

On va apprendre à compter : compter, c'est quand on trouve combien il y a d'objets. On peut le montrer avec ses doigts, sa bouche...

MATHS		Numération	Période 3	PS
N°	S	Situation Objectifs But (ce qu'on apprend) Tâche	Déroulement	
1		Jeu des galettes Se déplacer sur un parcours orienté + numération de 1 à 3	<p>But du jeu : Déplacer les personnages sur le plateau de jeu pour gagner le maximum de galettes</p> <p>Règle du jeu : un personnage par chemin, tous les personnages doivent arriver à la maison, en ramenant un maximum de parts de galettes, pour pouvoir inviter un maximum d'amis. Pour gagner des parts de galette, il faut tomber sur les cases « galette ». Chaque joueur tire au dé à son tour et peut déplacer n'importe quel personnage du nb de cases correspondant (attitude attendue : déplacer celui qui va gagner la galette).</p> <p>Quand tous les personnages sont arrivés, un des joueurs « invite » les amis en fonction du nb de galettes récoltées : les autres valident ou pas (procédure attendue : correspondance terme à terme, dénombrement, notion d'assez – manque, juste ce qu'il faut)</p>	
		Jeu des galettes et des fèves Apparier et comparer des collections	<p>Y a-t-il suffisamment de fèves pour le nb de galettes dessinées (atelier échelonné)</p> <p>Pour chaque collection, y a-t-il juste ce qu'il faut de fèves</p> <p>variables : matériel manipulable ou galettes dessinées</p> <p>galettes et fèves sont proches ou éloignées (nécessite une mémorisation, + complique la correspondance terme à terme)</p> <p>taille de la collection : nb de galettes mises à disposition</p> <p>écart entre les 2 collections</p> <p>collections organisées / inorganisées, possibilités de les déplacer ou pas</p> <p>procédures attendues :</p> <ul style="list-style-type: none"> - subitizing : je vois que - correspondance terme à terme - utilisation d'une collection témoin (doigts de la main, ou carte constellation) - dénombrement <p>Situation 1 : collections proches</p> <p>dans des barquettes : 1 fève / 1 galette, 2 fèves / 1 galette, 1 fève / 2 galettes : il y en a plus, il y en a moins, il y en a autant.</p> <p>Bcp de fèves / peu de galettes</p> <p>3 galettes / 4 fèves, 3 galettes / 3 fèves (matériel de manip + dessin)</p> <p>5 galettes / 5 fèves, 5 galettes / 6 fèves, 5 galettes / 4 fèves</p> <p>Situation 2 : collections éloignées</p> <p>On donne à l'enfant une carte à l'enfant : au recto les fèves, au verso les galettes : est-ce que les fèves sont bien préparées?</p>	
4		Le bon pot	Présentation du matériel : Pour ce jeu, j'ai apporté des pots. Sur les pots, il y a des jetons.	

<p>(situation primaths ici) Associer une collection à son nom Qui veut retrouver le bon pot, celui où est cachée la toupie...</p>	<p>Description des pots : indiquer le nb + comparaison à des collections référence type bien connues des enfants + décomposition du nb. un jeton, il est tout seul. 2 jetons, 1 ici et 1 là. J'ai 2 mains, 2 yeux, 2 oreilles, et il y a 2 jetons. 3 jetons : 2 ici et 1 là. 2 jetons et encore 1 jeton, c'est 3 jeton. 4 jetons, 2 ici et 2 là. 2 jetons et encore 2 jetons, c'est 4 jetons.</p> <p>Présentation de la situation : Je vais cacher cette petite toupie sous un pot : indiquer le pot : je vais la cacher sous le pot avec deux châtaignes (indiquer le nb + comparaison à des collections référence type bien connues des enfants + décomposition du nb)</p> <p>Et maintenant je déplace les pots, comme ça, en les glissant sur le sol, pour que la toupie ne sorte pas... Et maintenant qu'il faut fermer les yeux. Tout le monde a bien les yeux fermés pendant que je déplace encore les pots ? ... Maintenant vous pouvez regarder. Qui veut retrouver le bon pot, celui où est cachée la toupie...</p> <div data-bbox="936 592 2190 979" data-label="Image"> </div>
<p>Juste assez S1(Accès) Construire des collections équipotentes : comprendre la notion de juste assez / pas assez / trop</p>	<p>Le jeu des poupées : 3-4 personnages Préparer la table au coin dinette : l'un après l'autre, chacun va chercher le nb d'assiettes nécessaires pour que chacun des invités en aient une et juste une. Mettre en évidence comment on réussit : un un et un, je compte 3, montrer ac les doigts.</p>
<p>Juste assez S2 (situation primaths) : ici Construire des collections équipotentes</p> <p>Fiche cartonnée avec cercles + petits cubes (taille inférieure aux cercles) + boîte 2 compartiments avec couvercle</p>	<p>Présentation collective de la situation découverte du matériel : d'un côté de la boîte il y a des cubes. De l'autre côté une fiche avec des ronds. Comprendre la tâche : faire placer des cubes sur la fiche : un cube sur chaque rond pour gagner. S'il reste un rond qui n'a pas de cube, on n'a pas gagné. S'il y a des cubes qui n'ont pas de rond, on n'a pas gagné non plus. Introduction de la contrainte avec démonstration par le maître de la procédure (qui se trompe dans</p>

PREVOIR PLUSIEURS SEANCES POUR
ENTRAINEMENT => A VOIR POUR ATELIERS FIN DE
MATINEE

le nb de cubes) : attention, il y a une autre règle, sinon ce serait vraiment trop facile. Je n'ai le droit d'ouvrir le coffre aux cubes qu'une seule fois, et je dois prendre en une seule fois juste assez de cubes pour en mettre un sur chaque rond, comme ça.
Correction par un enfant
Phase individuelle : chacun dispose d'une boîte et choisit ses fiches. De toute façon, si vous ne gagnez pas du premier coup, vous pouvez remettre tous les cubes dans le coffre et essayer une autre fois.

MATHS		Découvrir les formes et les grandeurs	Période 3	PS
N° S	Objectifs But (ce qu'on apprend) Tâche	Déroulement		
1	Faire prendre conscience de la notion de taille Boîtes gigognes Ranger des objets selon leur taille Manipuler Jouer avec les boîtes gigognes	ATTENTION A LA PRESENTATION DES BOITES : NON RANGEES Manipulation libre : que peut-on faire avec ces boîtes => constructions individuelles puis observation et langage en situation (actions, couleurs, espace) (relance : construire une tour, une tour aussi grande qu'un enfant...) Défi 1 : ranger tous les objets dans la boîte correspondante (utilisation encastrement partiel obligatoire)		
2		construire des tours Défi 1 : construire la tour la plus haute possible (cf p.125 D. Valentin)		
Prolongement : laisser au coin construction des jeux de cubes emboîtables				

Espace			Période 3	PS MS
N° S	Situation Objectifs But (ce qu'on apprend) Tâche	Déroulement		
1	Le train des poupées S1 : Découvrir la notion d'ordre Atelier échelonné (ou séance EPS)	Etape 1 : motricité => méso-espace -s'approprier le problème : : on va chercher à se repérer dans l'espace : On trouve une place dans un train, au signal, on arrive en gare, on change de train. - mémoriser sa position : On trouve une place, on descend au signal, mais cette fois, il faut retrouver sa place initiale=> comment en être sûr ? (déposer sa carte prénom) - identifier sa position : Où est X ? => il est sur le 1er siège du train, sur le 2ème, sur le		

	<p>Se situer dans l'espace Découvrir le vocabulaire : 1er 2ème 3ème dernier Se placer et se déplacer en mémorisant sa place comprendre la notion d'ordre</p>	<p>3ème, sur le 4ème, sur le dernier. Celui qui est sur le 1er siège se lève et va - Un train est rempli par 4 enfants : « Y » doit se placer dans l'autre train comme « X »(position équivalente) - Abstraction étape 1 : le train est dessiné : déposer la photo de l'enfant au bon endroit sur la carte. Validation collective.</p> <p>- représenter une position : Schématisation : représentation du train : se placer dans un train comme indiqué par la carte Variables : les trains ne sont pas placés côte à côte : orientations différentes, nb de chaises (commencer avec un train de 4 chaises)</p>
	<p>Le train des poupées S2 : Situer des objets entre eux</p>	<p>Etape 2 : transfert avec des objets : micro-espace 4 personnages sont placés dans un train (boîte à chaussure avec cubes) : on observe, en collectif, chaque enfant interrogé est chargé de retrouver la place d'un personnage. Les autres enfants commentent et interviennent s'ils ne sont pas d'accord. Puis vérification en ouvrant la boîte. Possibilité de proposer ensuite le jeu individuellement. Variables : on ferme la boîte (mémorisation), les trains ne sont pas placés côte à côte, nb de chaises</p>
	<p>Le petit train des animaux atelier de l'oiseau magique Situer des objets entre eux Reproduire une suite finie d'images</p>	<p>Je sais dire la place de l'animal Compréhension orale : écoute action : place un animal à la 1ère place. Place un animal en dernier.. Production orale : E place un animal => à quelle place est-il Compréhension visuelle : Je sais reconnaître la place de l'animal et le replacer correctement dans le train en respectant l'ordre, Etape 1 : modèle proche Etape 2 : modèle éloigné (mémorisation) Etape 3 : utilisation du langage : un a le modèle et le décrit à l'autre</p>

Se repérer sur quadrillage : suite graphisme quadrillage : tracer le chemin pour aller récupérer trésor ou rejoindre son ami