

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer la quantité

La notion de quantité: 1 et 2

Compétences de fin de cycle:

- ❖ Réaliser une collection dont le cardinal est donné entre 1 et 10.

Objectifs de la séance:

- Découvrir la notion de quantité
- Construire une collection de un ou deux éléments

Matériel:

5 ronds colorés supports des têtes, petits matériels de la classe (pions, crayons, pinces, jetons, gommes....)



25 min

Séance 1 période 1

Déroulement

1. Découverte du matériel:

Après avoir relu l'histoire dans sa maison un grand cerf, expliquait que l'on va essayer de fabriquer les personnages de cette petite histoire. Quels sont les personnages que nous souhaitons fabriquer? Un cerf, un lapin, un renard, un chasseur et son chien. Présenter les divers supports pour faire les têtes des personnages assiette carton marron pour le cerf, grise pour le lapin, orange pour le renard, beige pour le chasseur et une bicolore pour le chien)

2. Découverte de la situation:

Pour l'instant nous n'avons que le support pour faire la tête, qu'est ce qu'il faut rajouter pour que l'on reconnaisse ces animaux? Faire verbaliser qu'ils ont bien tous 2 yeux, un nez, une bouche et deux oreilles, voir que pour le cerf on doit rajouter deux bois. Faire un exemple avec eux et voir qu'on va utiliser divers objets de la classe pour faire ces personnages.

3. Mise en activité:

Donner à chacun un personnage à fabriquer. Puis quand tout le monde a fini, vérifier collectivement le travail de chacun en posant des questions précises (est ce que le lapin de XXX a bien deux yeux, deux oreilles....). Puis proposer de faire tourner les personnages et de refaire l'exercice.

4. Complexification (facultatif)

Si besoin une fiche peut être réalisée en prolongement avec 5 ronds et des gommettes de formes et couleurs variées pour faire les yeux, le nez, la bouche, les oreilles, ou alors avec des éléments découpés...

Si besoin on peut aussi jouer au visage de la sorcière ou aux bobinettes

Observations

Suivant la thématique abordée on peut amener à reformer autre chose (un hérisson, un monstre...)

Avoir prévu un agrandissement de la dernière page où ils sont tous à table comme support de langage pour voir ce qu'il faudra mettre sur ces têtes

Il peut être intéressant de prendre des photos des divers personnages créés par les enfants pour les motiver à recommencer à former les visages de tous les personnages.

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer la quantité

Séance 1 période 1

La notion de quantité: le 3

Compétences de fin de cycle:

- ❖ Réaliser une collection dont le cardinal est donné entre 1 et 10.
- ❖ Comparer des collections avec des procédures numériques et non numériques

Objectifs de la séance:

- Découvrir la notion de quantité
- Reconnaître une quantité sous diverses formes

Matériel:

Cartes GF avec divers ronds, 3 marottes de personnages en lien avec la thématique du moment. Le même matériel en PF pour chaque élève.



25

Déroulement

1. Découverte du matériel:

Voici 3 petits animaux de la forêt: Hérisson, Lapin, Ecureuil. Ils se préparent pour l'hiver, ils voudraient se mettre à l'abri dans un petit terrier avec un petit lit chacun. Dans la forêt il y a beaucoup de petits trous dans lesquels les animaux peuvent se réfugier mais ils n'ont pas tous la place pour avoir 3 lits. J'ai ici des cartes représentant les diverses maisons qu'ils peuvent occuper. Montrer une première maison avec seulement 2 cases. Voir que cette maison est très jolie mais il n'y a pas de place pour chacun, ça ne va pas car l'un d'entre eux ne peut pas rester dehors.

Proposer une carte avec 4 lits. Voir que cette fois tous les animaux ont un lit, mais il y en a même un de trop, et du coup les animaux se disputent pour savoir qui récupérera les feuilles du dernier lit pour se faire un matelas plus douillet... Proposer une dernière carte avec la bonne quantité de lit, et voir que dans ce trou il y a trois places, une pour le lapin, une pour l'écureuil et une pour le hérisson, c'est juste ce qu'il faut!

2. Découverte de la situation:

Faire un tour de table où on propose à chacun deux tapis, il en choisit un, et on vérifie en posant les personnages.

3. Mise en activité:

Donner à chacun 3 petits personnages et des tapis. Leur demander de trier toutes les maisons que les petits animaux de la forêt vont pouvoir garder. En cas d'erreurs faire vérifier avec les personnages pour que le tri global soit correct

4. Consolidation

Valoriser en disant que vous avez tous bien réussi à trier vos tapis. Est-ce que vous pouvez m'aider maintenant que vous avez bien compris à trier les miens.. Proposer à tour de rôle à chaque enfant un tapis et lui demander pourquoi le tapis correspond ou non (introduire la notion de quantité, la montrer aussi sous une autre forme, avec ses doigts).

Observations

L'objectif est alors de faire bien comprendre la tâche à tous et de basculer doucement de la narration de l'histoire aux notions mathématiques

Amener à une auto correction des enfants à l'aide des personnages. L'enseignante accompagne et prend le temps de verbaliser en amenant la notion de quantité.

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer la quantité

Séance 1 période 1

La notion de quantité: de 1 à 3

Compétences de fin de cycle:

- ❖ Réaliser une collection dont le cardinal est donné entre 1 et 10.
- ❖ Comparer des collections avec des procédures numériques et non numériques

Objectifs de la séance:

- Découvrir la notion de quantité
- Reconnaître une quantité sous diverses formes

Matériel:

Petit sachet, perles, cartes de 1 à 3 avec points
Pour le prolongement des supports du type pipo le clown



25

Déroulement

1. Découverte du matériel:

Voir que sur la table sont disposés des petits sachets avec des perles dedans. Aujourd'hui nous allons jouer à un jeu pour apprendre à reconnaître les quantités 1,2, ou 3. Pour pouvoir jouer à ce jeu j'ai besoin d'organiser un peu le matériel. Je vais donc vous demander de me mettre dans cette grande boîte tous les sachets avec une seule perle, ici ceux avec deux et enfin ici ceux avec trois.

2. Mise en activité:

Laisser les élèves trier les divers sachets, puis faire une vérification rapide collectivement.

3. Présentation du jeu:

Donner à chacun un support de même taille pour le collier. Expliquer qu'à tour de rôle nous allons piocher une carte et choisir une boîte contenant le bon nombre de perles jusqu'à ce que nos colliers soient finis.

4. Mise en activité

Faire jouer les élèves en verbalisant bien la quantité et en aidant au pointage.

Prolongements:

Sur le même principe faire jouer à la manière de Pipo le clown: je dois poser le bon nombre de jetons jusqu'à ce que mon personnage soit rempli. On introduit alors la compétence créer une collection dont le cardinal est donné.

Puis par la suite on peut introduire des cartes avec d'autres représentations des quantités de 1 à 3, avec les doigts par exemple.

Observations

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer la quantité

Utiliser un dé

Compétences de fin de cycle:

- ❖ Stabiliser la connaissance des petits nombres
- ❖ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu

Objectifs de la séance:

- Apprendre à lancer un dé, attendre son tour

Matériel:

Jeu de la couverture, dé coloré



20 min

Séance 1 période 1

Déroulement

1. Découverte du matériel:

Présenter le matériel. Ils commencent à faire froid, aujourd'hui nous allons jouer à un jeu pour apprendre à nous servir d'un dé. Le but du jeu est d'être le premier à avoir couvert son ours pour qu'il n'est pas froid cette nuit. Pour pouvoir reformer sa couverture nous allons poser des morceaux de tissu bien chaud. Faire nommer les couleurs de la couverture et dire à cet endroit nous poserons un morceau rouge, vert, bleu....

Pour savoir de quel couleur sera le morceau de tissu que l'on doit poser nous allons utiliser un dé. Demander aux enfants si ils ont déjà utilisé un dé, si oui leur demander de nous montrer comment on lance le dé dans la boîte.

Verbaliser comment on fait (rotation du poignet, main ouverte). Voir qu'il ne faut pas lancer trop fort, qu'il faut que le dé roule un peu, et qu'il faut lancer dans la boîte pour que ce soit plus facile de jouer.

Faire lancer le dé une fois à chaque élève.

2. Mise en activité:

Faire lancer el dé à tour de rôle et déposer les morceaux de tissu. Si il n'y a plus de place pour la couleur désignée par le dé on passe son tour. Quand on a fini de remplir sa couverture on a terminé le jeu.

Observations

Suivi la durée du jeu et la patience des élèves faire arrêter le jeu dès qu'un élève à fini sa couverture et demander aux autres ce qui leur manque et la faire finir sans lancer le dé.

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer la quantité

Utiliser un dé

Compétences de fin de cycle:

- ❖ Stabiliser la connaissance des petits nombres
- ❖ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu

Objectifs de la séance:

- Apprendre à lancer un dé, attendre son tour
- Apprendre à se déplacer sur un piste de jeu

Matériel:

Jeu de la rivière



20 min

Séance 1 période 1

Déroulement

1. Découverte du matériel:

Avoir placé au centre d'un grand cercle bleu assez large, des noisettes. Expliquer aux élèves que nous allons construire un pont pour que nos petits écureuils puissent aller récupérer des noisettes pour l'hiver de l'autre côté de la rivière. Pour cela je vous donne à chacun des cubes qui permettront de faire comme des marches sur l'eau et ainsi éviter à notre écureuil de se noyer. Montrer l'exemple en faisant un pont qui traverse la rivière devant son propre écureuil. Puis le faire traverser.

2. Mise en activité:

Les élèves construisent des petits ponts pour faire traverser leur écureuils. Puis chacun devant les autres fait traverser son écureuil.

3. Complexification.:

Maintenant que tous les écureuils ont vu qu'avec ses petits ponts ils pouvaient récupérer les noisettes, nous allons transformer cette activité en petit jeu entre eux, un peu comme une course. Chacun notre tour nous allons lancer ce dé, si il tombe sur une face verte c'est qu'il n'y a pas de danger on peut avancer sur la marche d'après, si le feu est rouge c'est qu'une vague arrive et donc il ne faut pas bouger de sa marche pour ne pas tomber dans la rivière.

4. Mise en activité.

Les élèves jouent en lançant le dé chacun leur tour.

Prolongement:

Une fois le travail compris, reprendre le même système mais avec non pas de vrais cubes mais des cases carrées

Observations

Il est important de perdre se temps individuel où on montre aux autres comment on traverse le pont car pour l'enseignante c'est l'occasion de bien verbaliser qu'on s'arrête sur chaque marche, qu'on en va pas trop vite pour ne pas tomber à l'eau...), qu'on ne saute pas de marche..

Jouer au jeu du sapin de vers les maths à l'occasion de Noël