

MATHS		Numération			Période 3	MS
N° S	Situation Objectifs	But (ce qu'on apprend)	Tâche	Déroulement		
1	Jeu des galettes	Se déplacer sur un parcours orienté		Cf atelier prep PS		
2	Jeu des galettes Y a-t-il juste ce qu'il faut de fèves pour les galettes	Comparer des collections	Réaliser des collections équipotentes	Atelier échelonné cf prep PS		
3	Jeu des coccinelles Situation Acces	réaliser une collection ayant le même nombre d'éléments par dénombrement	Prendre juste ce qu'il faut de jetons	adaptation Acces		
4	Collections organisées Situation Acces	Dénombrer constituer des collections	Prendre juste ce qu'il faut de jetons	Phase 1 : Construire une collection équipotente (possible avec Atsem) Phase 2 : comparer des collections : X a gagné car il en a 3, c'est un de plus que 2. (avec E) => prévoir plusieurs séances		
5	Juste assez (primaths) cf PS			Prévoir en atelier de fin de matinée		
En parallèle : au regroupement subitizing						
6	puzzle du cochon et Cartes recto-verso (adaptation le puzzle du cochon Access MS)	lire les nbs de 1 à 6 associer écriture chiffrée et constellation	Reconstituer son cochon	<p>Jeu 1 :</p> <p>Phase 1 : familiarisation : constellation => constellation (écriture chiffrée automatique) : chaque enfant dispose d'une série de cartes (verso: constellation, recto : écriture chiffrée). Chacun aligne ses cartes écriture constellation devant lui. But du jeu : retourner toutes ses cartes le 1er. Pour cela, tirer au dé : on retourne la carte dont la constellation correspond. Si déjà fait, on montre la carte correspondante et joueur suivant.</p> <p>Phase 2 : mettre en correspondance constellation => écriture chiffrée : idem phase 1, mais on aligne ses cartes écriture chiffrée (autocorrection)</p> <p>Aide : mise à disposition de la bande numérique</p> <p>Jeu 2 : renforcement / entraînement : constellation => écriture chiffrée : tirer au dé, choisir la carte qui correspond et la placer sur son cochon : reconstituer le puzzle</p>		