

Énumération

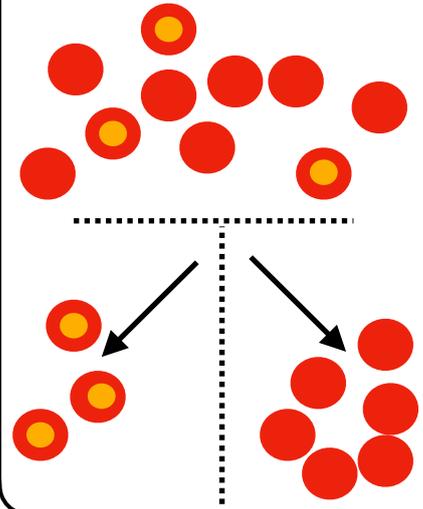
- DÉCOUVRIR L'IMPORTANCE DE L'ORGANISATION SPATIALE
- ACQUÉRIR LE PRINCIPE D'ÉNUMÉRATION

★ Premières étapes d'organisation spatiale

J'apprends à m'organiser en prenant en compte tous les objets et en ne les considérant qu'une seule et unique fois

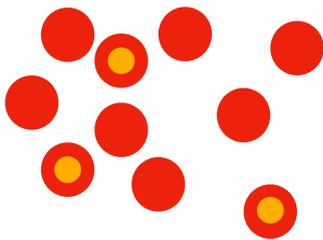
- les objets peuvent bouger : j'organise l'espace ou
- Les objets ne peuvent pas bouger : j'organise un chemin ou je « marque » les objets traités

J'organise des tris



ATELIER 1

Trouver tous les jetons avec gommettes



ATELIER 2

Cacher un jeton sous chaque verre



ATELIER 3

Donner une lettre à chacun



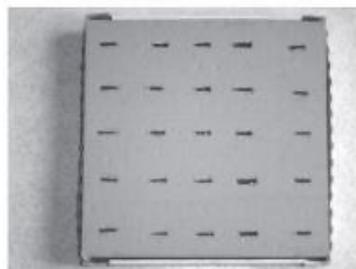
ATELIER 4

Trouver toutes les voyelles de la boîte de lettres



ATELIER 5

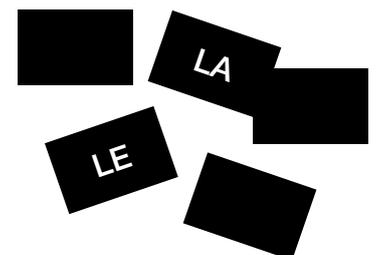
Mettre trois jetons par alvéole



boîte fermée : les fentes

ATELIER 6

Trouver toutes les étiquettes LE et LA parmi les étiquettes retournées



Enumération

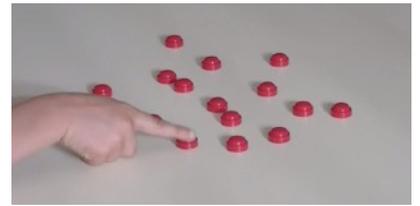
- VERBALISER ET VISUALISER LES ACTIONS PHYSIQUES EN JEU SUR LE COMPTAGE
- ACQUÉRIR LE PRINCIPE D'ÉNUMÉRATION

★★ Application au comptage dénombrement inférieur à 10

J'apprends à m'organiser en prenant en compte tous les objets et en ne les considérant qu'une seule et unique fois

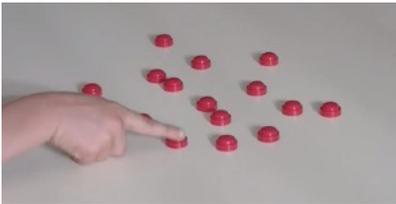
- les objets peuvent bouger : j'organise l'espace ou
- Les objets ne peuvent pas bouger : j'organise un chemin ou je « marque » les objets traités

Je m'organise quand je compte



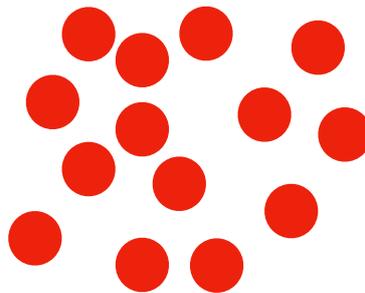
ATELIER 1

Dénombrer les jetons : ils peuvent bouger



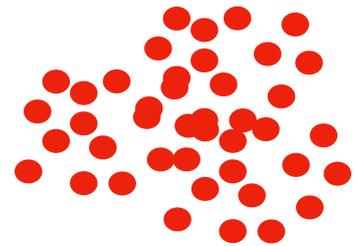
ATELIER 2

Dénombrer les jetons : ils ne peuvent pas bouger



ATELIER 3

Organiser en paquets de 10 !



ATELIER 4

Compléter chaque sachet pour qu'il ait 10 jetons



ATELIER 5

Compléter à 10 pièces le nombre de pièces de chaque coffre



ATELIER 6

Mémoriser une disposition en l'organisant



Enumération

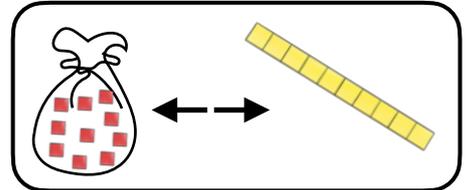
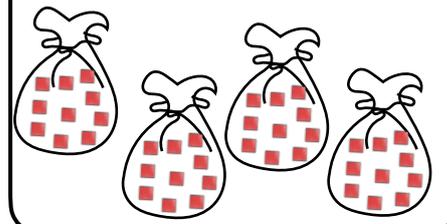
- VERBALISER ET VISUALISER LE CHANGEMENT D'UNITÉ : UNITÉS/DIZAINE
- OFFRIR DES EXEMPLES DE MANIPULATION POUR DES SITUATIONS DE DÉNOMBREMENT COMPTAGE DE GRANDES COLLECTIONS

★★ Application à l'organisation physique de groupements à 10, et du « troc à 10 »

J'apprends à m'organiser en prenant en compte tous les objets et en ne les considérant qu'une seule et unique fois

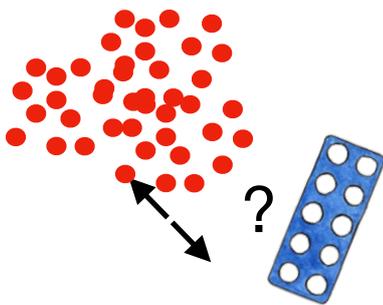
- les objets peuvent bouger : j'organise l'espace ou
- Les objets ne peuvent pas bouger : j'organise un chemin ou je « marque » les objets traités

J'organise et j'échange 10 contre 1 dizaine



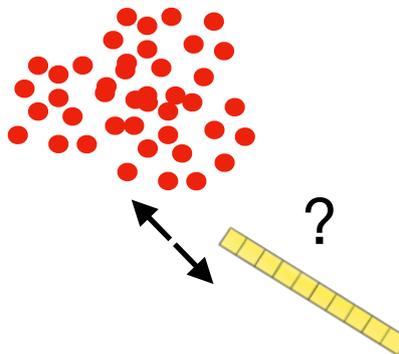
ATELIER 1

Organiser en dizaines



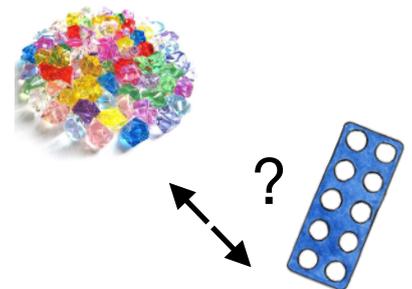
ATELIER 2

Organiser en dizaines



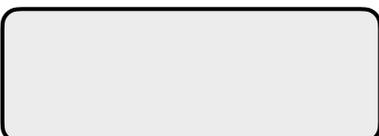
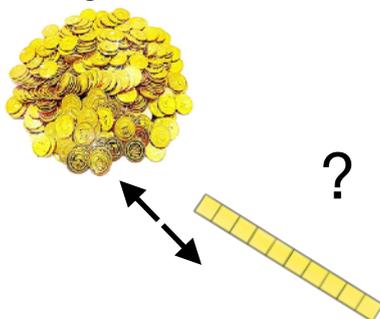
ATELIER 3

Organiser en dizaines



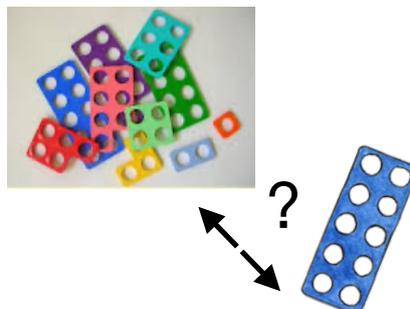
ATELIER 4

Organiser en dizaines



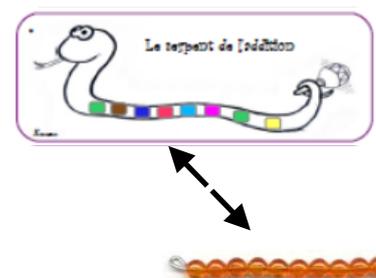
ATELIER 5

Compléter à 10, puis compter les dizaines



ATELIER 6

Compléter à 10, puis compter les dizaines



Enumération

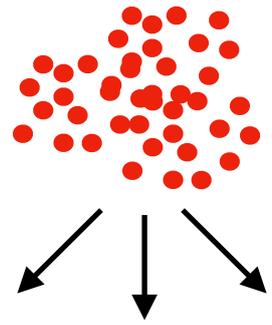
- VERBALISER ET VISUALISER DES SITUATIONS PHYSIQUES DE PARTAGE
- OFFRIR DES EXEMPLES DE MANIPULATION POUR DES PROBLÈMES DE PARTAGE

★★★ Organiser dans l'espace un partage

J'apprends à m'organiser en prenant en compte tous les objets et en ne les considérant qu'une seule et unique fois

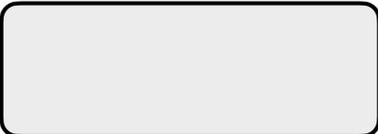
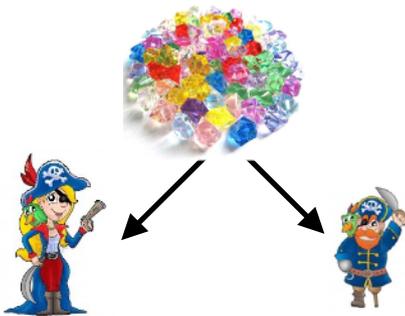
- les objets peuvent bouger : j'organise l'espace
- Les objets ne peuvent pas bouger : j'organise un chemin ou je « marque » les objets traités

J'organise un partage



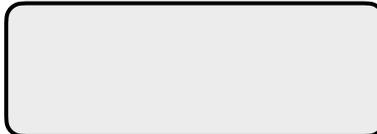
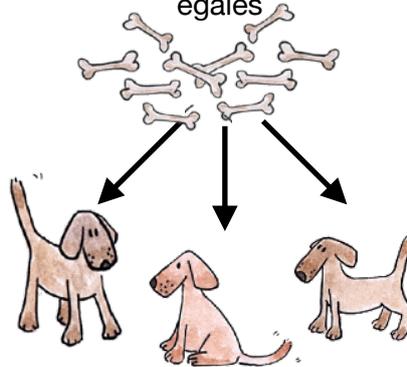
ATELIER 1

Partager en deux parties égales



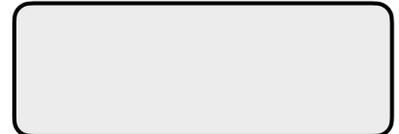
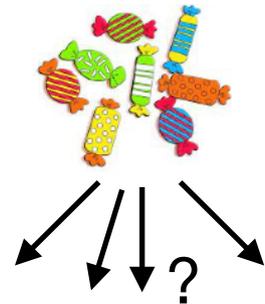
ATELIER 2

Partager en trois parties égales



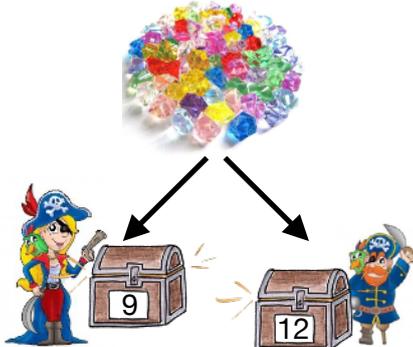
ATELIER 3

Partager en parties égales



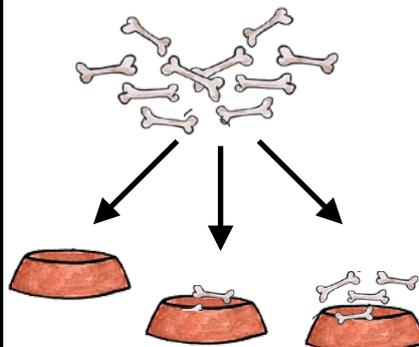
ATELIER 4

Compléter pour obtenir un partage en deux équitable



ATELIER 5

Compléter pour obtenir un partage en trois équitable



ATELIER 6

Compléter pour obtenir un partage équitable



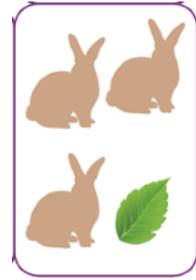
Catégorisation

- CONSOLIDER LE PRINCIPE D'ABSTRACTION
- VERBALISER POUR ARGUMENTER, JUSTIFIER UN CRITÈRE RETENU

★ Trouver des critères communs
Faire abstraction (inhiber) des propriétés qualitatives d'objets

- Je nomme ce qui peut être pareil (trouver des critères)
- Je trouve le point commun
- Je ne retiens qu'un point commun pour compter
- Je trouve un intrus

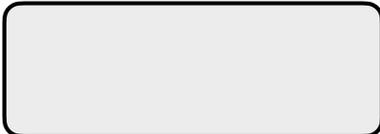
Le critère que je regarde



4 dessins, 3 lapins
1 feuille, 3 animaux
1 dessin vert
6 oreilles 12 pattes ...

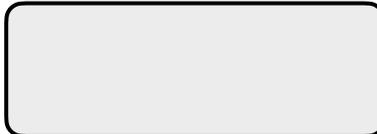
ATELIER 1

Je rassemble 3 cartes avec un point commun



ATELIER 2

Passe-moi le sac
Je compte selon la taille ou la forme que je sens

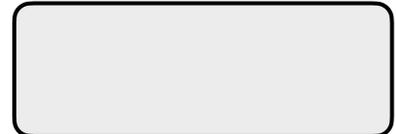


ATELIER 3

3 cartes dans les 3,
5 cartes pour les 5 ...



DUMMY



ATELIER 4

Je compte un type de trésor à chaque fois



ATELIER 5

Je compte sur des
Images à compter



ATELIER 6

Jeux de 7 familles



Catégorisation

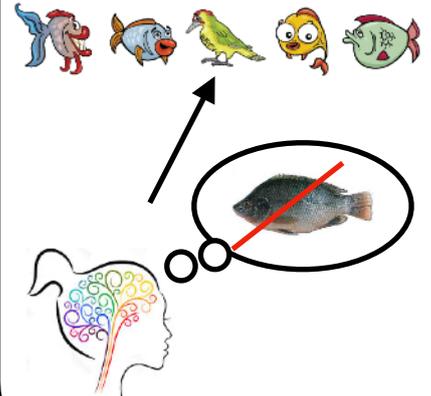
- CONSOLIDER LE PRINCIPE D'ABSTRACTION
- VERBALISER POUR ARGUMENTER, JUSTIFIER UN CRITÈRE RETENU



Usages de catégorisations

- Je nomme ce qui peut être pareil (trouver des critères)
- Je trouve le point commun
- Je ne retiens qu'un point commun pour compter
- Je trouve un intrus

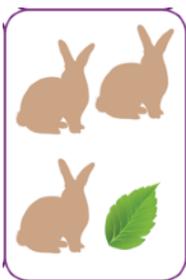
Je réfléchis en fonction de critères



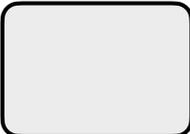
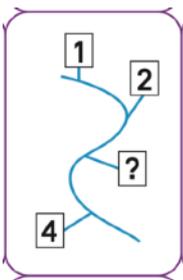
ATELIER 1

Jeu des sacs - bataille selon critère

Niveau 1

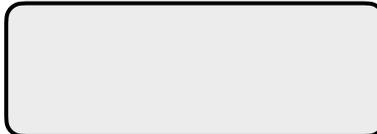


Niveau 2



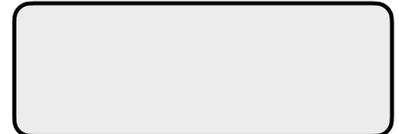
ATELIER 2

j'INVENTE des catégories à partir des mots de la classe



ATELIER 3

Je cherche l'intrus



ATELIER 4

Le tri sélectif



Le tri dans notre vie



ATELIER 5

Le « qui est-ce ? »

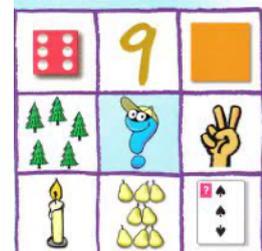


Je questionne, puis élimine selon un critère



ATELIER 6

MYSTERO 1



Je trouve des critères avec des cartes ambiguës

