en l'air, pouce à gauche. (Voir les modèles de

