

Unité 1 – 1

Matériel

pour la classe :

- objets familiers : 5 crayons par exemple
- 6 cartons portant les figurations du dé de 0 à 5 → **fiche 3**
- Les nombres : 1, 2, 3, 4 et 5 écrits dans le désordre au tableau
- 1 boîte opaque avec un couvercle
- une dizaine de jetons en vrac sur le bureau de l'enseignant

Par élève :

- 6 cartons portant les figurations du dé de 0 à 5 → **fiche 3**
- une fiche réponse → **fiche 4**

Calcul mental : dénombrer vite des quantités jusqu'à 5.

Exprimer avec les doigts, oralement et par écrit une quantité donnée.

Déroulement de la séance

- Ecrire les nombres de 1 à 5 au tableau.
- Montrer les 6 cartons portant les figurations de constellation de dé de 0 à 5.
- Montrer rapidement aux élèves une quantité d'objets jusqu'à 5 (dans une main, deux mains ou constellation)
 - ⇒ les élèves lèvent sur une seule main, autant de doigts qu'il y a d'objets montrés.
 - ⇒ un élève doit dire très vite combien il y a d'objets montrés
 - ⇒ un autre élève doit montrer au tableau l'écriture du nombre correspondant.

Révision : Ajouter 1 (quantités jusqu'à 5)

Trouver la quantité obtenue en ajoutant 1 élément à une collection d'objets.

- Nombre constitué à partir du nbre qui le précède
- Relation entre « un de plus » et nombre suivant

Déroulement de la séance

- Montrer la boîte vide aux élèves.
- Prendre 2 jetons, les montrer aux élèves.
- Demander à un élève combien il y en a.
- Mettre les 2 jetons ensemble dans la boîte, en précisant : → *Il y a maintenant 2 jetons dans la boîte.*
- Prendre un nouveau jeton, le mettre dans la boîte puis placer le couvercle sur la boîte.
- Indiquer aux élèves : → *J'ai d'abord mis 2 jetons dans la boîte, puis encore 1 jeton. Vous devez trouver combien il y a maintenant de jetons dans la boîte.*
- Reprendre l'activité avec d'autres quantités de 1 à 4

Apprentissage : décomposition de 5

Deux dés pour faire 5 : Trouver toutes les façons de réunir deux dés pour obtenir 5 points.

- s'organiser pour chercher
- Exhaustivité des solutions
- Décompositions additives de 5
- Connaissance des quantités organisées en constellations

Phase 1 : combien de points avec deux dés ?

Placer côte à côte au tableau deux configurations de dés (1 et 3)

Puis indiquer aux élèves : → *Arthur a lancé ces 2 dés. Combien de points a-t-il marqués au total ?*

Phase 2 : Comment faire pour avoir 5 points avec 2 dés ?

Chaque élève reçoit un exemplaire de chaque face de dé (de 0 à 5) et la fiche réponse sur laquelle sont dessinées des faces de dé vides. → *Arthur lance toujours deux dés mais il doit maintenant marquer exactement 5 points au total, pas plus, pas moins. Vous devez dessiner des points sur les dés de votre fiche réponse pour avoir chaque fois au total 5 points. Trouver toutes les façons d'avoir 5 points.*

Phase 3 : mise en commun et trace écrite.

synthèse

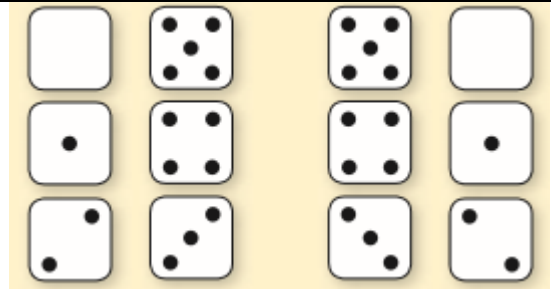
Comment faire pour avoir 5 points avec deux dés

il y a différentes façons d'obtenir 5 points avec 2 dés :

- cinq, c'est quatre et un (ou un et quatre) ;
- c'est trois et deux (ou deux et trois) ;
- c'est cinq et zéro (ou zéro et cinq).

trace écrite

Une trace des solutions est conservée au tableau :

**Unité 1 – 2 (page 8)****Matériel****pour la classe :**

- 3 crayons
- 6 cartons portant les figurations du dé de 0 à 5 → **fiche 3**
- 1 boîte opaque avec un couvercle
- une dizaine de jetons en vrac sur le bureau de l'enseignant

Par élève :

- Fichier de nombres, **page 8 (1, 2, 3)**

Calcul mental : dénombrer vite des quantités jusqu'à 5.

Exprimer par une constellation un nombre exprimé avec les doigts, oralement et par écrit.

Exercice 1 page 8**Question « Zoé »**

Montrer rapidement 3 crayons, puis les cacher dans le dos : → Dessinez dans la case de Zoé autant de points qu'il y a de crayons dans mon dos.

Question « Arthur »

Montrer rapidement 5 doigts

Question « Gribouille »

Dessinez deux points dans la case de Gribouille.

Question « Nestor »

au tableau (écrire 4). Dessinez dans la case de Nestor ce nombre de points.

Révision : Soustraire 1 (quantités jusqu'à 5)

Trouver la quantité obtenue en enlevant 1 élément à une collection d'objets.

- Nombre constitué à partir du nombre qui le suit
- Relation entre « un de moins » et nbre précédent

Déroulement de la séance

- Montrer la boîte vide aux élèves.
- Prendre 3 jetons, les montrer aux élèves.
- Demander à un élève combien il y en a.
- Mettre les 3 jetons ensemble dans la boîte, en précisant : → *Il y a maintenant 3 jetons dans la boîte.*
- Sortir un jeton de la boîte.
- Indiquer aux élèves : → *J'ai d'abord mis 3 jetons dans la boîte, puis j'en ai enlevé 1. Vous devez trouver combien il y a maintenant de jetons dans la boîte.*
- Reprendre l'activité avec d'autres quantités de 1 à 5

Apprentissage : Décompositions de 2, 3, 4

Trouver toutes les façons de réunir deux collections ou de compléter une collection pour obtenir 2, 3, ou 4 éléments

- Décompositions additives des nombres 2, 3 et 4
- Connaissance des quantités organisées en constellations

Collectif : comment faire pour avoir 2 points avec 2 dés ?

Individuel : exercices 2 et 3 page 8

Unité 1 – 3

Matériel

pour la classe :

- File numérique jusqu'à 19
- cartes figurant les nombres de 1 à 10 à l'aide des doigts → **planche 1**
- environ 300 gommettes de la taille des boutons du ziglotron, mises dans 3 boîtes

Par élève :

- une douzaine d'objets du même type
- cartes portant les nombres de 1 à 10 en constellations organisées par rapport à 5 → **planche 2**
- file numérique → **sous-main du fichier**
- un des 3 ziglotrons sur lequel des boutons ont été noircis par l'enseignant (respectivement 3, 6, 8 boutons laissés blancs) → **fiche 5**
- une feuille de papier

Calcul mental : **Comptine orale jusqu'à 10**

Le furet : compter jusqu'à 10

Dire les nombres de 1 en 1

phase 1 Avec une cible

- Annoncer un nombre inférieur ou égal à dix (six ou huit). C'est la cible, qui peut être indiquée par une flèche sur la file numérique.
- Demander à un élève de réciter la suite des nombres, jusqu'au nombre choisi comme cible.

phase 2 furet

Chaque élève désigné dit un nombre avant de passer le relai au nouvel élève désigné.

Révision : **Dénombrer des quantités jusqu'à 10.**

phase 1 Associer une quantité à un nombre dit

- Constituer trois groupes A, B, C.
- Dire oralement un nombre (de 1 à 10) :
 - Les élèves du groupe A doit réaliser le nombre avec les doigts.
 - Les élèves du groupe B avec une carte constellation.
 - Les élèves du groupe C avec des objets.
- Les élèves changent de « matériel » au bout d'un moment.

phase 2 Associer une quantité à un nombre écrit en chiffres (montré sur la file numérique)

Même déroulement que précédemment (toujours avec les 3 groupes A, B et C), mais en montrant un nombre sur la file numérique.

Apprentissage : **Les nombres, mémoire des quantités (1)**

phase 1 Présentation du problème

- Présenter les ziglotrons : ce sont des robots qui ne fonctionnent que si tous leurs boutons sont en place
- Préciser la tâche : → Gribouille a joué avec les ziglotrons et il a arraché plusieurs boutons (ceux qui sont absents sur le dessin). Il faut donc réparer les ziglotrons. Heureusement, on dispose d'une boîte de boutons (des gommettes). Je la place sur mon bureau). Il faut aller chercher dans la boîte juste ce qu'il faut de gommettes pour réparer votre ziglotron, pas une de plus, pas une de moins. Il faut donc rapporter juste ce qu'il faut de gommettes. Attention, posez vos gommettes à côté du ziglotron. Vous ne les collerez que lorsque vous serez sûrs d'en avoir juste assez.

phase 2 Recherche d'une procédure

- Distribuer à chaque élève un des trois ziglotrons (3, 6 et 8 boutons absents).
- Inviter les élèves à réfléchir à ce qu'ils vont prendre dans la boîte.
- Puis, ils vont chercher leurs gommettes. Ils se servent eux-mêmes, sous le contrôle de l'enseignant, puis retournent à leur place pour poser les gommettes à côté de leur ziglotron.
- Lorsque tous les élèves ont été servis, préciser : → Si vous pensez avoir réussi, vous pouvez coller les gommettes. S'il y en a trop, collez celles qui sont en trop en bas de la feuille.

Unité 1 – 4 (page 9)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19
- cartes figurant les nombres de 1 à 10 à l'aide des doigts → **planche 1**
- environ 300 gommettes de la taille des boutons du ziglotron, mises dans 3 boîtes

Par élève :

- une douzaine d'objets du même type
- cartes portant les nombres de 1 à 10 en constellations organisées par rapport à 5 → **planche 2**
- file numérique → **sous-main du fichier**
- un des 3 ziglotrons sur lequel des boutons ont été noircis par l'enseignant (respectivement 4, 7, 9 boutons laissés blancs) → **fiche 5**
- un des 3 ziglotrons sur lequel des boutons ont été noircis par l'enseignant (respectivement 5, 8, 10 boutons laissés blancs) → **fiche 5**
- une feuille de papier
- Fichier de nombres, **page 9 (1, 2, 3)**

Calcul mental : **Comptine orale jusqu'à 10****Le furet : compter jusqu'à 10****Dire les nombres de 1 en 1**phase 1 **Avec une cible**

Même activité qu'en séance 3, mais le nombre de départ peut être autre que 1.

Révision : **Dénombrer des quantités jusqu'à 10.****Associer une quantité à un nombre dit ou écrit en chiffres.**

phase 1 Reprendre les activités de la séance 3

phase 2 Exercices 1, 2, 3

Apprentissage : **Les nombres, mémoire des quantités (2)**Phase 1 : **idem séance 1-3**

- Les enfants reçoivent un ziglotron sur lequel il manque 4, 7 ou 9 boutons.
- Venir chercher dans la boîte (un seul voyage possible)
- Poser les gommettes à côté du ziglotron.
- On ne colle les gommettes qu'au signal quand tout le monde est sûr d'avoir été correctement servi.

Phase 2 : établir des procédures

Procédure 1 : Dénombrer les boutons manquants ; garder le nombre « dans sa tête » sous forme de mot-nombre ; dénombrer la même quantité de gommettes.

Procédure 2 : Décomposer la quantité de boutons manquants en sous-quantités ; garder cette décomposition « dans sa tête » sous forme de mots-nombres (par exemple, quatre et trois) ; recomposer une quantité équivalente en dénombrant les mêmes sous-quantités de gommettes.

Procédure 3 : Représenter la quantité de boutons manquants par une quantité équivalente, par exemple par des doigts levés.

phase 3 **Commande orale**

- Désigner 3 élèves compétents comme marchands. Chacun dispose d'une boîte de gommettes.
- Distribuer à chacun des autres élèves un des trois ziglotrons du 2e lot (5, 8 et 10 boutons laissés vides).
- Indiquer la nouvelle contrainte : → Cette fois, vous ne pourrez pas vous servir vous-mêmes. Il faut demander au marchand ce que vous voulez comme gommettes. Il vous donnera exactement ce que vous lui demanderez. Il faut toujours réussir du premier coup.

Unité 1 – 5 (page 10)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19
- cartes figurant les nombres de 1 à 10 à l'aide des doigts → **planche 1**
- environ 300 gommettes de la taille des boutons du ziglotron, mises dans 3 boîtes
- 1 boîte opaque avec un couvercle
- une quinzaine de jetons en vrac sur le bureau de l'enseignant
- 2 jeux de cartes portant les figurations du dé jusqu'à 5 → **fiche 3**

Par élève :

- une douzaine d'objets du même type
- cartes portant les nombres de 1 à 10 en constellations organisées par rapport à 5 → **planche 2**
- file numérique → **sous-main du fichier**
- un des 3 ziglotrons sur lequel des boutons ont été noircis par l'enseignant (respectivement 4, 7, 10 boutons laissés blancs) → **fiche 5**
- un morceau de papier (3cm/3cm)
- Fichier de nombres, **page 10 (1, 2, 3)**

Calcul mental : Ajouter 1 (quantités jusqu'à 10).**Déroulement de la séance**

- Montrer la boîte vide aux élèves.
- Prendre 5 jetons, les montrer aux élèves.
- Demander à un élève combien il y en a.
- Prendre un nouveau jeton, le mettre dans la boîte puis placer le couvercle sur la boîte.
- Indiquer aux élèves : → *J'ai d'abord mis 5 jetons dans la boîte, puis encore 1 jeton. Vous devez trouver combien il y a maintenant de jetons dans la boîte.*
- Reprendre l'activité avec d'autres quantités de 5 à 9

Révision : Dénombrer des quantités jusqu'à 10.**Modifier une quantité pour qu'elle corresponde à un nombre donné**

- Dessiner « 4 » objets au tableau *ou* montrer « 4 » doigts
- Fixer un nombre « 6 » oralement ou sur la file numérique
- Question → *faut-il dessiner d'autres objets, lever d'autres doigts ou barrer d'autres objets, enlever d'autres doigts pour réaliser le nombre fixé.*
- Dire combien.

Travail individuel : Exercices 1 et 2**Apprentissage : Les nombres, mémoire des quantités (3)****Phase 1 : réparer les ziglotrons.**

- Distribuer aux élèves les ziglotrons (4, 7, 10 boutons blancs)
- Ecrire le nombre de gommettes que l'on veut sur le morceau de papier. Interdiction de parler.

Phase 2 : Exercice 3**Unité 1 – 6** (page 11)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19
- cartes figurant les nombres de 1 à 10 à l'aide des doigts → **planche 1**
- 10 jetons identiques
- 1 boîte opaque avec un couvercle
- une quinzaine de jetons en vrac sur le bureau de l'enseignant
- 2 jeux de cartes portant les figurations du dé jusqu'à 5 → **fiche 3**

Par élève :

- une douzaine d'objets du même type
- cartes portant les nombres de 1 à 10 en constellations organisées par rapport à 5 → **planche 2**
- file numérique → **sous-main du fichier**
- les supports de répartition des jetons → **fiche 6**
- Fichier de nombres, **page 11 (1, 2, 3)**

Calcul mental : **Soustraire 1 (quantités jusqu'à 10).**

Déroulement de la séance

- Montrer la boîte vide aux élèves.
- Prendre 7 jetons, les montrer aux élèves.
- Demander à un élève combien il y en a.
- sortir un jeton de la boîte puis placer le couvercle sur la boîte.
- Reprendre l'activité avec d'autres quantités de 5 à 10

Révision : **Dénombrer des quantités jusqu'à 10.**

phase 1 Reprendre les activités de la séance 5

phase 2 Exercices 1, 2, 3

Apprentissage : **Doubles des nombres jusqu'à 10.**

Phase 1 : **Présentation du problème**

- Dessiner au tableau le support de distribution des jetons.
- Montrer une poignée de 4 jetons
- les poser sur le bureau (hors de la vue des élèves).

→ Je veux donner ces 4 jetons à Arthur et Zoé.

Attention, Arthur doit en avoir autant que Zoé, pas plus, pas moins.

→ **Faire formuler par les élèves (ou formuler) que « 4 c'est 2 et encore 2 ».**

Phase 2 : **Est-il possible de partager une quantité de 6 jetons ?**

- Distribuer la fiche aux élèves et dessiner au tableau le support de distribution des jetons.

→ Dans le sac, il y a 6 jetons (montrer aussi 6 jetons, placés ensuite sur le bureau). Il faut donner ces 6 jetons à Arthur et Zoé. Attention, Arthur doit en avoir autant que Zoé, pas plus, pas moins. Si c'est possible, vous devez dessiner les jetons pour Arthur dans les cases d'Arthur et ceux de Zoé dans les cases de Zoé.

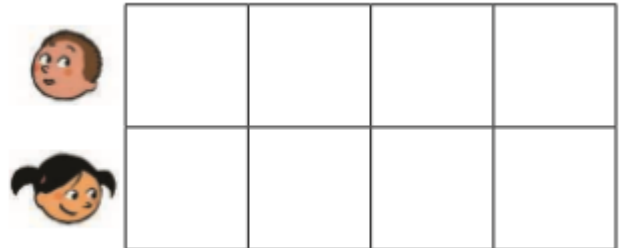
Phase 3 : **Est-il possible de partager une quantité de 3 jetons ?**

Phase 4 : **Est-il possible de partager une quantité de 10 jetons ?**

Phase 5

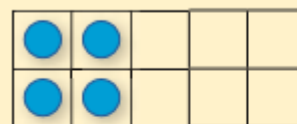
Trace écrite Les dessins de tous les doubles jusqu'à 10 peuvent être conservés au tableau ou sur une affiche.

Phase 6 : *Exercice 3*

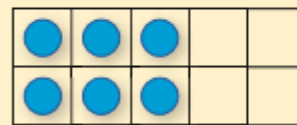


SYNTHÈSE

À partir des 3 répartitions qui ont abouti, formuler les conclusions suivantes :



4 c'est 2 et encore 2.
4 c'est le double de 2.



6 c'est 3 et encore 3.
6 c'est le double de 3.



10 c'est 5 et encore 5.
10 c'est le double de 5.

Unité 1 – 7 (cahier géométrie page 2)

Matériel

pour la classe :

- Des photos des lieux (un détail) où sont cachées les cartes ou des messages décrivant ces lieux
- Des cartes entre les nombres 2 et 9 → **planche 3**
- La carte nombre 1 caché dans un endroit de la classe.
- 1 boîte opaque avec un couvercle
- une quinzaine de jetons en vrac sur le bureau de l'enseignant

- 2 jeux de cartes portant les figurations du dé jusqu'à 5 → **fiche 3**
- Un tableau de correspondance numéro de carte/message

Par élève :

- Une règle, un crayon, une gomme, une feuille blanche
- Cahier géométrie, **page 2 (1, 2)**

Calcul mental : Ajouter ou soustraire 1 (nombres jusqu'à 10)

- Reprise des activités des séances 5 et 6

Révision : Tracer à la règle**Apprendre à utiliser la règle pour tracer des traits.****tracés libres**

- Demander aux enfants de tracer librement des traits à l'aide de la règle sur une feuille blanche.
- Leur donner des conseils pratiques sur la façon de tenir la règle et de placer le crayon

Page 2 : exercices 1 et 2

Apprentissage : Repérage d'objets dans un espace connu.***Prendre et utiliser des repères dans l'espace de l'école pour situer des objets.******Comprendre et utiliser le vocabulaire spatial*****phase 1 Résolution collective d'un premier problème**

- Cacher la carte nombre « 1 ».
- Préciser la tâche : → *Gribouille a caché la carte nombre « 1 » et il a laissé un message.* (Lire le message ou montrer la photo aux élèves). Il faut retrouver la carte, en se servant du message (ou de la photo). Le message est du type :
 - ⇒ « *La carte est dans la classe, dans un tiroir en haut.* »
 - ⇒ « *La carte est près d'un poteau dans la cour.* »
 - ⇒ « *La carte est à gauche d'une porte toujours fermée.* »
- Engager d'abord une discussion collective au cours de laquelle les élèves émettent des hypothèses sur le lieu de la cachette.
- Demander à 2 ou 3 élèves de vérifier chaque hypothèse (le reste de la classe observe).
- Une fois la carte nombre trouvée, demander aux élèves de vérifier que le message de Gribouille correspond bien au lieu trouvé pour la cachette.

phase 2 Présentation des problèmes par équipes

- Constituer des équipes de 3 ou 4 élèves et préciser la tâche : → *Cette fois, Gribouille a caché plusieurs cartes nombres, une pour chaque équipe. Pour aider chaque équipe à retrouver sa carte nombre, il a aussi fabriqué des messages (ou pris des photos). Je vais donner à chaque équipe le message correspondant à la carte nombre qu'elle doit retrouver.*
- Lire le message ou donner la photo à chacune des équipes.

phase 3 Résolution par équipes

- Demander à chaque équipe de réfléchir d'abord à l'endroit possible de la cachette, puis de le dire à l'enseignant avant d'aller vérifier.
- Chaque équipe part à la recherche de sa carte. Elle a droit à plusieurs essais.

synthèse

La synthèse permet d'insister sur deux points.

Pour pouvoir retrouver l'objet caché, il faut :

- identifier et localiser les repères (objets ou lieux) évoqués dans les messages (textes ou photos)
- comprendre le vocabulaire spatial qui permet de situer un objet par rapport à ces repères.

Unité 1 – 8 (cahier géométrie page 3)**Matériel****pour la classe :**

- 4 cartes agrandies affichées verticalement au tableau

Par équipe de 2 :

- 4 cartes découpées → **fiche 7**

Par élève :

- Une règle, un crayon, une gomme, une feuille blanche, ardoise
- Cahier géométrie, **page 3 (1, 2)**

Calcul mental : **Doubles jusqu'à 10****Dessiner rapidement la quantité double d'une quantité.**

- Dessiner au tableau 3 jetons alignés.
- Demander aux élèves de dessiner des jetons en indiquant qu'il en faut le double.
- en conclusion que « 3 et encore 3, c'est 6 ».
- Reprendre l'activité, mais avec 4 jetons dessinés en vrac.
- Continuer avec 2 jetons, 5 jetons et 1 jeton

Révision : **Tracer à la règle****Utiliser la règle pour tracer des traits qui joignent deux points**

Cahier de géométrie et mesure page 3 : exercices 1 et 2

Apprentissage : **Repérage dans l'espace de la feuille.**phase 1 **Présentation des cartes**

- Afficher les 4 cartes agrandies au tableau, alignées dans l'ordre a, b, c et d, bandes noires en bas.
- Engager les élèves à observer les cartes : → *Qu'est-ce qui est dessiné sur chaque carte ? Les cartes a et b sont-elles identiques ?*
- Demander à des élèves de décrire chaque carte a et b en précisant ce qui est en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche, en bas à droite.
- Donner à chaque équipe de 2 les 4 cartes et demander aux élèves de les disposer devant eux sur leur table dans l'ordre a, b, c et d (comme au tableau) en prenant garde de placer la bande noire en bas.
- Demander à certains de décrire les cartes c et d.

Première synthèse

Distinguer la droite de la gauche

Demander aux élèves de lever leur main droite, puis leur main gauche.

phase 2 **Deviner la carte cachée** (l'enseignant est le meneur de jeu)

- Présenter le jeu de devinettes : → *Je dispose du même lot de quatre cartes que vous (invisibles des élèves). Je vais maintenant en cacher une. Vous devrez deviner laquelle des quatre cartes j'ai cachée. Pour cela, je vous donnerai un indice. À mon signal, vous montrerez la carte qui, à votre avis, est la même que celle que j'ai cachée. Nous vérifierons ensuite si vous avez trouvé la bonne carte.*
- Choisir une carte et la cacher. Donner des éléments de description de cette carte,
 - ⇒ « le carré est en haut à droite » (carte b). Valider les réponses en montrant la carte cachée.
 - ⇒ « le carré est en haut à gauche » (carte a),
 - ⇒ « le carré est en bas à gauche » (carte d).
- Refaire ensuite le jeu avec d'autres cartes et d'autres indices portant sur une autre forme,
 - ⇒ « le cercle est en bas à droite » (carte d),
 - ⇒ « le cercle est en haut à gauche » (carte b),
 - ⇒ « le triangle est en haut à droite » (carte d).

phase 3 **Deviner la carte cachée** (une équipe est meneuse de jeu)

- Cette fois, c'est une équipe de deux élèves qui, en secret, choisit une carte et donne un ou des indices pour faire deviner la carte choisie, en reprenant les mêmes modalités de jeu que précédemment. Les

élèves qui cherchent peuvent demander des indices supplémentaires si nécessaire (*par exemple, l'indice « le triangle est en bas à gauche » ne suffit pas pour déterminer une carte*).

synthèse

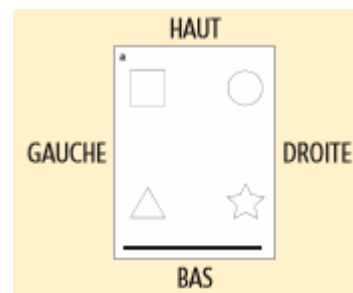
Pour aider à trouver la carte cachée, il faut :

- orienter la carte (décider du haut et du bas) ;
- faire le choix d'une forme dessinée sur la carte ;
- décrire la position occupée par cette forme sur la carte en utilisant un vocabulaire précis : à gauche/à droite, en haut/en bas, au-dessus de/au-dessous de.

La description de la position d'une forme sur la carte peut ne pas suffire pour trouver la carte. Il faut alors choisir une seconde forme et décrire sa position.

trace écrite

Afficher au tableau une carte agrandie et écrire autour le vocabulaire spatial (HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE) par rapport aux positions relatives des différentes figures.



Unité 1 – 9 (page 12, 14, 15)

Matériel

pour la classe :

- 4 cartes agrandies affichées verticalement au tableau
- 8 boîtes identiques disposées ainsi :
 - ⇒ en phase 1, 4 boîtes placées chacune contre un mur différent de la classe
 - ⇒ en phase 2, une deuxième boîte placée à côté de chacune des 4 boîtes de la phase 1
- 1 carte avec la photo de Gribouille → **fiche 8**

Par élève :

- 4 cartes découpées → **fiche 7**

Calcul mental : Nombres en appui sur les doubles (jusqu'à 10)

Reconnaitre des quantités obtenues comme double d'une quantité à laquelle on a ajouté 1 élément

- Dessiner au tableau 6 jetons
- Demander aux élèves combien il y a de jetons.
- Ajouter ensuite un jeton dans une case.
- Demander aux élèves combien il y a maintenant de jetons.



⇒ Lors de la correction, mettre en évidence qu'il est possible de répondre immédiatement « il y a un jeton de plus, donc 7 jetons », « 6 et encore 1, c'est 7 », « 7 c'est aussi 3 et encore 3 et encore 1 ».

- Reprendre l'activité
 - ⇒ avec 4 jetons (double de 2) auxquels on ajoute 1 jeton.
 - ⇒ avec 2 jetons (double de 1),
 - ⇒ avec 8 jetons (double de 4) auxquels on ajoute 1 jeton.

Pour que chaque élève puisse répondre, demander à chacun de lever autant de doigts qu'il y a de jetons avant d'en faire verbaliser le nombre.

Révision : Repérage dans l'espace de la feuille

Repérer des éléments sur une carte posée sur une table.

Connaitre et utiliser le vocabulaire spatial : à gauche/à droite, en haut/en bas, au-dessus de/au-dessous de.

L'émission du message est faite par une équipe de deux.

phase 1 Préparation du message

Demander à chaque équipe de choisir en secret une carte et de se mettre d'accord sur le message à donner.

phase 2 Deviner la carte cachée

Désigner une équipe qui donne un ou des indices pour faire deviner la carte choisie. La recherche est individuelle.

Lorsqu'un élève pense avoir trouvé, il retourne la carte dans son jeu.

Apprentissage : Repérage d'objets dans un espace connu.

Repérer dans l'espace des objets par rapport à d'autres objets (repères fixes).

Comprendre et utiliser le vocabulaire et les expressions spatiales adéquats.

phase 1 Avec une seule boîte contre chaque mur

Préciser la tâche : → *Aujourd'hui, c'est l'un d'entre vous qui va faire une farce, comme l'a fait Gribouille l'autre jour (rappel de l'activité de la séance 7).*

- Deux élèves vont sortir de la classe.
- Pendant ce temps, un autre élève (le farceur) va cacher une photo de Gribouille dans une des boîtes (montrer les 4 boîtes).
- Quand les deux élèves reviendront, le farceur devra leur dire un message qui leur permettra de trouver où est cachée la photo, ils écoutent le message du farceur et se mettent d'accord sur la localisation de la photo. Si le message leur semble insuffisant, un autre élève peut donner un indice.

synthèse

Il est important de préciser près de quel élément de la salle est localisée la boîte qui sert de cachette.

⇒ « *La photo est dans la boîte qui est près de la porte d'entrée.* »

⇒ « *La photo est dans la boîte qui est sous le tableau.* »

phase 2 Avec deux boîtes côte à côte contre chaque mur

- Reprise du jeu précédent, sans qu'aucune indication supplémentaire ne soit donnée aux élèves.
- Le farceur dit son message, même si celui-ci est incomplet.
- Comme à la phase précédente, les deux élèves peuvent demander le remplacement du farceur, s'ils jugent le message insuffisamment précis.
 - ⇒ En effet, il faut maintenant deux informations pour localiser la photo : une pour indiquer la localisation des boîtes et une pour dire de quelle boîte il s'agit parmi les deux boîtes côte à côte.

synthèse

Il est important de préciser deux informations :

⇒ l'élément de la salle près duquel est localisée la boîte qui sert de cachette ;

⇒ l'indication « boîte de droite » ou « boîte de gauche ».

⇒ « *La photo est dans la boîte de droite sous le tableau.* »

⇒ « *La photo est sous le radiateur, dans la boîte de gauche.* »

BILAN Unité 1