

2. L'enseignant-e présente une nouvelle carte, puis explique :  
 « Regardez bien la carte. Vous allez fermer les yeux. Pendant que vous fermez les yeux, je vais déposer un ou plusieurs pions et vous devrez ensuite compléter, ou pas, pour avoir autant que sur la carte. »

Les élèves ferment les yeux et l'enseignant-e dépose des pions sur les plateaux.

L'enseignant-e valide ensuite la proposition de chaque élève en comptant : « Un puis encore un, ça fait deux »... Cette validation est importante car elle permet d'institutionnaliser les décompositions. Il faut encourager les élèves à répéter, reformuler.



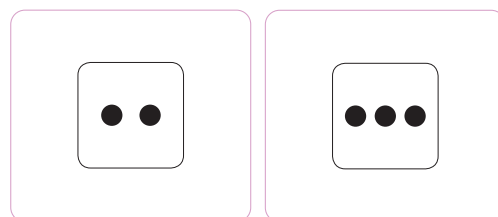
► Collections à compléter.

**Vocabulaire :** utiliser et faire utiliser les mots et expressions *autant que, même, un et encore un...*  
**Traces et retours :** « les collections à compléter » dans *Mon Premier Cahier de maths PS/MS*.

### Différenciation et évolution de l'activité

On pourra :

- adapter la carte à chaque élève selon ses acquis (on peut ainsi aller plus loin avec certains élèves et donner une carte « quatre », par exemple) ;
- montrer puis cacher la carte pour obliger les élèves à mémoriser la quantité ;
- montrer des cartes avec des faces de dés non standard.



Période 4  
S1

## Apprentissages guidés MS

### Matériel :

le matériel de classe : numicons, cubes, des planchettes de kapla®, les cartes de numérations, les **cartes flashs des nombres**, un dé (avec uniquement des faces 4, 5 et 6) et un sablier (ou minuteur).

p. 103

### Matériel :

la **bande articulée**.

p. 207

### Matériel :

des fleurs (naturelles, artificielles ou fabriquées en classe), des vases, un chapeau, un tablier.

### ACTIVITÉ 1 La réactivation des premiers nombres de 4 à 6

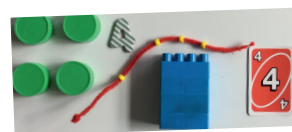
**Objectif :** constituer des collections de cardinal donné entre 4 et 6.

#### Déroulement

Le matériel est disposé au milieu de la table.

- Un élève ou l'enseignant-e lance le dé : les élèves doivent construire le plus rapidement possible des représentations du nombre. À la fin du temps écoulé, l'élève qui a le plus de représentations justes a gagné.
- On peut délimiter la zone de recherche par une grande ardoise, un set de table ou bien en traçant directement sur la surface de la table.

*Variante :* un élève propose une représentation du nombre, le suivant doit en proposer une autre, etc.



### ACTIVITÉ 2 La bande articulée

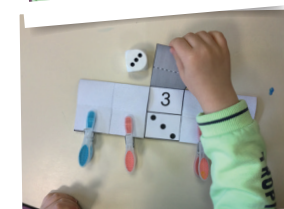
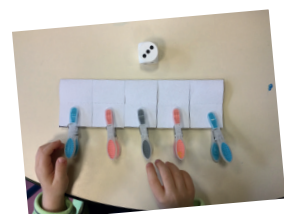
**Objectif :** utiliser le nombre pour désigner une position.

#### Déroulement

1. Présenter la bande articulée aux élèves et la façon de l'utiliser.
2. Chaque binôme reçoit une bande articulée. Chaque languette est rabattue par une pince à linge.

L'enseignant-e (ou un élève) énonce un nombre. Les élèves désignent du doigt la case qui, selon eux, correspond à ce nombre.

Puis on soulève pour vérifier la validité de la réponse en verbalisant : « C'est la troisième case ».



### ACTIVITÉ 3 Le magasin de fleurs (1)

#### Ce qu'il faut savoir

Le magasin de fleurs va aller s'installer dans un coin de la classe. Il s'agit de prendre appui sur les coins d'imitation pour en faire des supports à des activités langagières et mathématiques.



**Objectif :** se familiariser avec le coin fleuriste.

**ACTIVITÉ 1** Les puzzles

Suivre l'activité décrite en semaine 2 ► p. 263.

**Matériel :**

un jeu de logique

► p. 15.



► Exemples de jeux de logique.

**ACTIVITÉ 2** Un jeu de logique**Objectifs :**

- organiser et agencer le matériel du jeu selon la contrainte imposée ;
- situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères ;
- travailler la logique et le raisonnement.

**Ce qu'il faut savoir**

Cette dernière période est l'occasion d'explorer d'autres jeux et de faire des propositions différentes aux élèves. La multitude et la grande diversité des jeux travaillant la logique permettent de différencier aisément.

**Organisation de classe :** en individuel (à une table, sur un banc, dans un coin sur un tapis...), une fois que l'activité a déjà été menée en présence de l'enseignant-e et que les consignes sont bien comprises.

**Déroulement**

Le déroulement est le même qu'en période 4 ► p. 218.

L'adulte (l'enseignant-e ou l'ATSEM) présente l'activité aux élèves sur un temps d'accueil du matin ou lors d'un regroupement. Il/elle :

- montre le matériel et le nomme ;
- explicite verbalement ce qu'il faut faire, en précisant le critère de réussite ;
- montre comment commencer en verbalisant ses actions.

Chaque élève essaie alors de faire la réalisation demandée dans le jeu à son rythme, et la montre à l'adulte quand elle est terminée.



**Explicitation/formulation :** l'enseignant-e doit avoir une connaissance fine des mécanismes mobilisés par chaque jeu pour pouvoir étayer en proposant une aide, une étape intermédiaire. Parfois l'enjeu est une logique sur un enchaînement d'actions, parfois il s'agit de comprendre une logique temporelle, de faire une hypothèse parmi deux choix, etc.

**Traces et retours :** faire une photo de la réalisation des élèves.

**Différenciation et évolution de l'activité**

La différenciation est à construire selon le jeu choisi. Certains jeux contiennent des fiches progressives qui permettent à l'élève d'avancer à son rythme. Pour d'autres jeux, il faudra les construire ou l'enseignant-e devra trouver des moyens d'accompagner l'élève dans son autonomie.

**ACTIVITÉ 3** Boite « Associer des collections 3 »

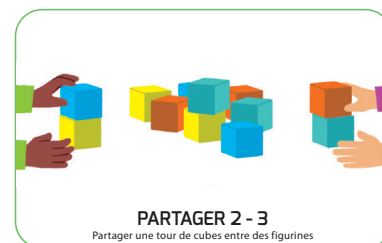
Suivre l'activité décrite en semaine 2 ► p. 264.

**ACTIVITÉ 4** Boite « Partager 3 »

**Objectif :** partager une collection.

**Consigne**

Partager la tour de cubes entre toutes les figurines (il y aura au final deux cubes par figurine).

**Matériel :**

• Des briques ou cubes empilables en tours de couleurs.

• Des figurines.

► Mettre deux fois plus de cubes que de figurines dans le tiroir.

### ACTIVITÉ 3 Le jeu de la ferme

**Objectif :** se déplacer sur un jeu de piste.

#### Déroulement

Les élèves jouent à trois ou quatre. Faire varier le jeu selon le niveau de réussite des élèves.

*Les jeux de piste nécessitent une observation attentive, pour vérifier que l'élève associe bien le nombre dont il doit avancer, le saut de cases, etc.*

*Pour les élèves qui ont des difficultés pour lier les deux, on pourra reprendre ce travail en salle de motricité, avec des cerceaux et en leur faisant jouer la situation.*

#### Matériel :

plateau de jeu, cartes à jouer (de 1 à 6), pions de couleur.

 p. 165

### ACTIVITÉ 4 Le tracé de lignes

**Objectif :** tracer des traits droits.

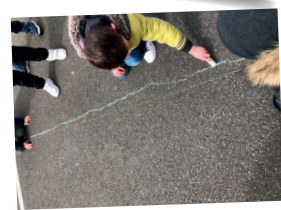
#### Déroulement

Les élèves vont tracer de grandes lignes droites. Pour cela, ils travaillent collectivement : deux élèves tiennent fermement une ficelle à chaque bout et le troisième suit la ficelle pour tracer le trait à la craie.

Les tracés peuvent se faire sur un tableau ou sur le sol (couloir, cour de récréation...).

Il faut commencer par des distances modestes et augmenter si les élèves maintiennent la tension suffisante.

Faire croiser les traits pour faire émerger des formes géométriques : triangles, quadrilatères, etc.



#### Matériel :

ficelle assez épaisse, craies.

Période 5

S5

## Autonomie et semi-autonomie

PS

### ACTIVITÉ 1 Les collections à compléter

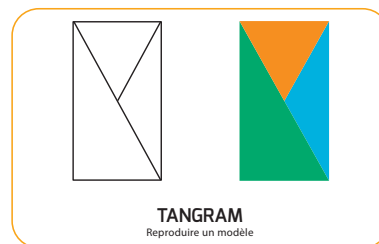
Suivre l'activité décrite en semaine 4 ► p. 278.

### ACTIVITÉ 2 Boite « Tangram »

**Objectif :** associer des formes.

#### Consigne

Reproduire un modèle à l'échelle, directement sur le modèle ou bien à côté.



#### Matériel :

– Les pièces du tangram Totem.  
– Des modèles de tangram à l'échelle.

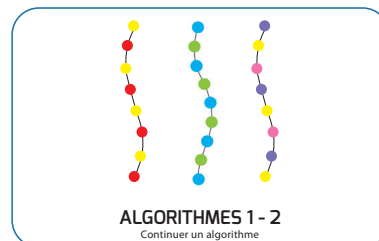
 p. 226 et 229

### ACTIVITÉ 3 Boite « Algorithmes 2 »

**Objectif :** continuer un algorithme.

#### Consigne

Continuer un algorithme simple à deux ou trois couleurs. On peut aussi ajouter une contrainte sur les formes.



#### Matériel :

– Matrices d'algorithme chenille.  
– Des pions de deux ou trois couleurs.  
– Des formes.

 p. 99

### ACTIVITÉ 4 Le coin marchande

Suivre l'activité décrite en semaine 4 ► p. 279.

PS

MS