

Ressources

GS

Sommaire

Bloc Ressources

● Cartes flash.....	3
– chiffres	3
– mains	23
– dés	33
● Jeu du serpent	39
● Jeu de la bataille des cartes	41
● Comptine du castor	53

Ressources numériques

● Problèmes en images (1 à 4)	55
● Modèles de motifs organisés	59
● Modèles de dominos vierges	60
● Images géométriques	61
● Cartes à compter	63
● Tangram Totem	64
– fiche A4	64
– pièces	65
– fiche de route	67
– modèles	68
● Evaluations de la période 1	76
● Fiche de suivi de la période 1	80



Cartes flash

2

1



+

3



oi

5



∞

7



10

9 |



12

11



14

13



16

15



18

17



20

19

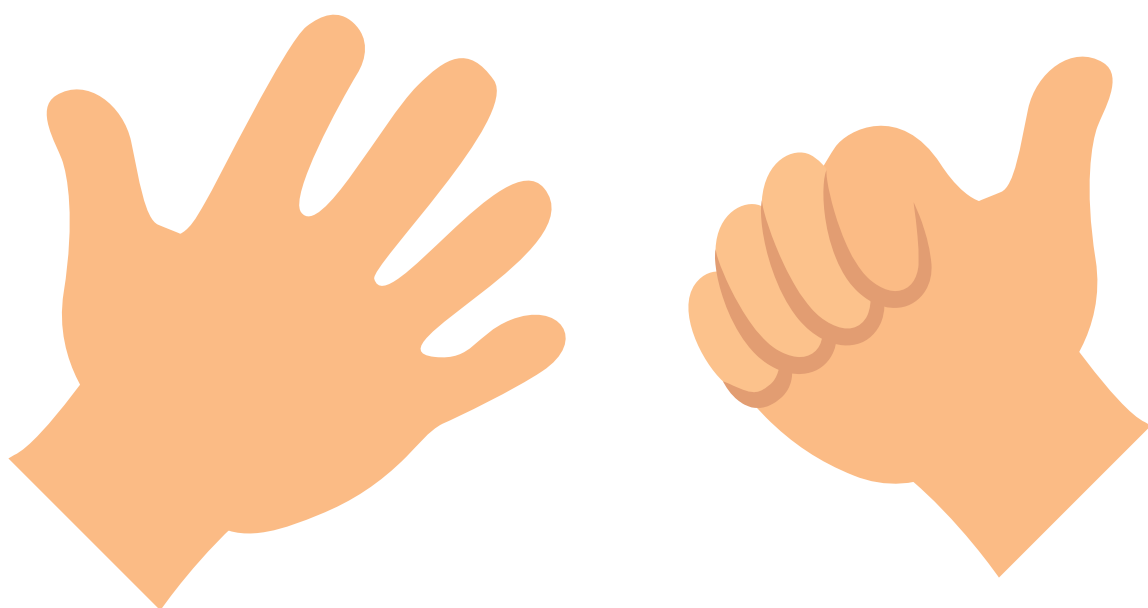




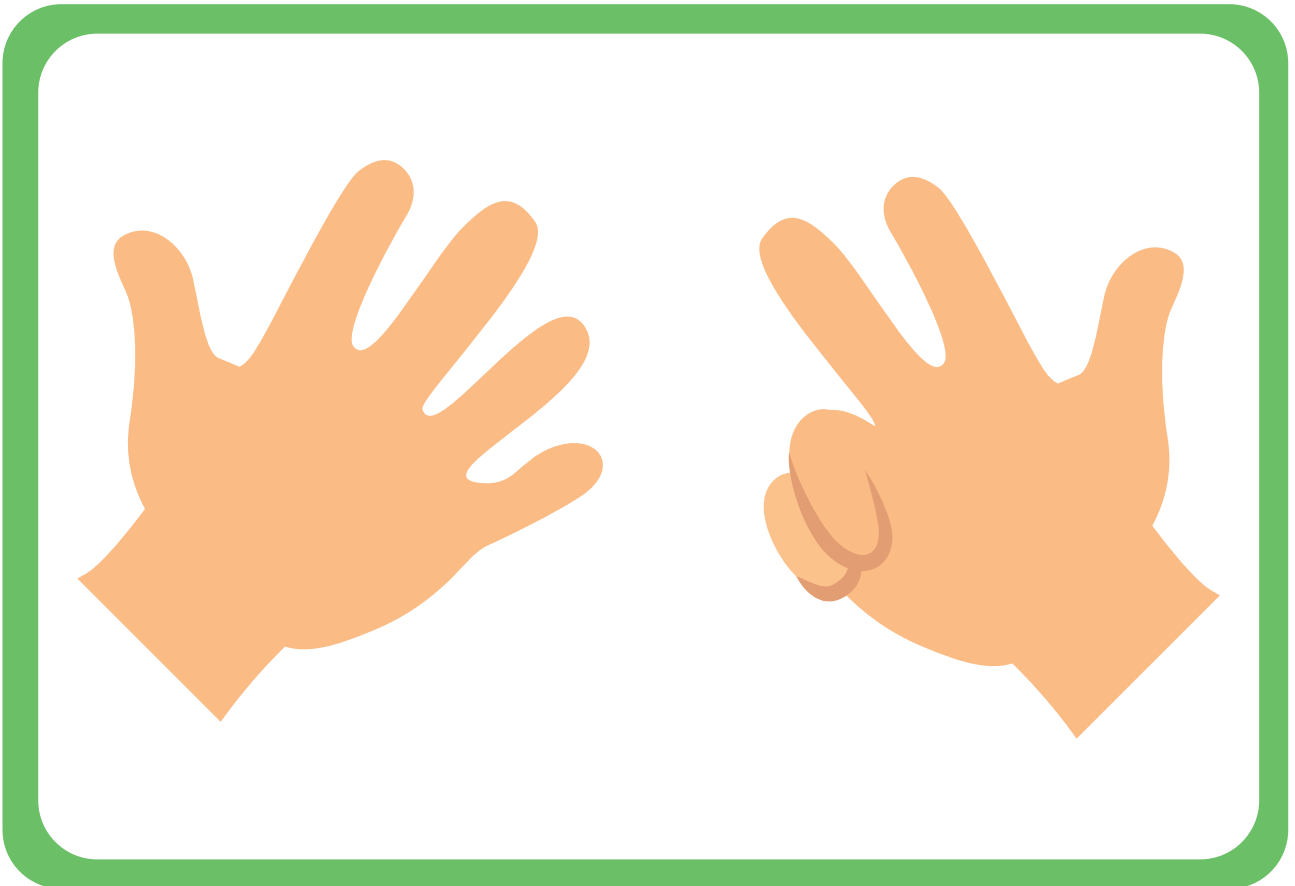
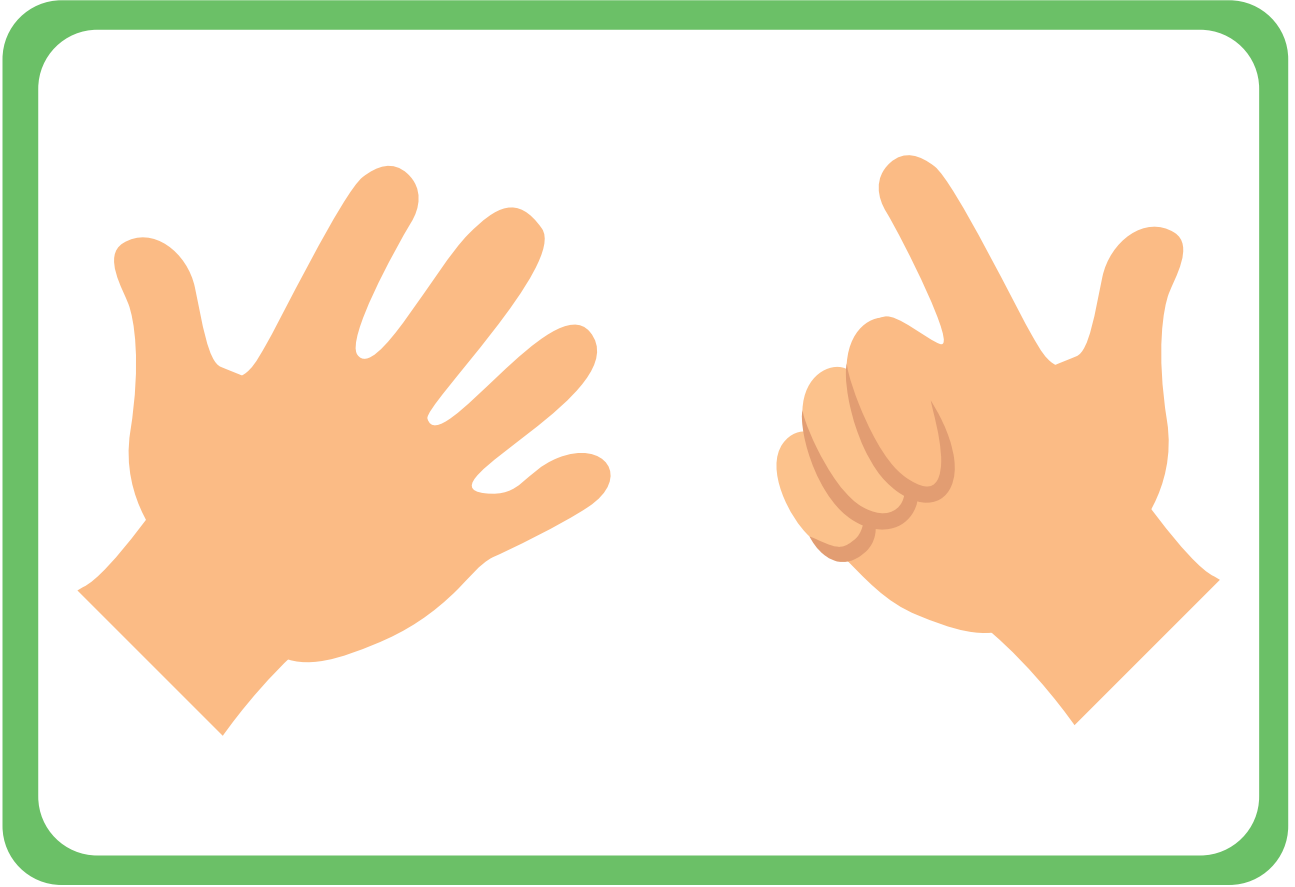




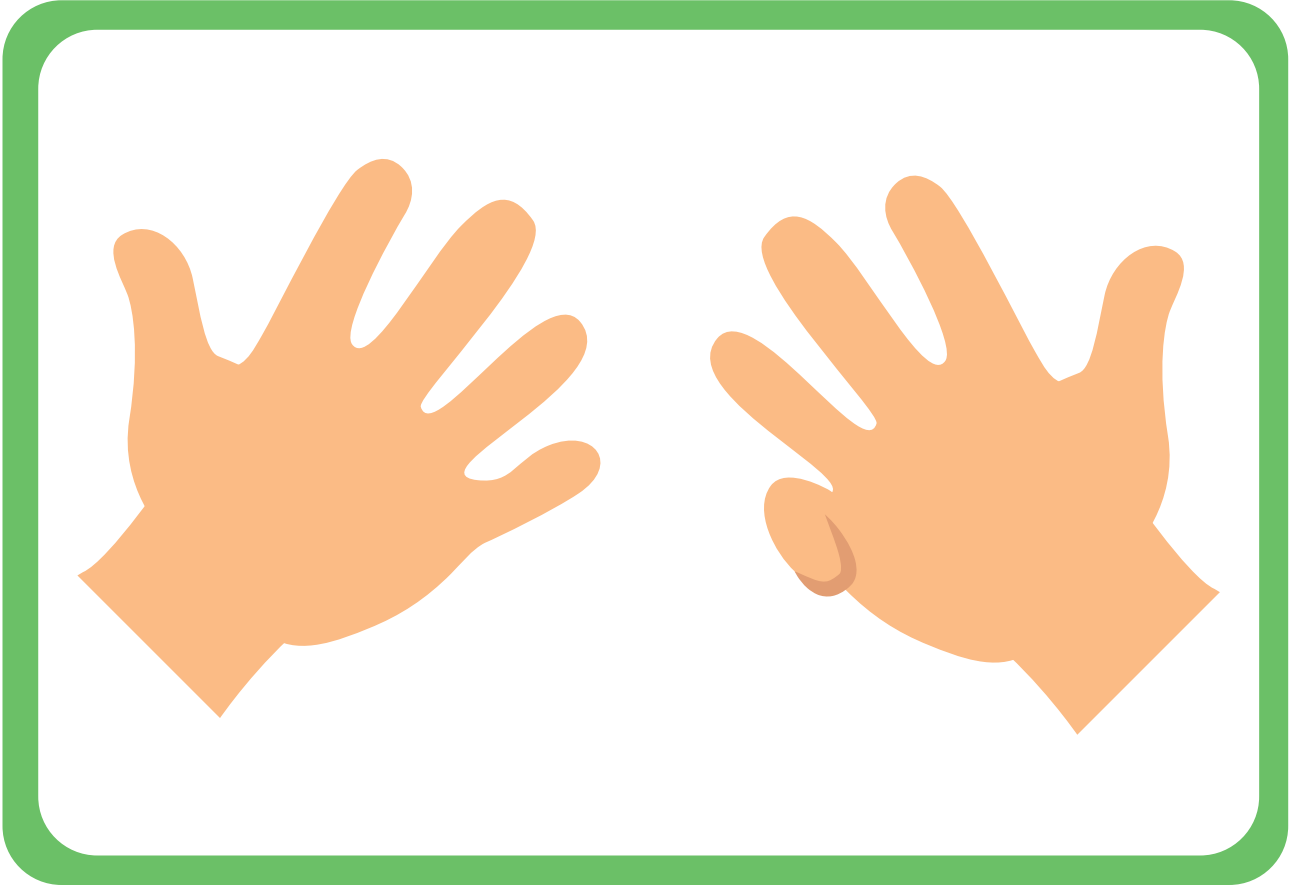




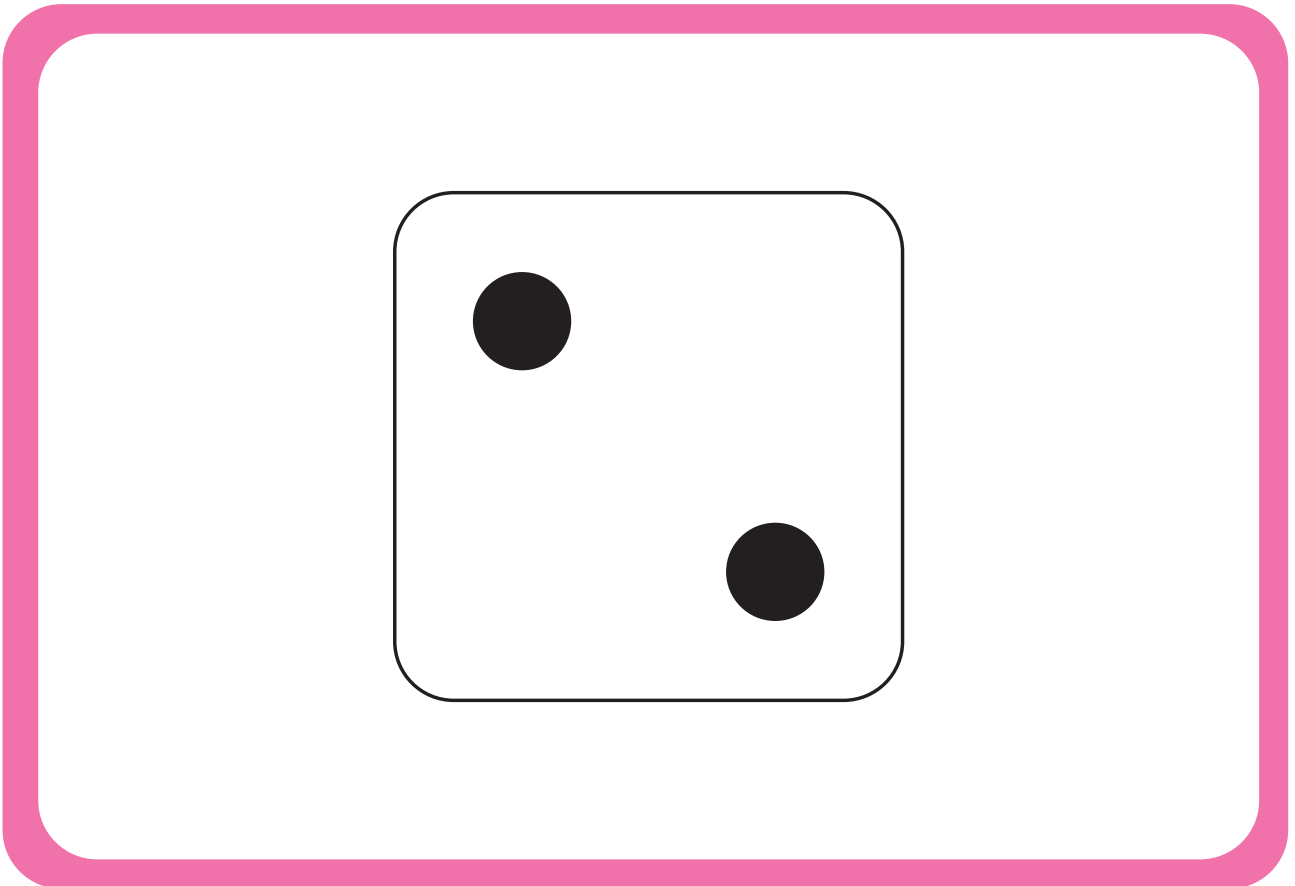
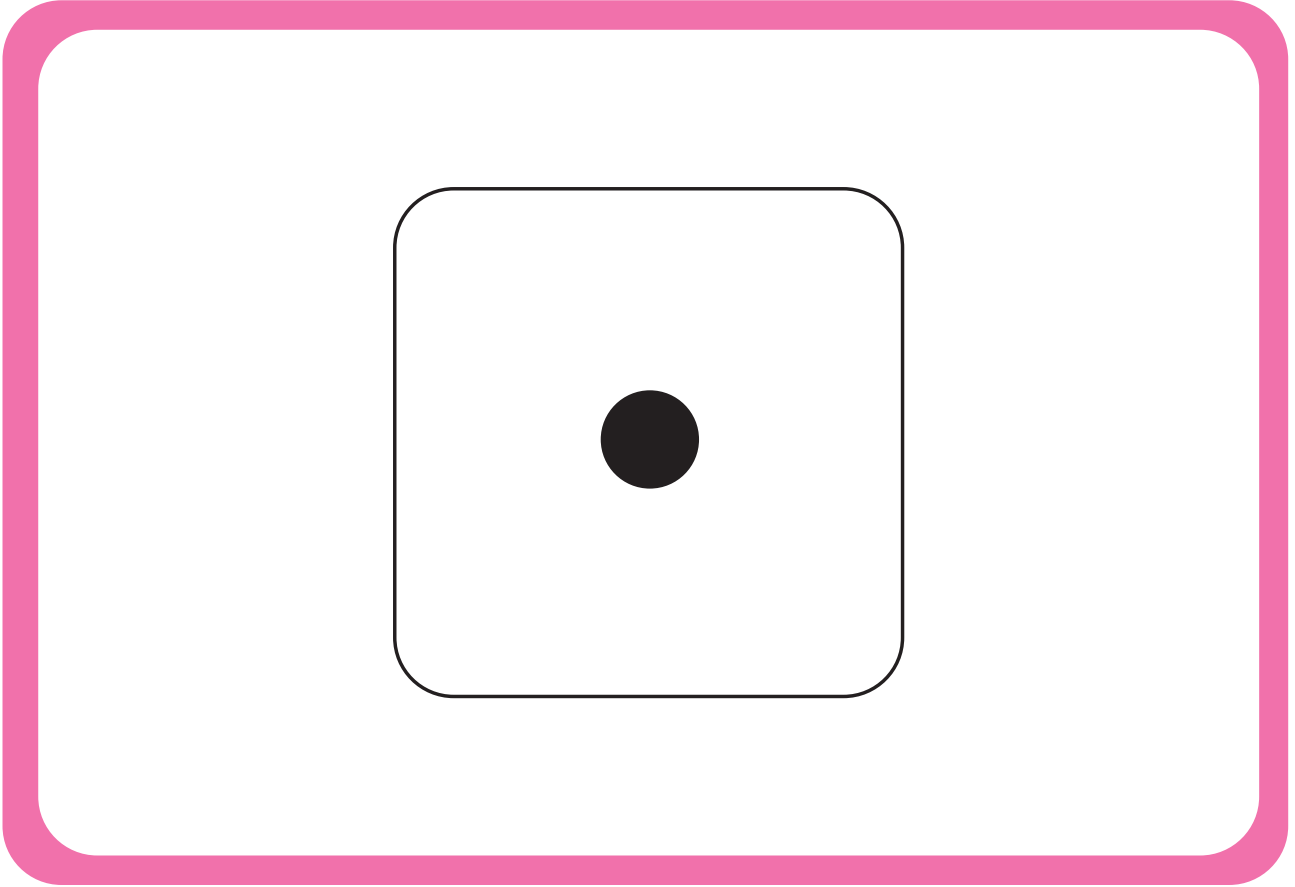




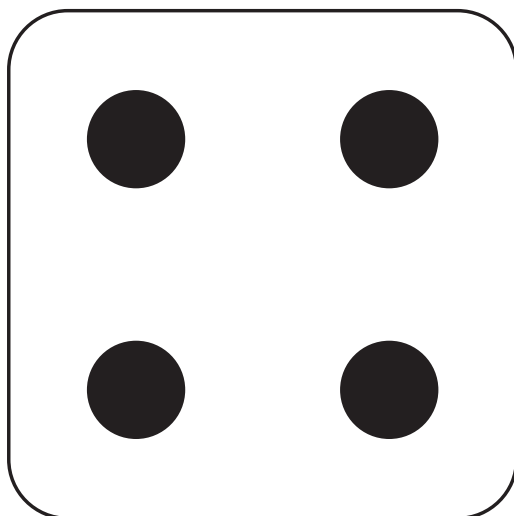
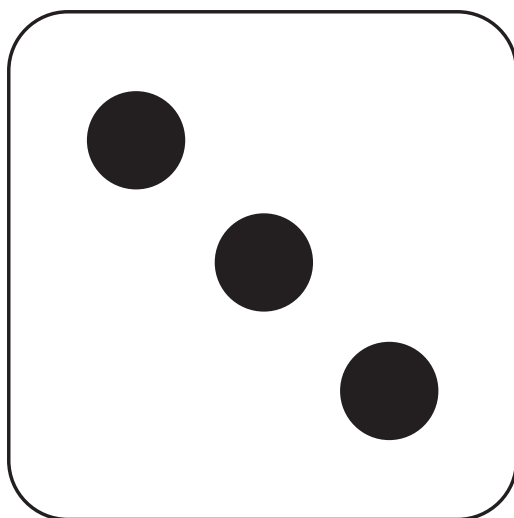




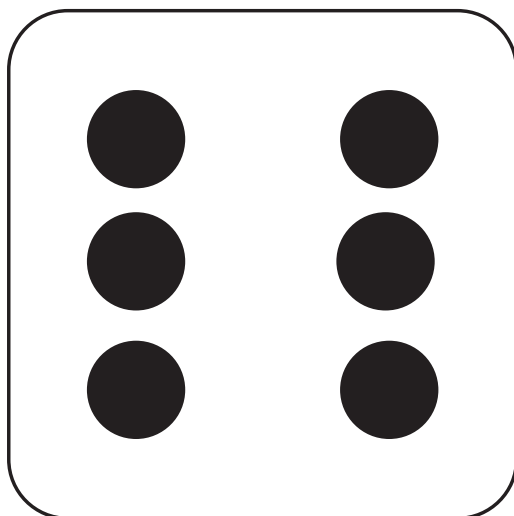
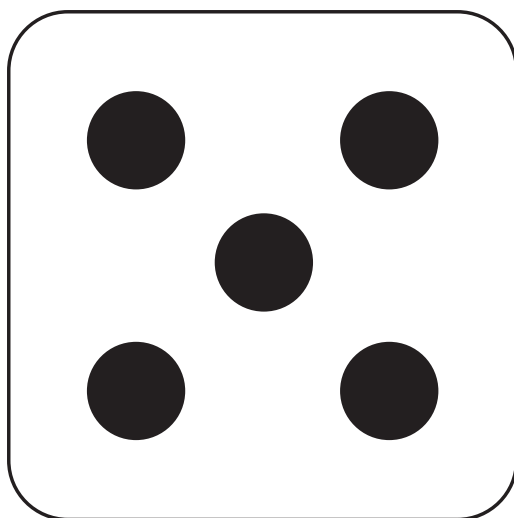














Jeu du serpent





Jeu de la bataille des cartes

1

2

3

4

5

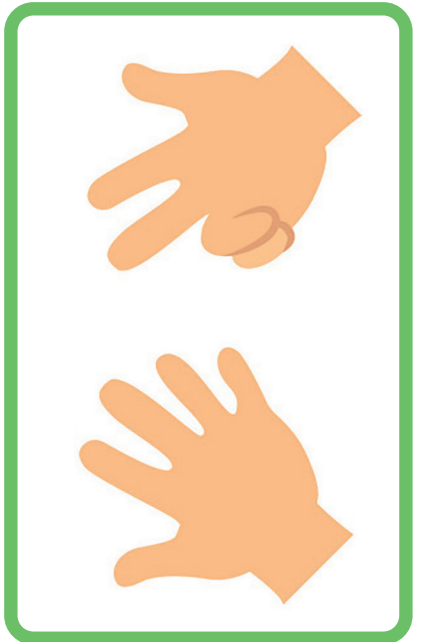
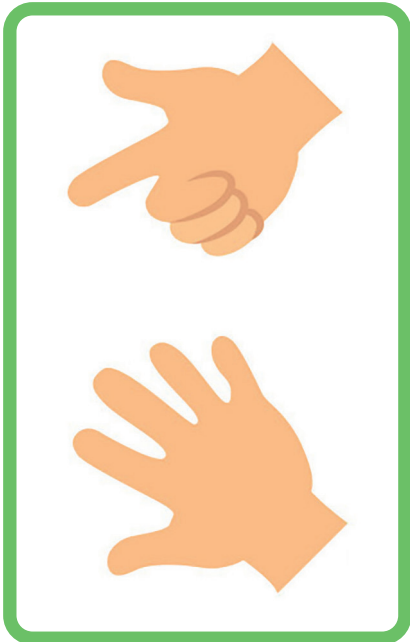
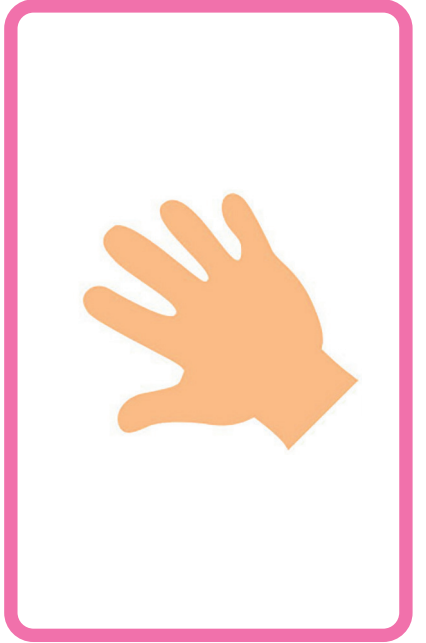
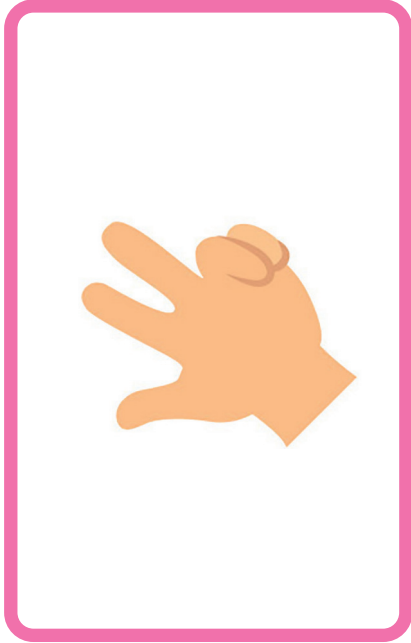
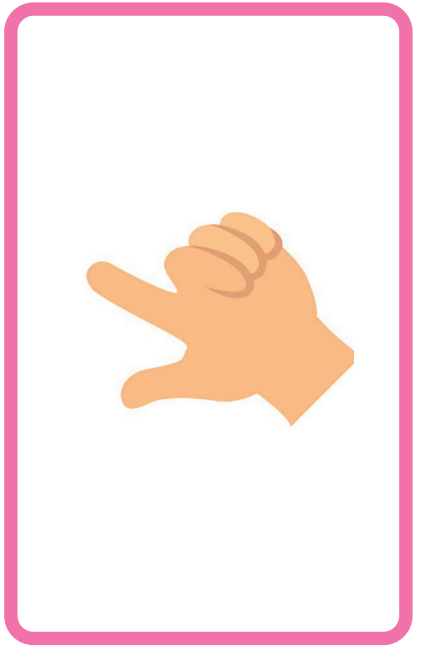
6

7

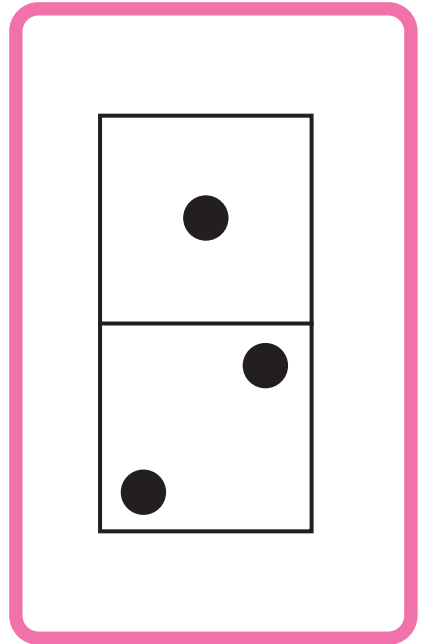
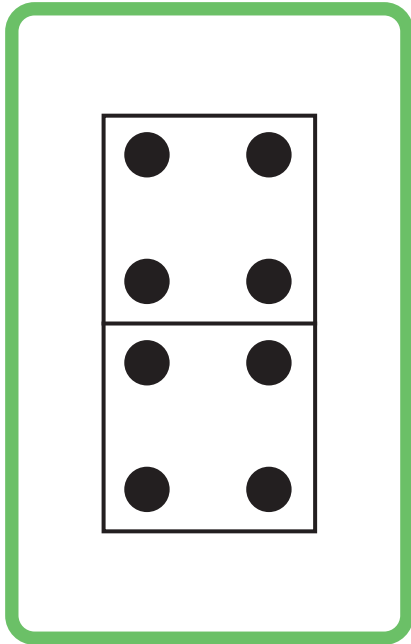
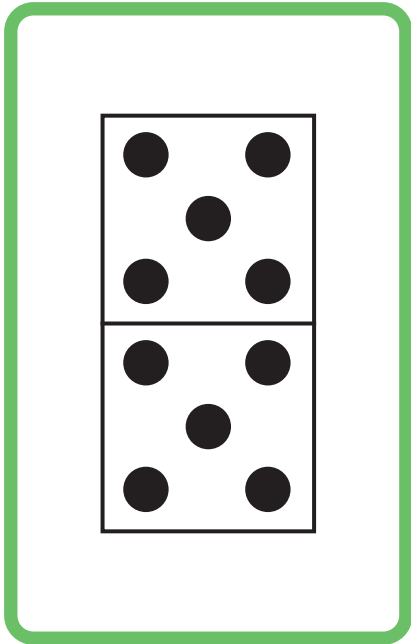
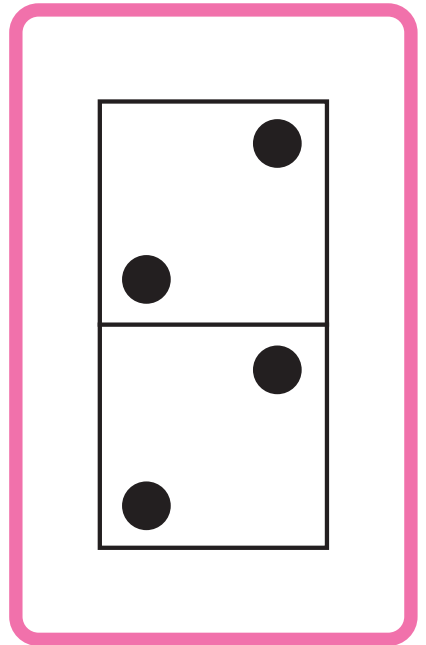
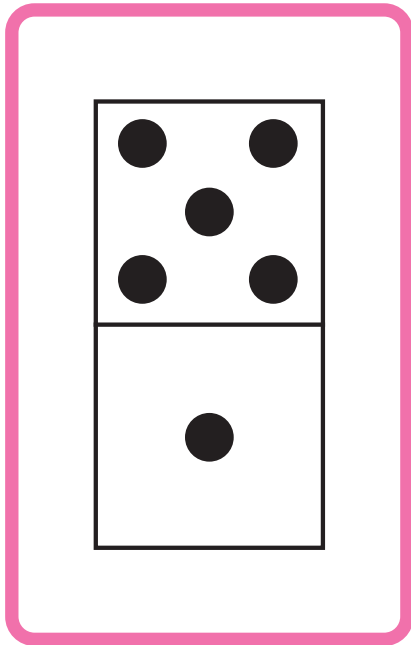
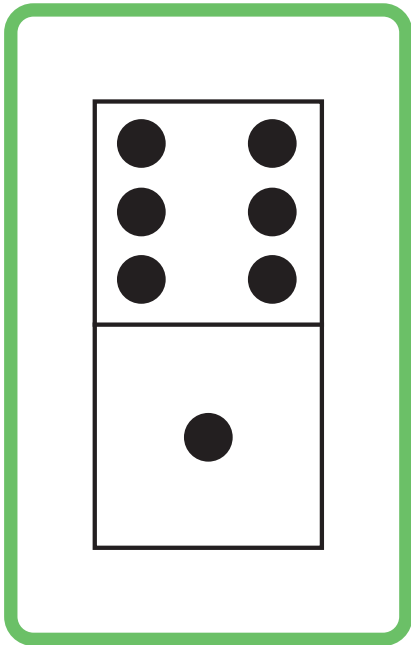
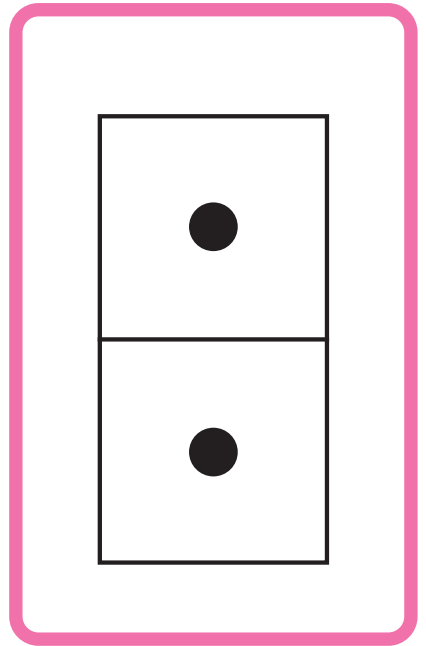
8

9

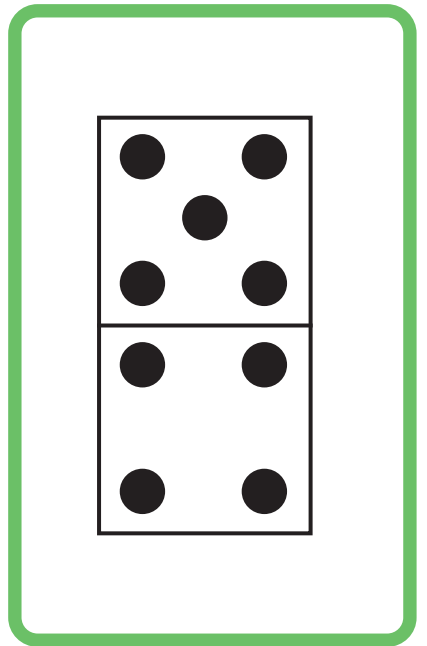
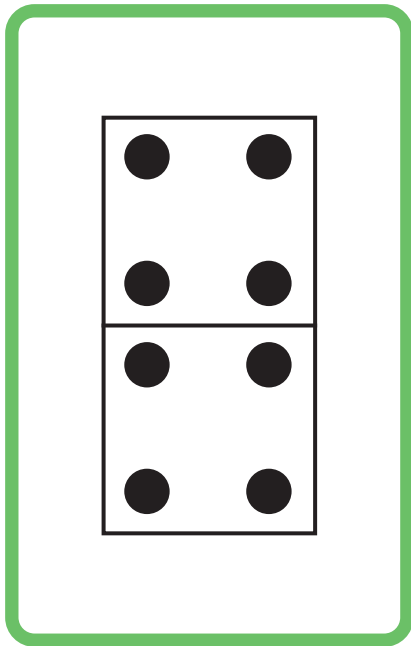
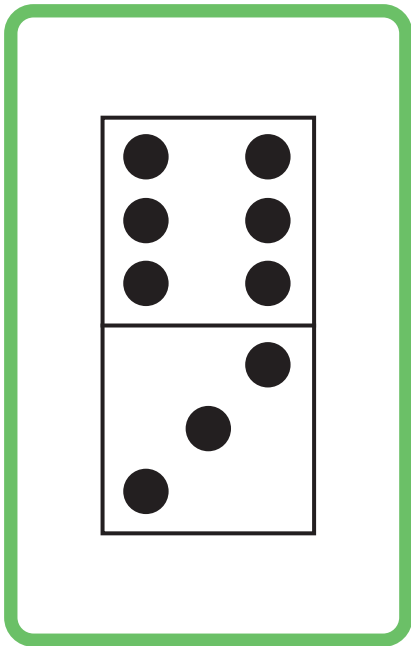
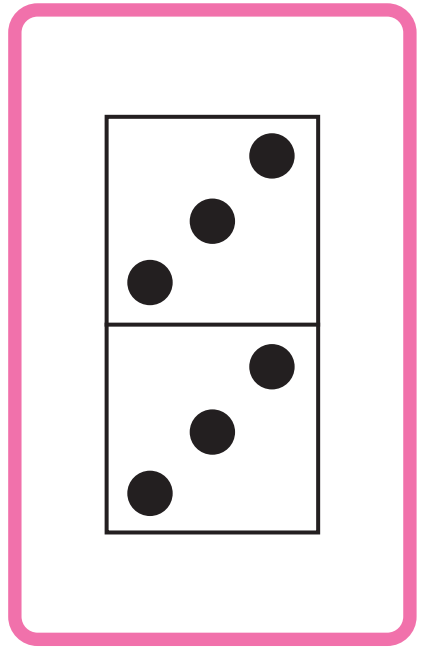
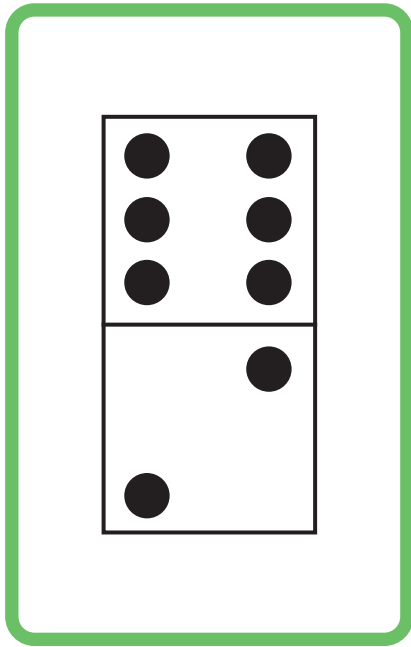
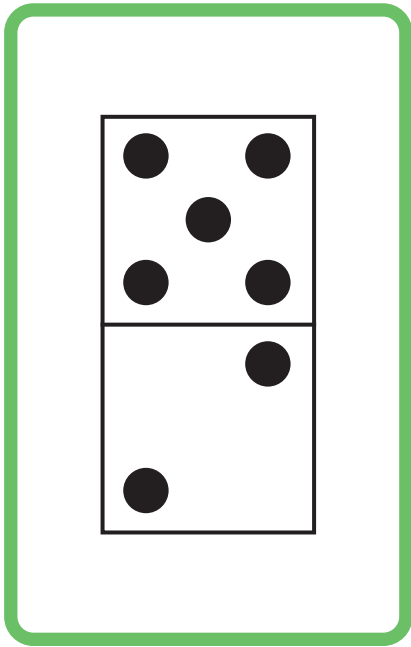
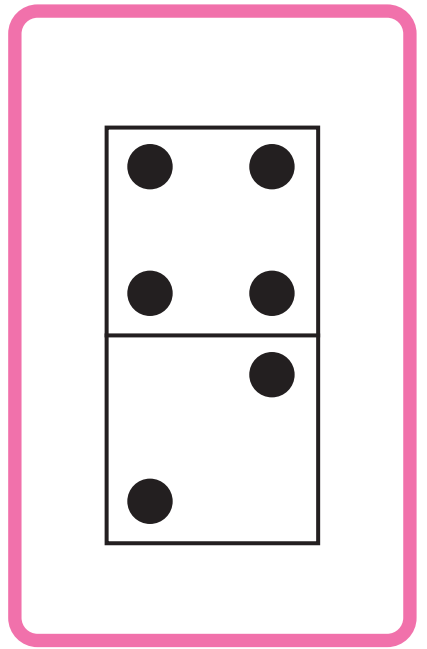
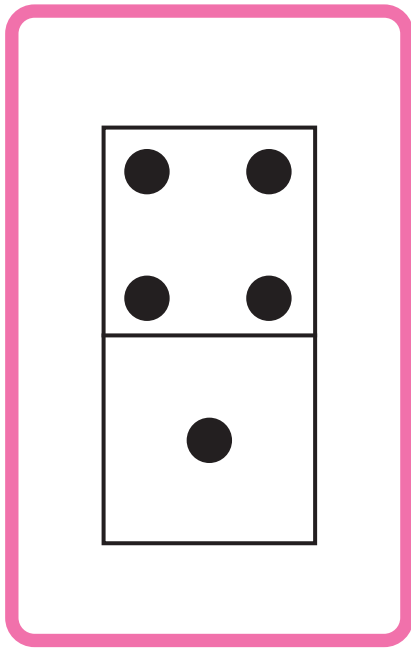
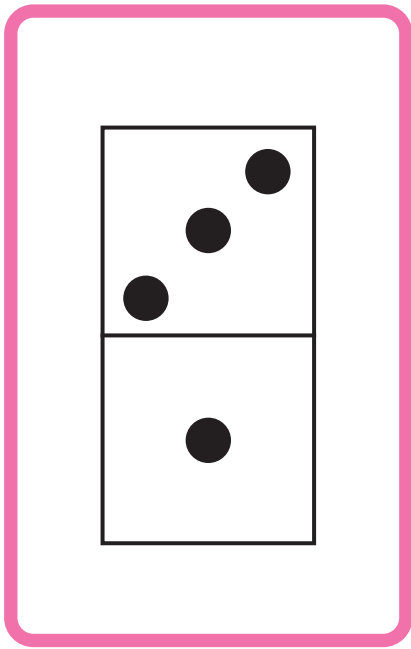




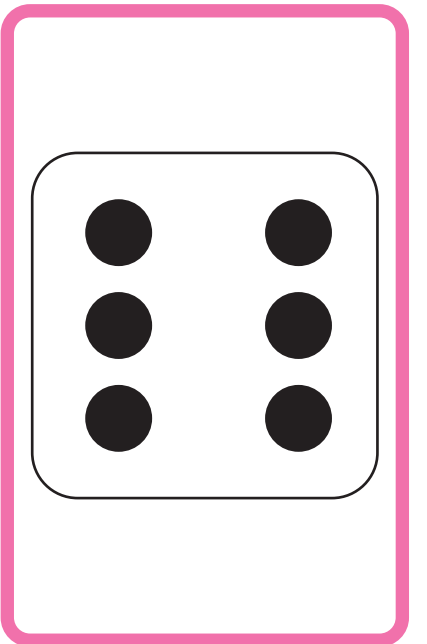
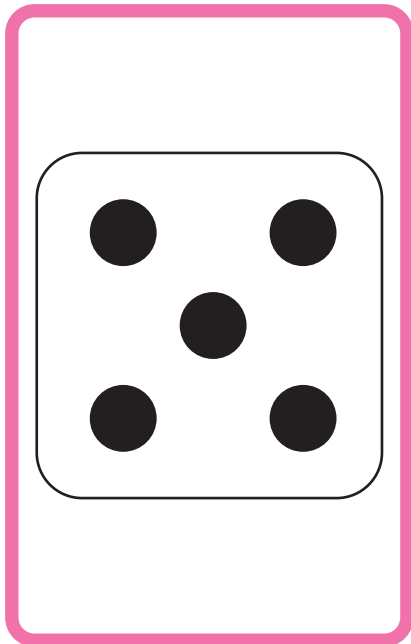
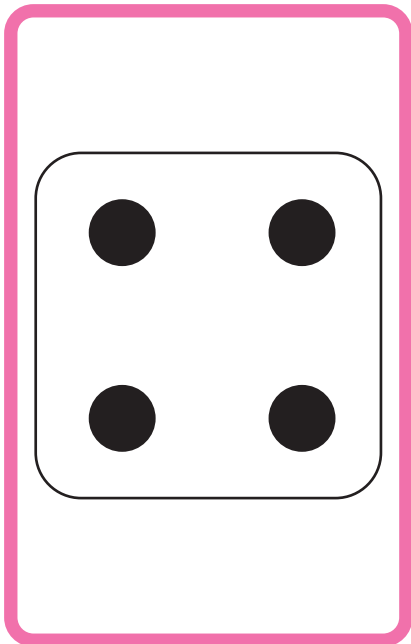
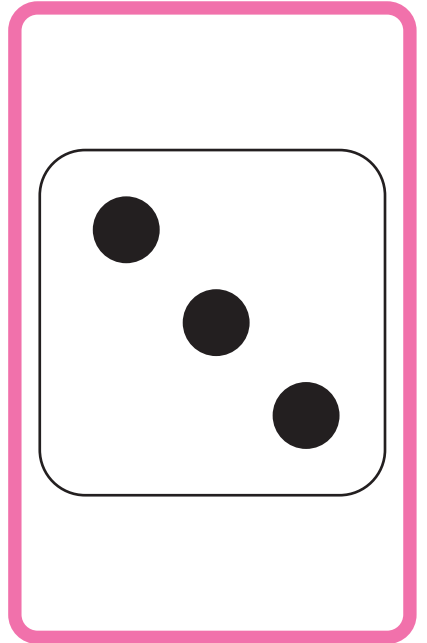
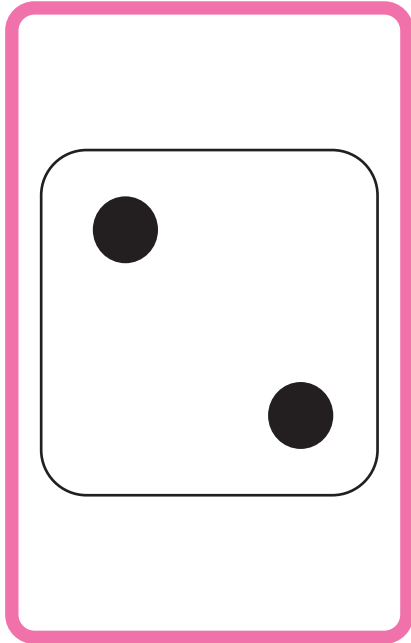
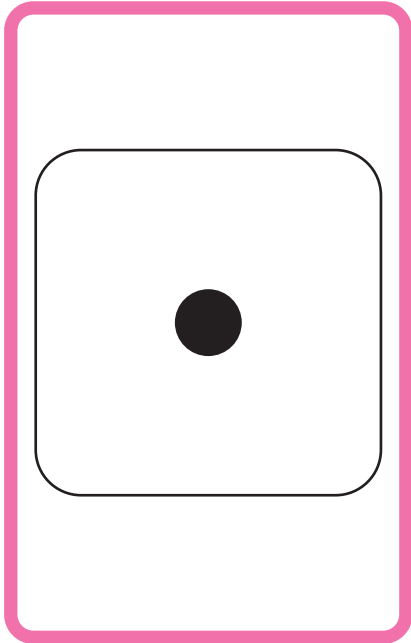
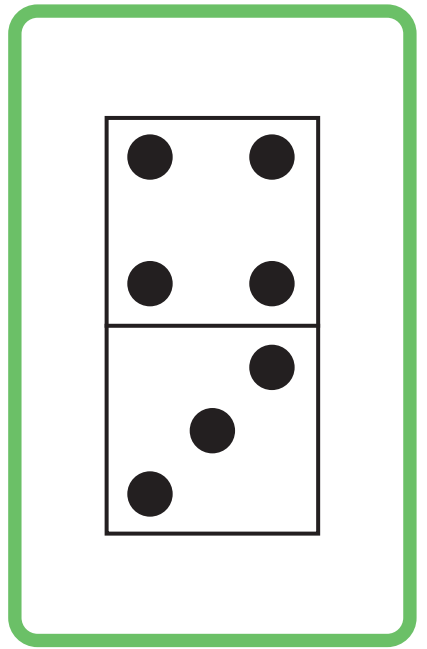
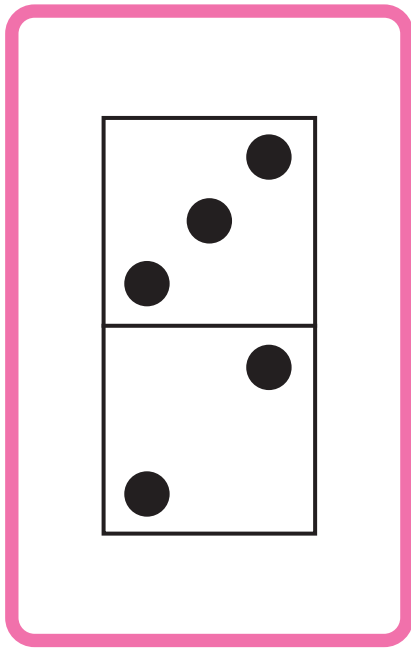
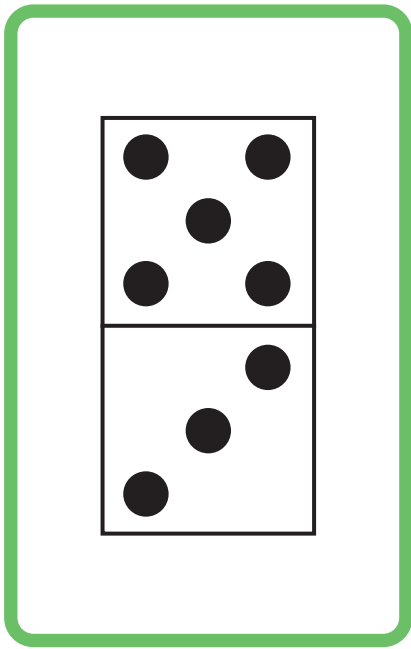




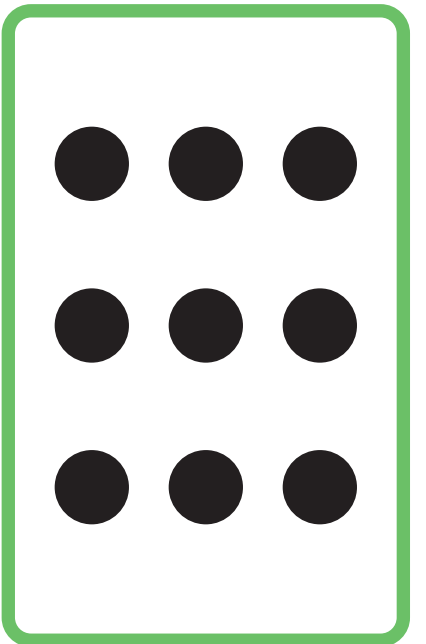
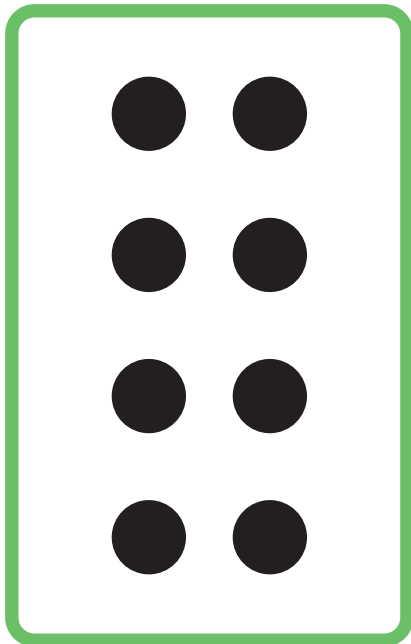
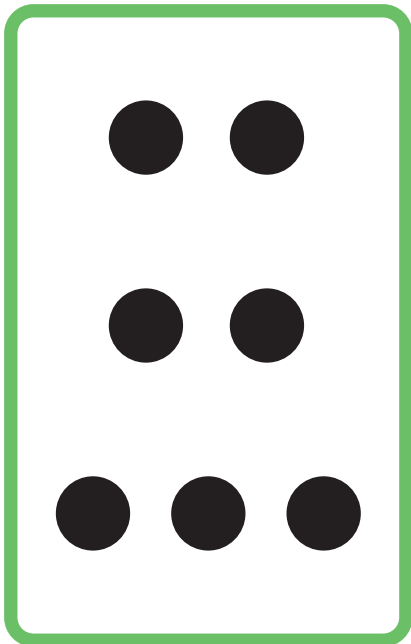
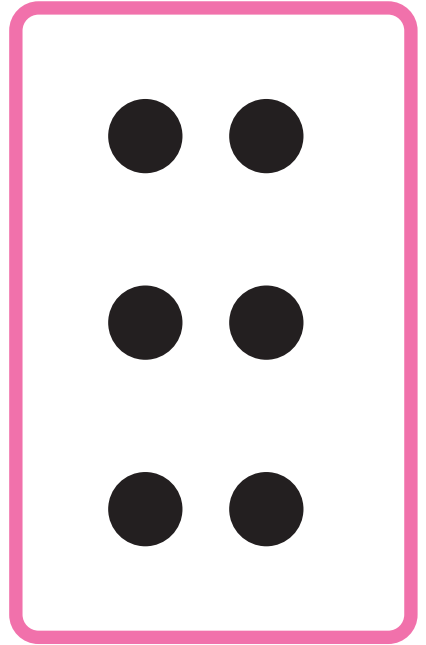
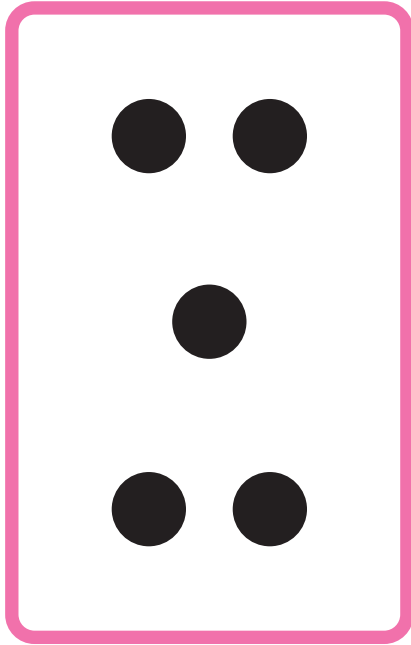
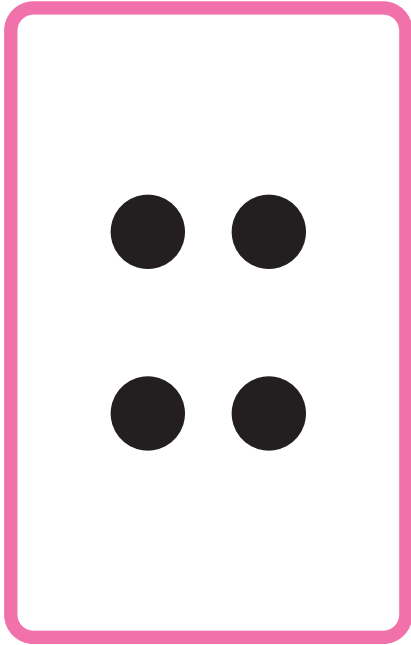
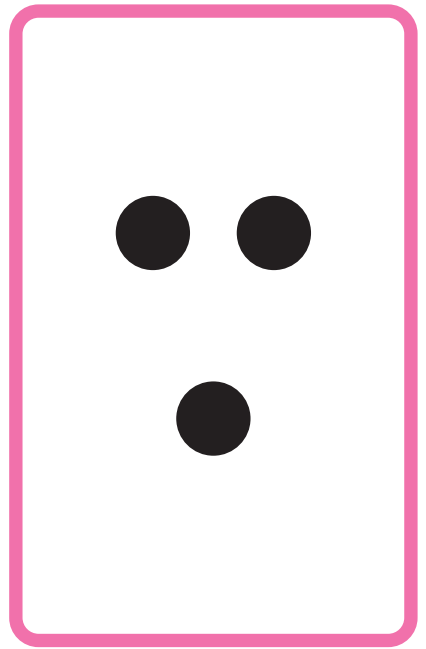
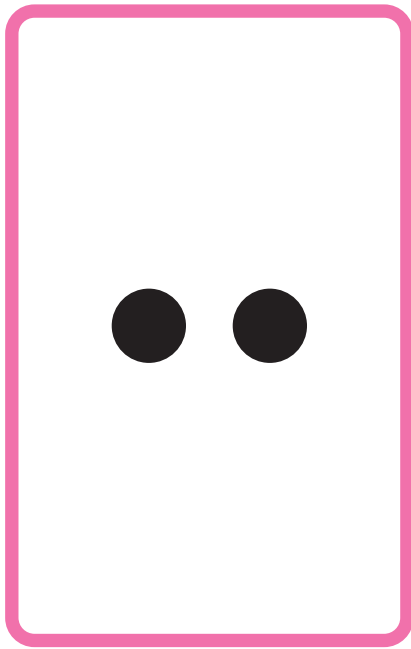
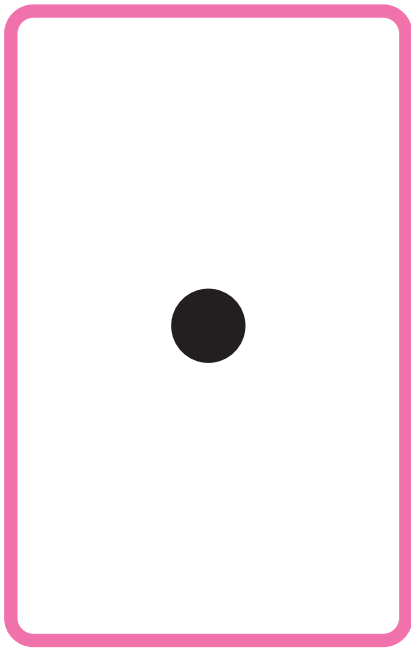














La comptine du castor

Un castor veut abattre un énorme peuplier

Mais tout seul, il n'y arrive pas !

Un autre castor vient l'aider,

Mais à deux, ils n'y arrivent pas !

Un autre castor vient l'aider,

Mais à trois, ils n'y arrivent pas !

Alors, un autre castor vient, et encore un autre...

Enfin, à cinq, ils y arrivent !



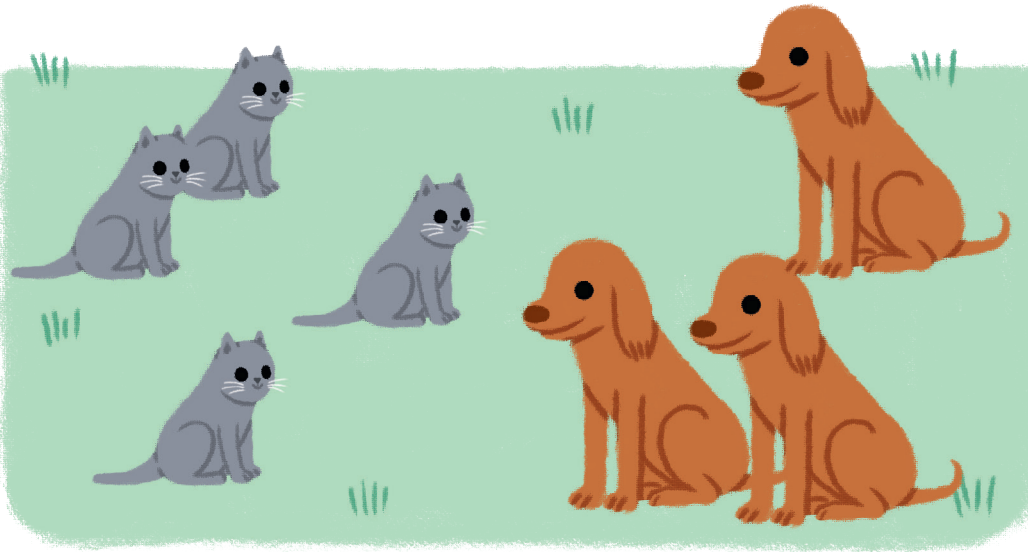




PROBLÈMES en IMAGES

1

CHIENS ET CHATS



Nathan



PROBLÈMES en IMAGES

1

- ★ Combien de chats y a-t-il ? Combien de chiens y a-t-il ?
- ★ ★ Combien d'animaux y a-t-il ?
- ★ ★ ★ Combien d'animaux manque-t-il pour en avoir 10 au total ?

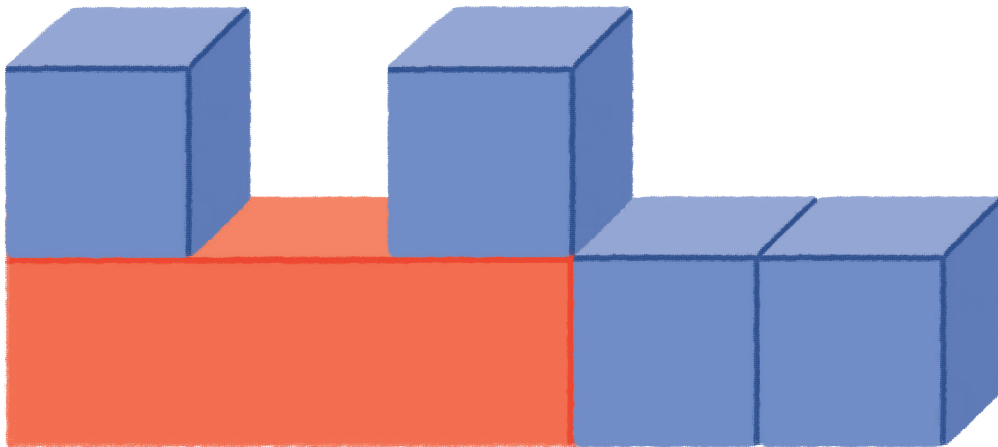
Nathan



PROBLÈMES en IMAGES

2

PROBLÈME GÉOMÉTRIQUE



Nathan



PROBLÈMES en IMAGES

2

- ★ Combien de cubes y a-t-il ?
- ★★ Comment s'appelle le solide orange ?
- ★★★ Combien de cubes manque-t-il pour finir le 2^e rang du mur ?

Nathan



PROBLÈMES en IMAGES

3

LES BOUTEILLES



Nathan



PROBLÈMES en IMAGES

3

- ★ Combien de bouteilles y a-t-il ?
- ★ J'ajoute 2 bouteilles.
★ Combien de bouteilles y a-t-il maintenant ?
- ★ J'enlève ensuite 1 bouteille.
★ Combien de bouteilles reste-t-il ?

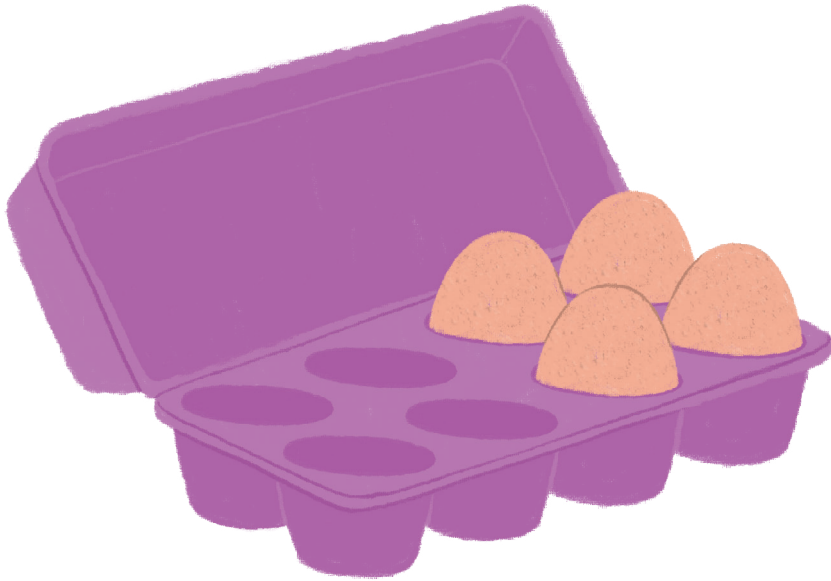
Nathan



PROBLÈMES en IMAGES

4

LA BOITE D'ŒUFS



Nathan



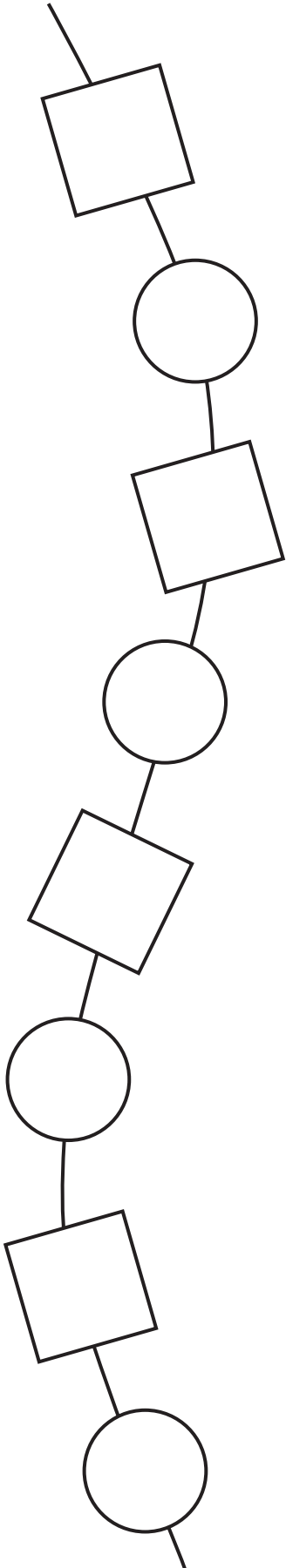
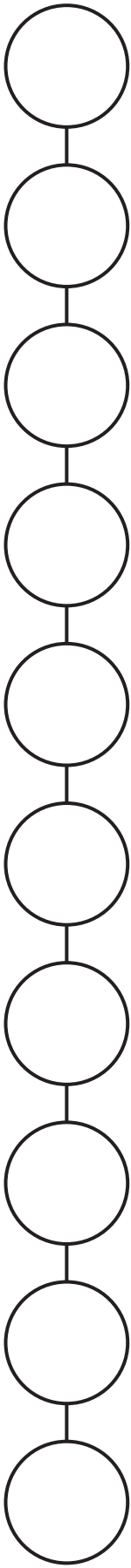
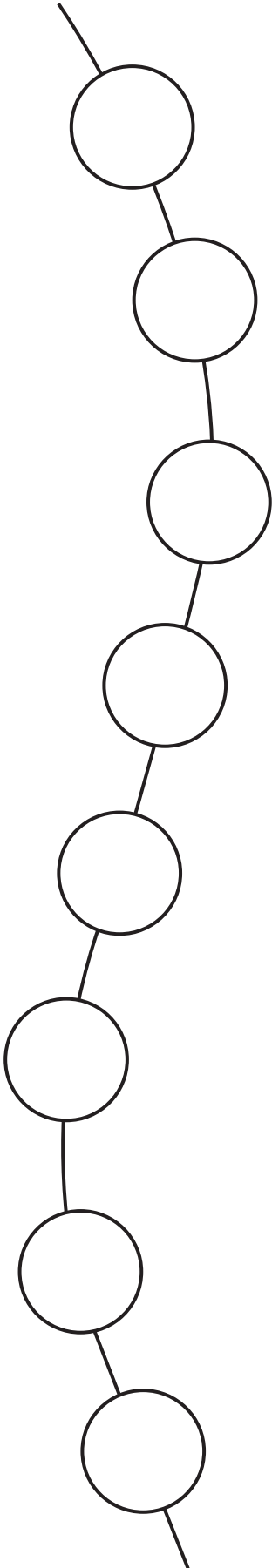
PROBLÈMES en IMAGES

4

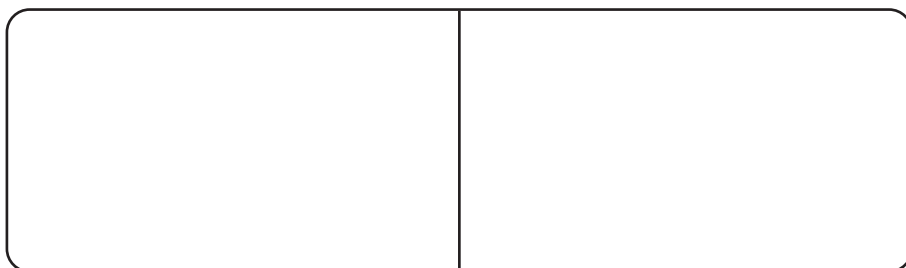
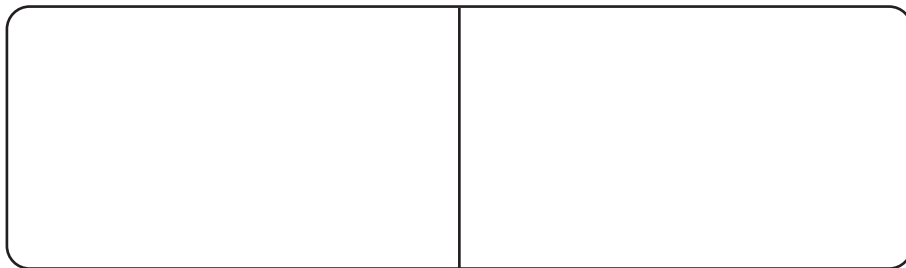
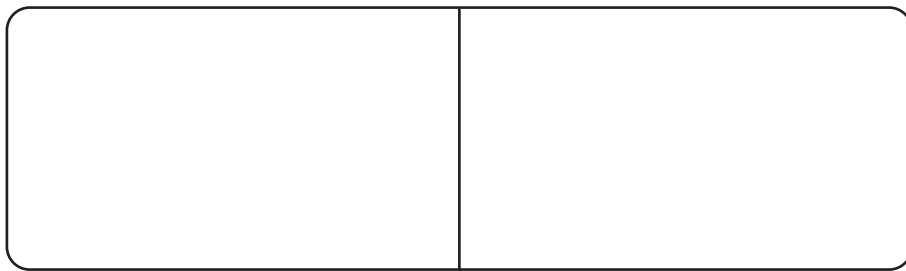
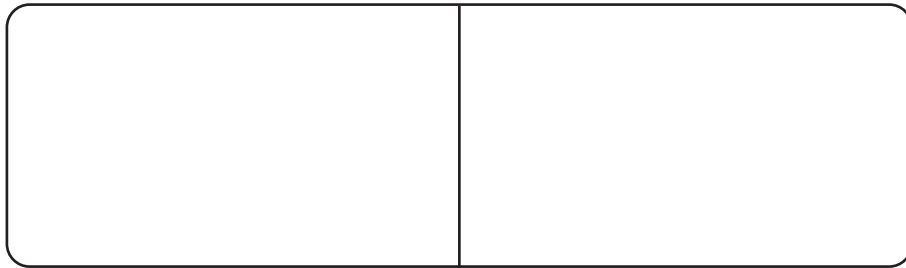
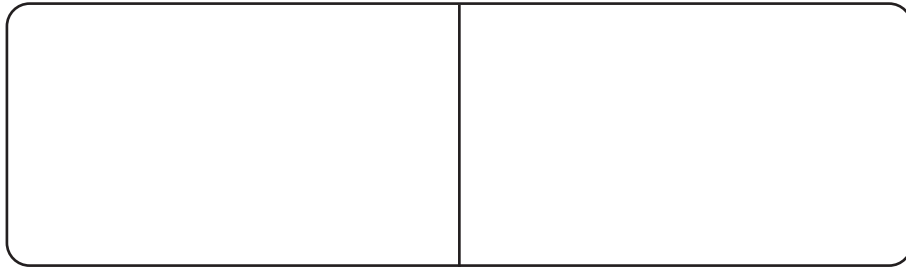
- ★ Combien d'œufs y a-t-il dans la boîte ?
- ★ Je venais de prendre 1 œuf pour cuisiner.
- ★ Combien d'œufs y avait-il juste avant ?
- ★ Si maintenant je prends 2 œufs,
- ★ combien d'œufs va-t-il rester ?

Nathan

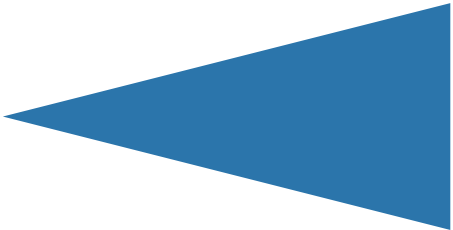
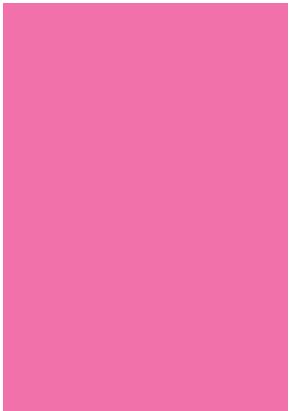
Modèles de motifs organisés



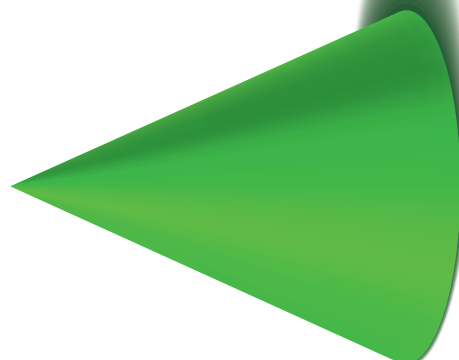
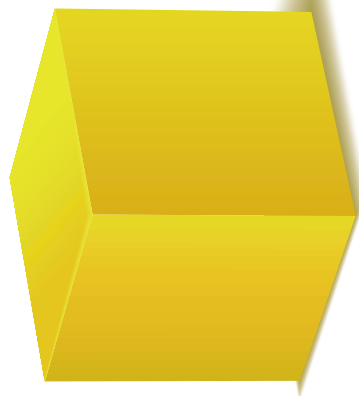
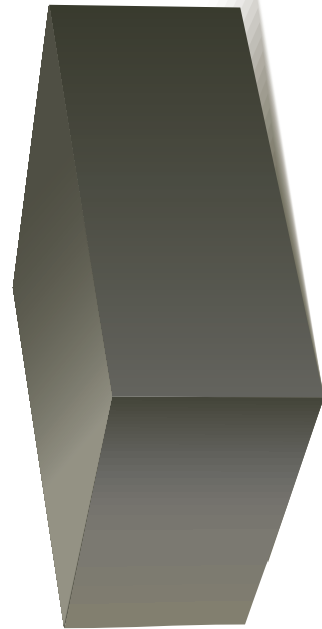
Modèles de dominos vierges



Images géométriques



Images géométriques



Cartes à compter



1



2



3



4



5



6



7

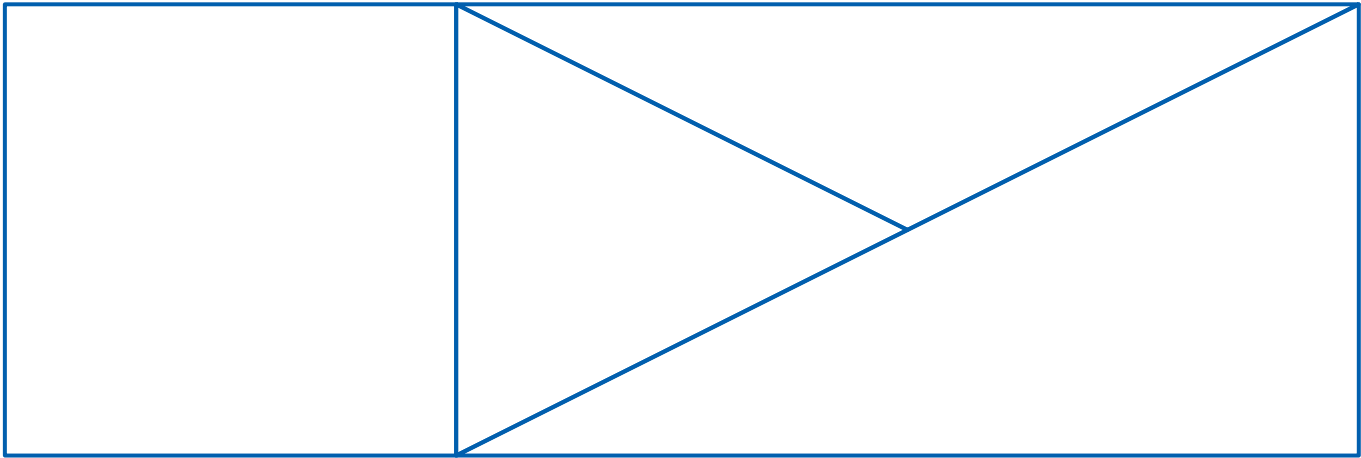
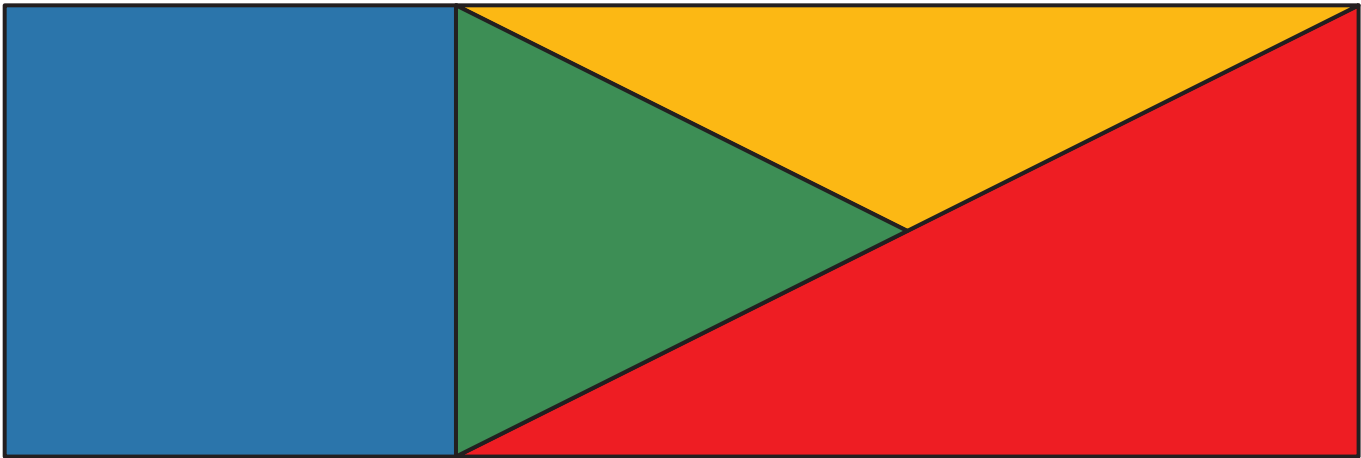


8

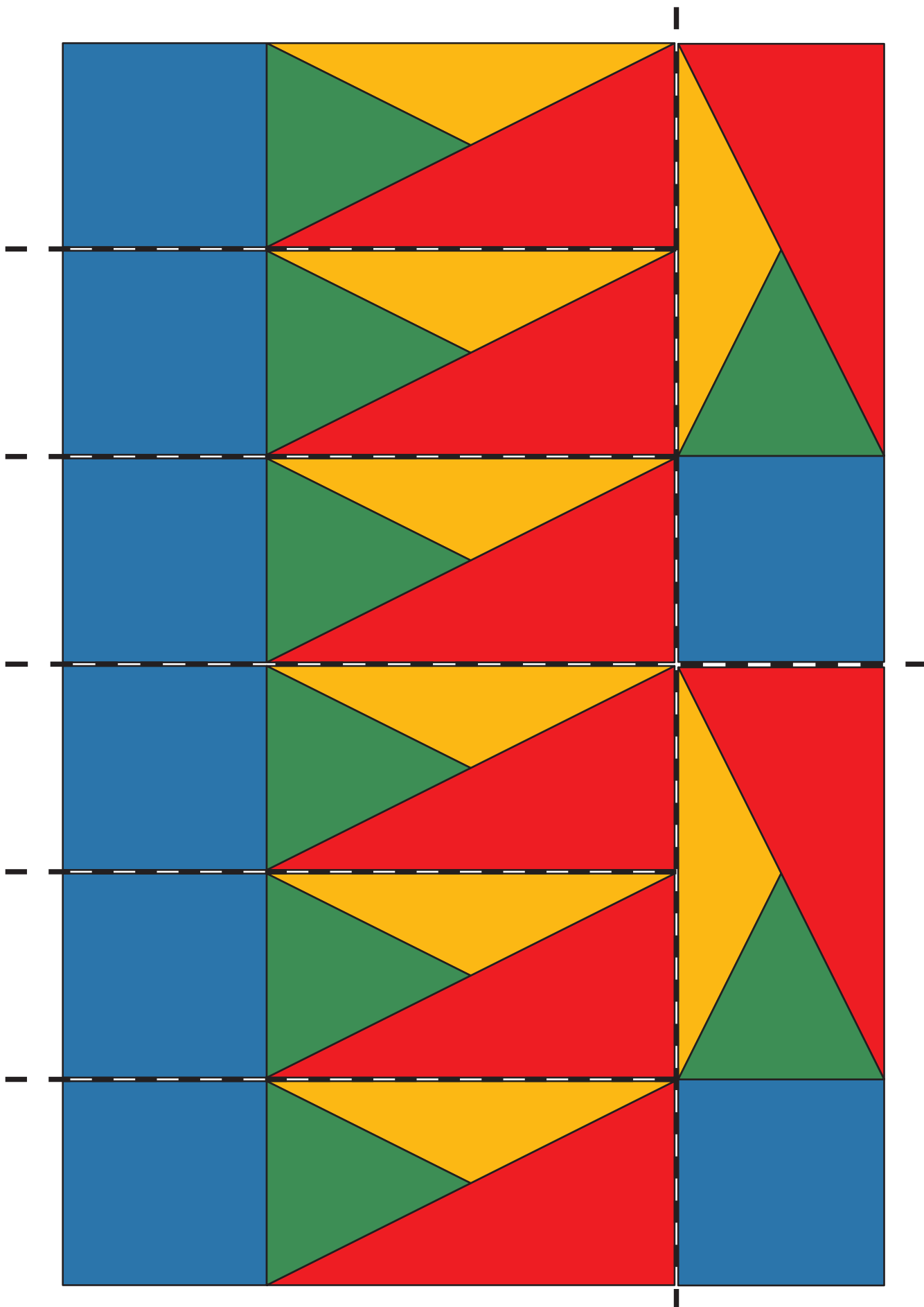


9

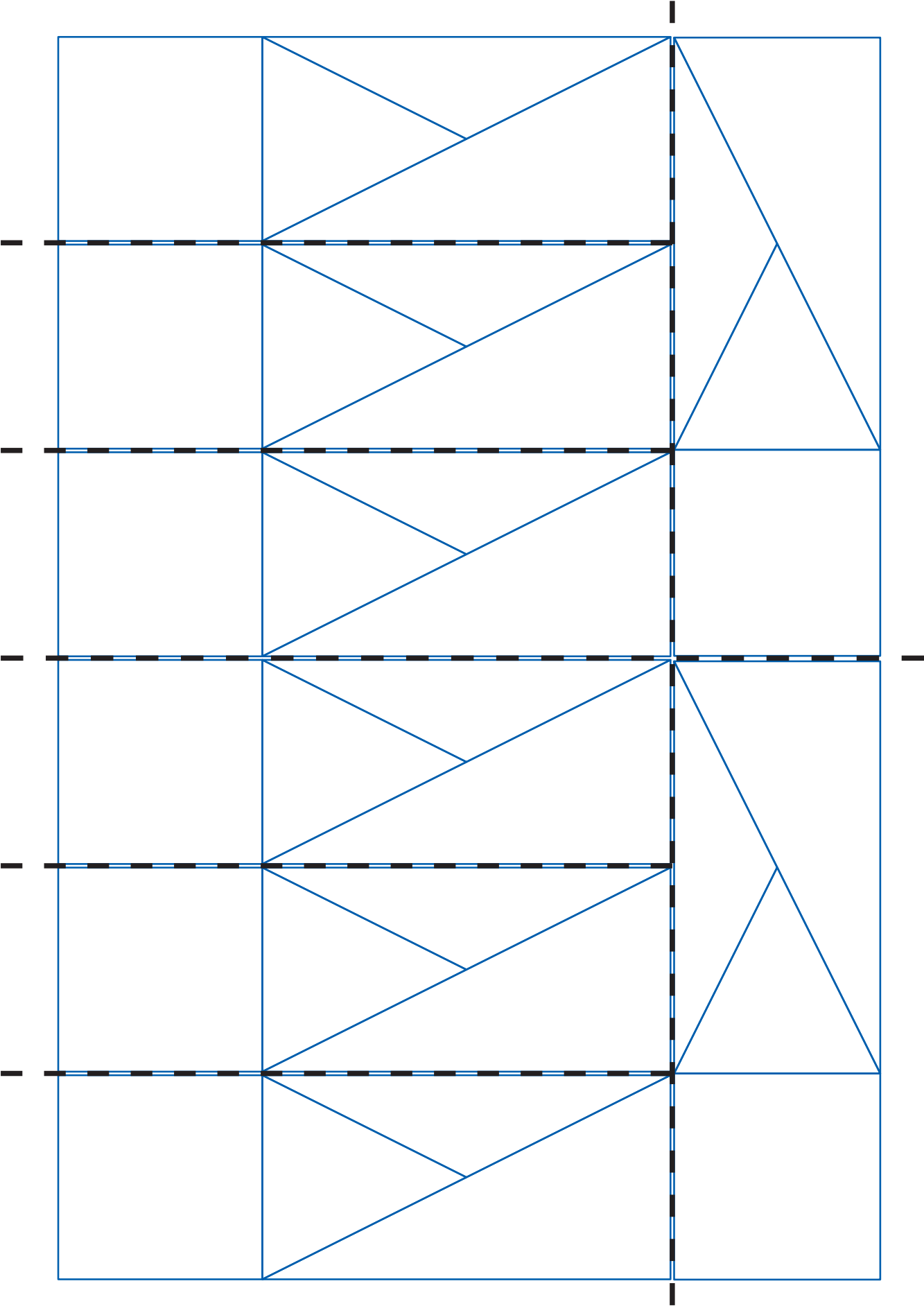
Tangram Totem



Tangram Totem : pièces



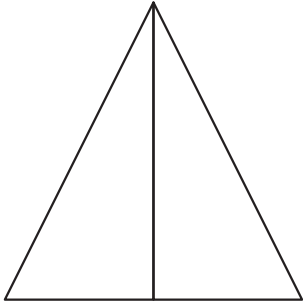
Tangram Totem : pièces



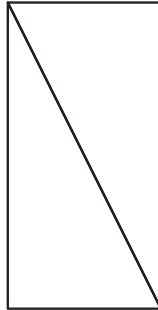
Tangram Totem : feuille de route



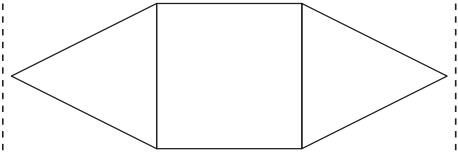
1



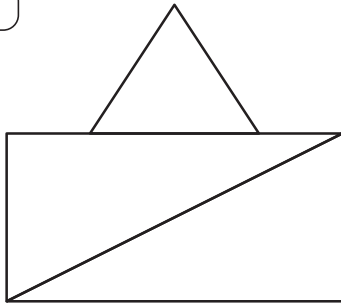
2



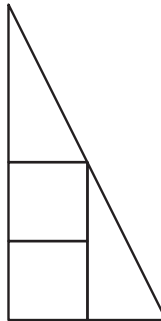
3



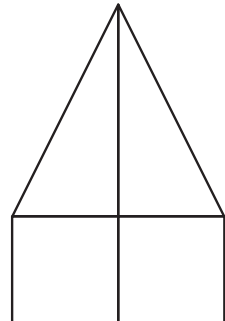
4



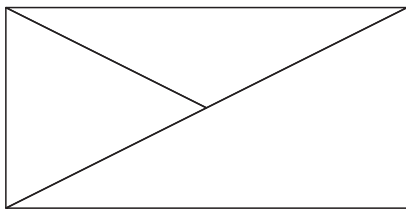
5



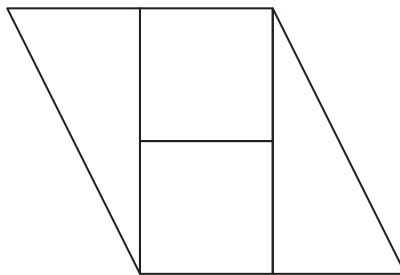
6



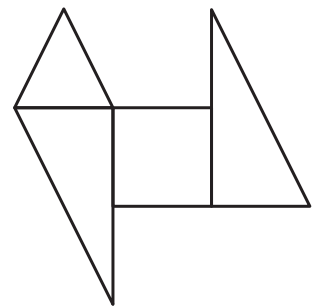
7



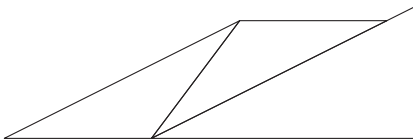
8



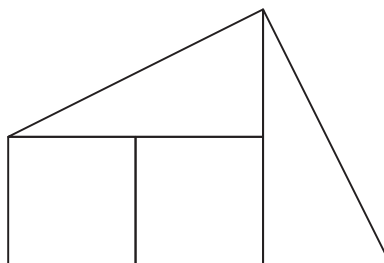
9



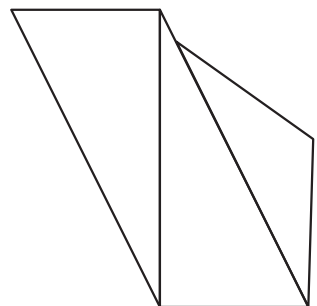
10



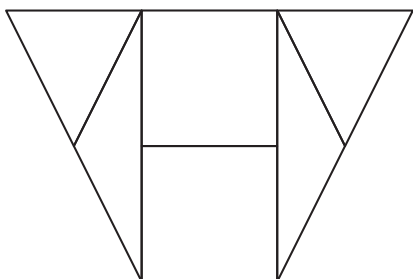
11



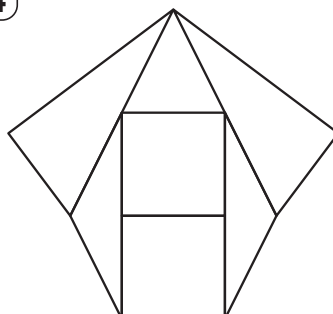
12



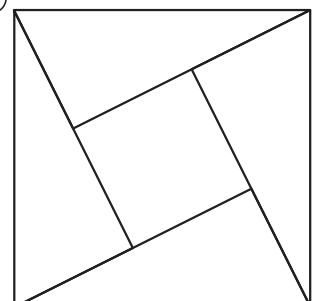
13



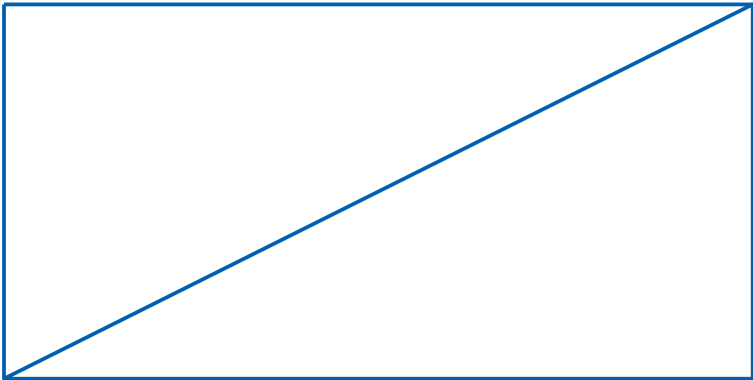
14



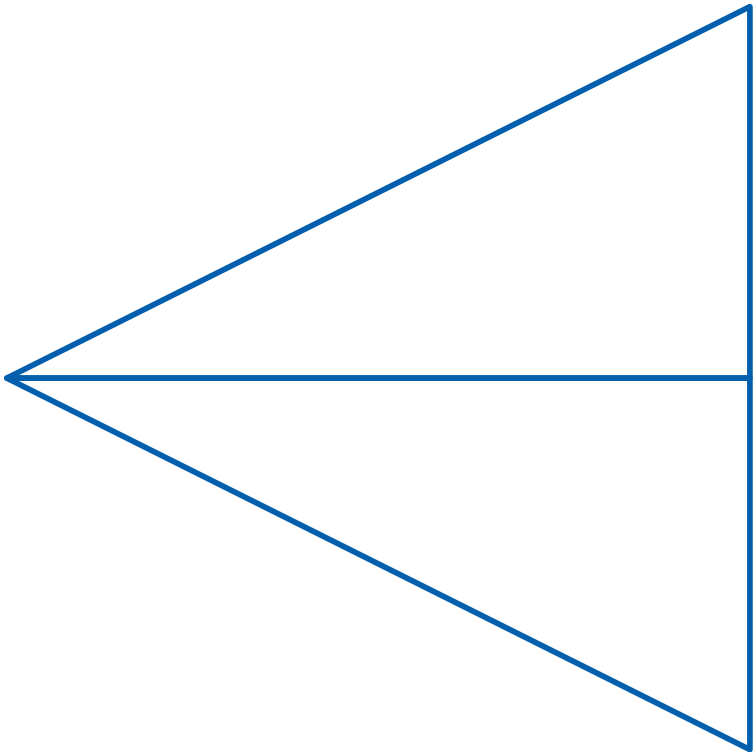
15



Tangram Totem : modèles

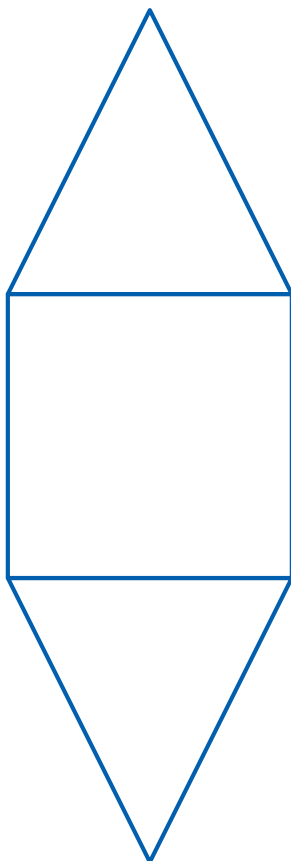


2

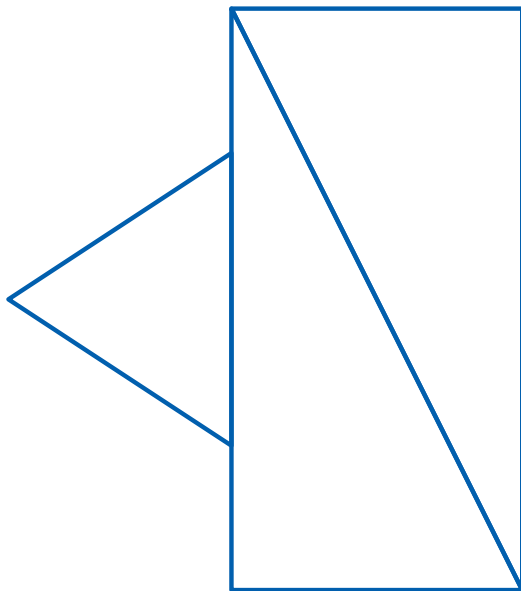


1

3

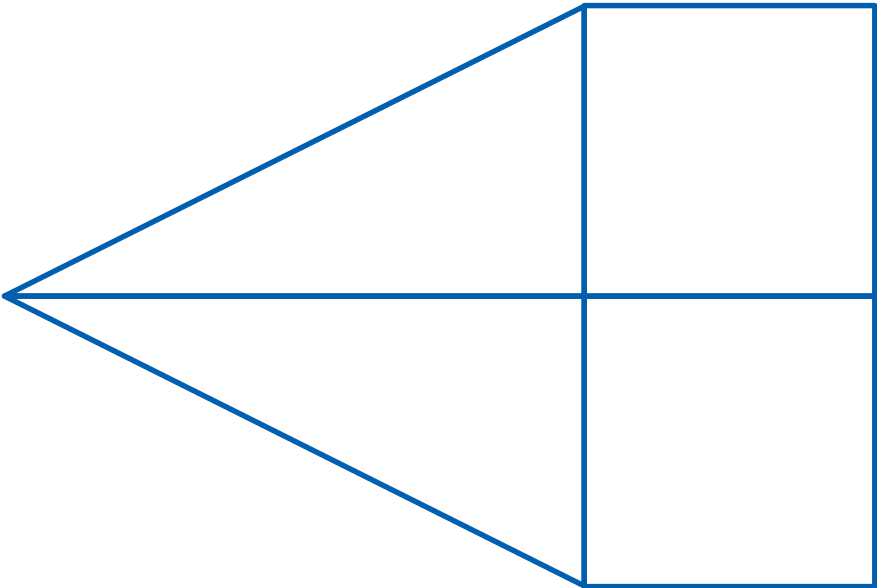


4

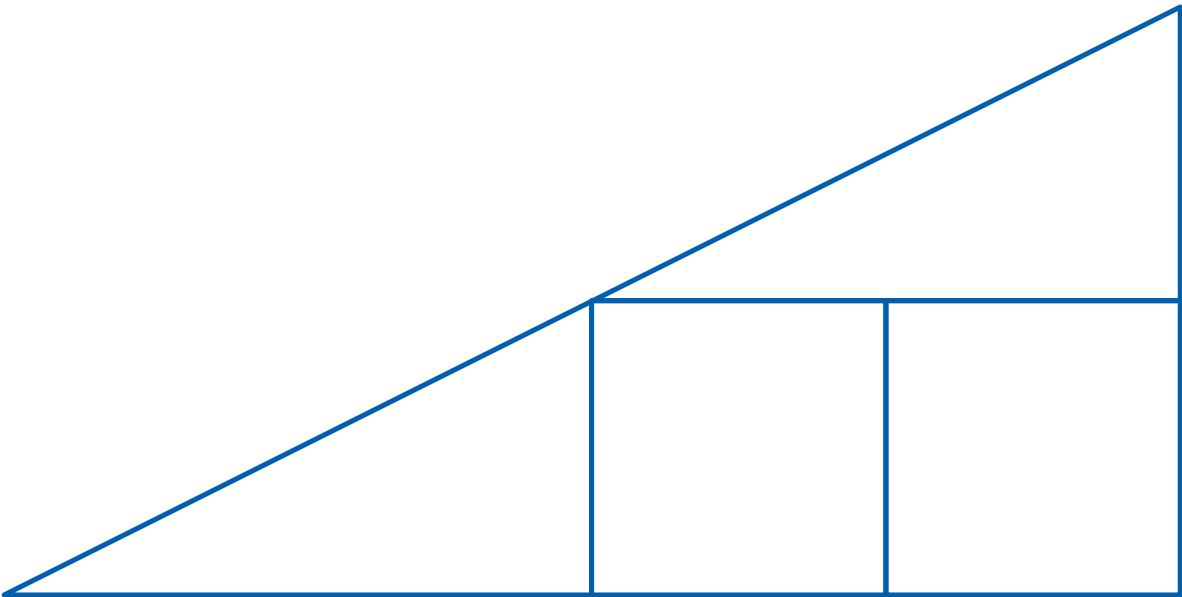


Tangram Totem : modèles

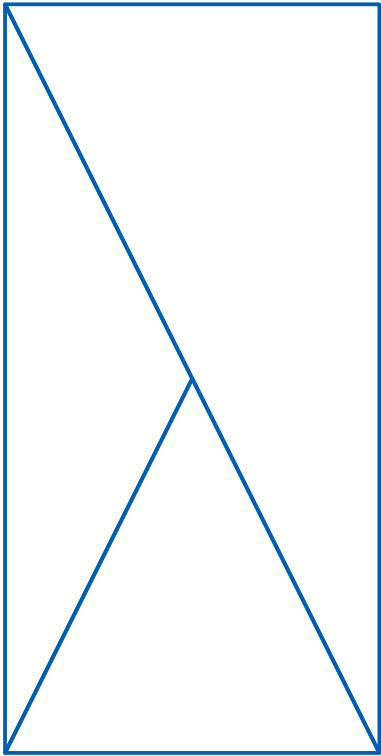
6



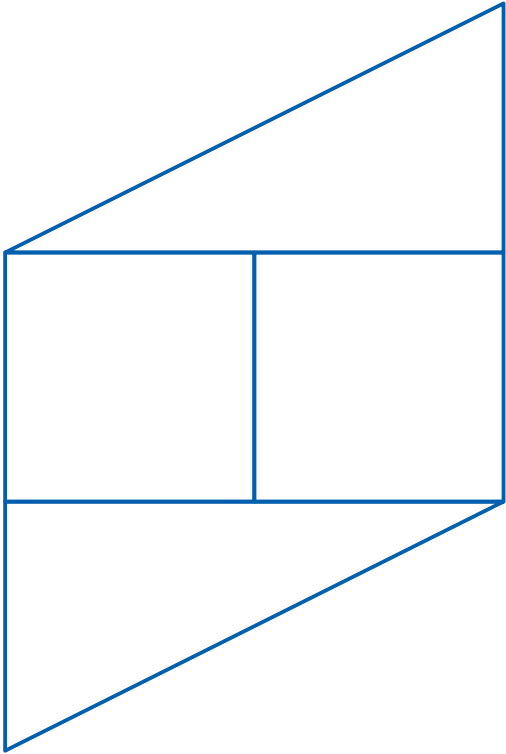
5



7

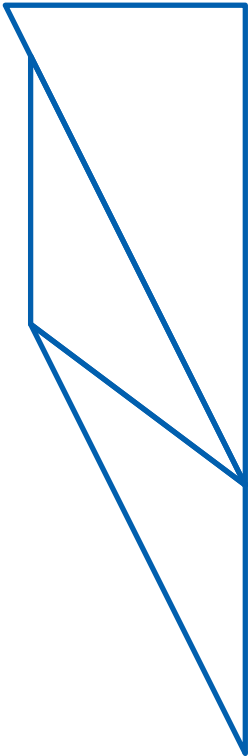


8

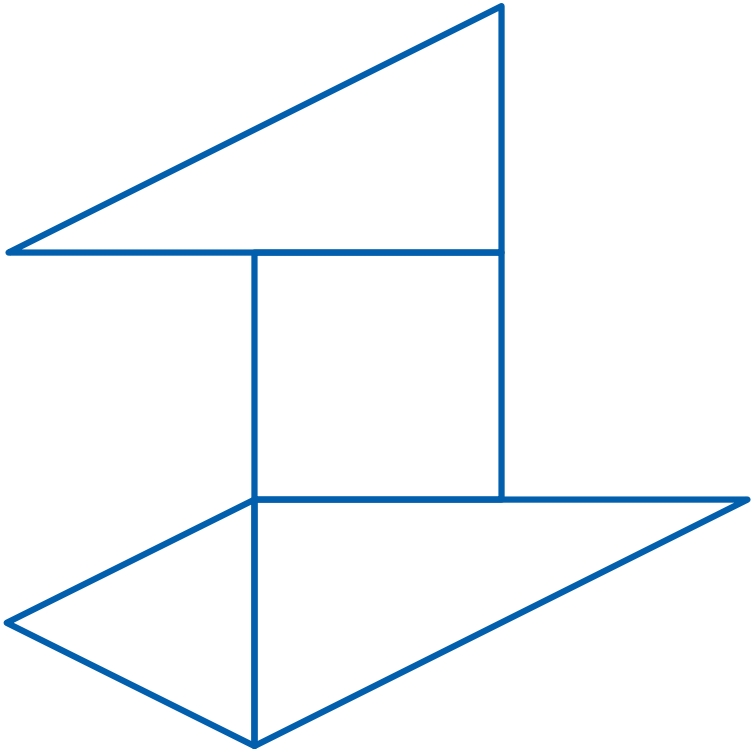


Tangram Totem : modèles

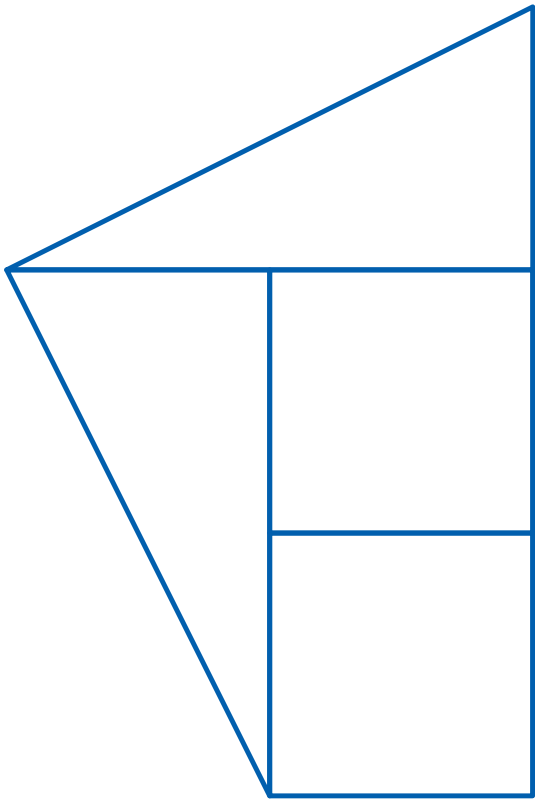
10



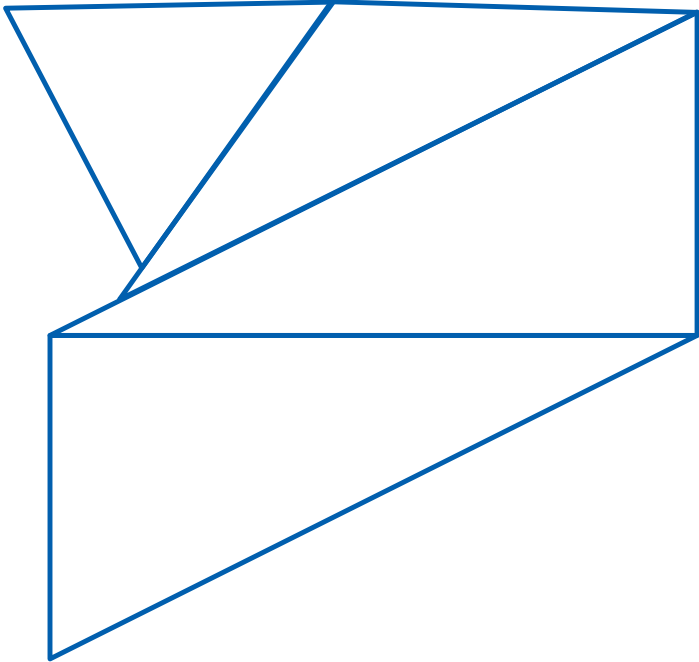
9



11

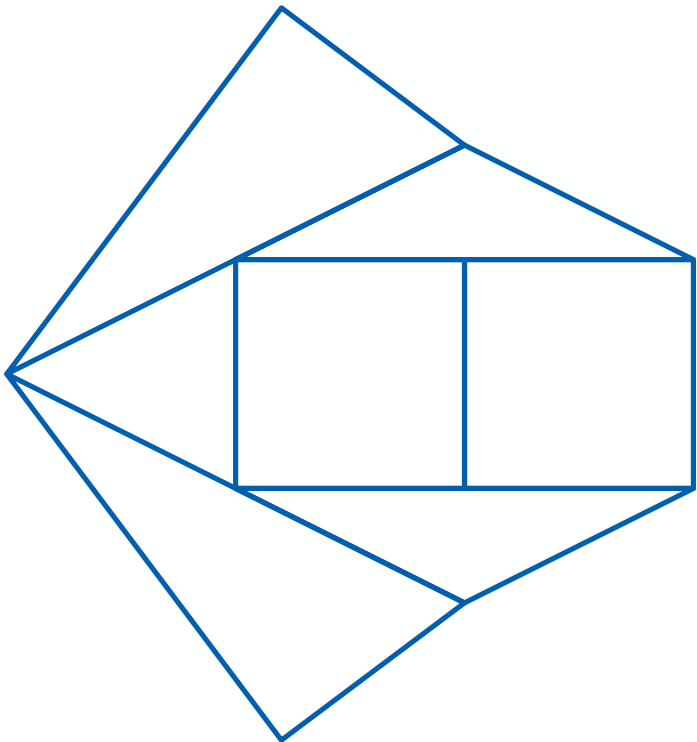


12

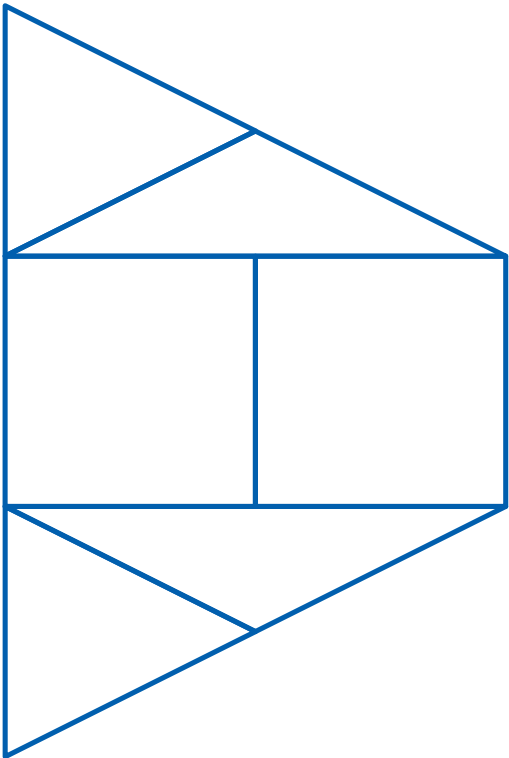


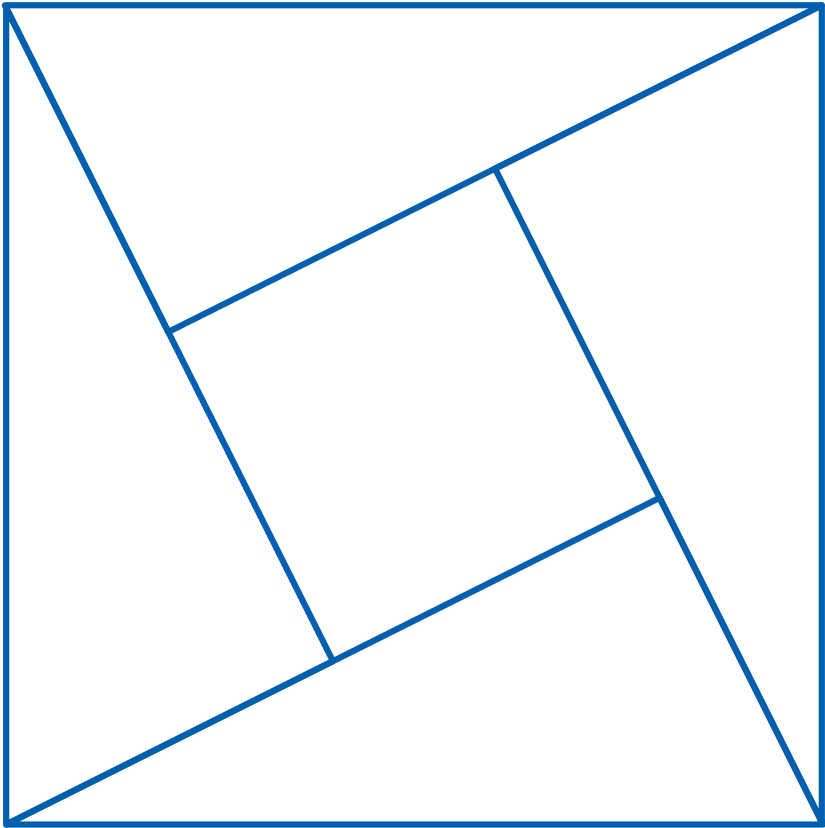
Tangram Totem : modèles

14



13





Période 1 : Évaluation formative

Cette première période est une période de transition entre la PS et la MS. En plus des évaluations diagnostiques individuelles proposées p. 49, il est nécessaire de s'inscrire dans une démarche d'évaluation formative. En effet, pour pouvoir analyser objectivement la progression des élèves sur l'année, il est nécessaire de disposer d'éléments précis à des dates données.

Nous conseillons particulièrement d'observer les compétences suivantes.

1. Le vocabulaire mathématique.

Lors de la présentation des activités, l'utilisation des cartes Vocabulaires et Consignes constitue un support pour mémoriser le vocabulaire.

• **Que faut-il observer ?**

- L'élève comprend-il le vocabulaire mathématique ?
- L'utilise-t-il à la demande ?
- L'utilise-t-il à bon escient et spontanément ?

• **Vocabulaire** : jetons, pions, disque, carré, triangle, compter, trier

• **Attendus** : L'élève comprend à quoi cela fait allusion lorsqu'il entend le mot utilisé en contexte et il est capable de l'utiliser correctement en situation d'apprentissage de manipulation.

• **Activités**

- Semaine 1 : Rituel du jour 1
- Semaine 1 : Atelier guidé 1
- Semaine 2 : Rituel du jour 1
- Semaine 2 : Atelier guidé 1

2. Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif. Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif.

• **Que faut-il observer ?**

- L'élève peut-il reproduire un motif avec d'autres objets en gardant le même rythme ?
- Peut-il inventer un motif qui se répète ?

• **Attendus** : L'élève transcrit des motifs visuels ayant la même structure. Il identifie et verbalise les règles donnant lieu à différents prolongements d'une même amorce.

• **Activités**

- Semaine 1 : Problèmes du jour 1
- Semaine 1 : Atelier autonome 1
- Semaine 2 : Problèmes du jour 4
- Semaine 2 : Atelier autonome 1

3. Associer quantité, nom d'un nombre et écriture chiffrée.

• **Que faut-il observer ?**

- L'élève est-il capable de donner 3, 4 ou 5 jetons ?
- Parvient-il à associer ces collections à leur écriture chiffrée ?
- Est-il capable d'associer une collection, un chiffre et un mot-nombre qu'on lui montre ?

• **Attendus** : L'élève arrive nomme le nombre correspondant à une quantité d'objets (inférieure à 6) ou à une représentation analogique et *vice-versa*.

• **Activités**

- Semaine 1 : Atelier guidé 1
- Semaine 2 : Atelier guidé 2
- Semaine 6 : Atelier guidé 1

4. Dénombrer une collection d'objets. Constituer une collection d'un cardinal donné.

- **Que faut-il observer ?**
 - L'élève peut-il répondre la question « Combien y a-t-il de pions dans la collection donnée ? »
 - Est-il capable de faire des collections d'objets des 5 premiers nombres ?
- **Attendus :** L'élève utilise le principe de cardinalité pour une collection par énumération. Il arrive à compter de 1 en 1.
- **Activités**
 - Semaine 1 : Atelier guidé 1
 - Semaine 1 : Atelier guidé 2
 - Semaine 3 : Atelier guidé 1
 - Semaine 4 : Atelier guidé 1
 - Semaine 4 : Atelier autonome 1
 - Semaine 5 : Atelier guidé 2

5. Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à 10, voire au-delà. Manipuler et verbaliser des compositions et décompositions des nombres.

- **Que faut-il observer ?**
 - L'élève est-il capable de faire 4 et 5 avec deux groupes différents ?
 - Y parvient-il dans différents contextes (en variant les supports, le matériel...) ?
- **Attendus :** L'élève réalise des compositions et des décompositions de nombre jusqu'à 5 avec les doigts des deux mains et mobilise des compositions et des décompositions de nombres pour résoudre des problèmes de type parties-tout.
- **Activités**
 - Semaine 3 : Problèmes du jour 1
 - Semaine 3 : Atelier guidé 2
 - Semaines 3 et 5 : Rituel du jour 3
 - Semaine 5 : Atelier guidé 1
 - Semaine 5 : Atelier autonome 1
 - Semaine 6 : Atelier autonome 2

6. Connaître et utiliser la comptine numérique jusqu'à 30.

- **Que faut-il observer ?** L'élève récite la comptine numérique le plus loin possible et jusqu'à un nombre donné.
- **Attendus :** L'élève récite la comptine numérique jusqu'à un nombre donné, il est capable de la commencer à un nombre autre que 1 sans avoir besoin de recommencer.
- **Activité :** Semaine 2 : Rituel du jour 2

7. Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes. Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur.

- **Que faut-il observer ?**
 - L'élève est-il capable de montrer la bande la plus longue entre 2 bandes de papier présentées ?
 - Peut-il ordonner 4 bâtonnets du plus court au plus long ?
- **Attendus :** L'élève utilise à bon escient, en situation de manipulation, les locutions « plus long que », « plus court que », « de même longueur que ».
- **Activités**
 - Semaine 4 : Problèmes du jour 4
 - Semaine 6 : Problèmes du jour 3

8. Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout.

- **Que faut-il observer ?**
 - L'élève arrive-t-il à répondre à la question « Combien y a-t-il de pions en tout ? » quand on lui présente 2 collections (par exemple, 3 jetons rouges et 2 bleus) ?
 - Y parvient-il dans différents contextes (boîte à décomposer, les dominos) ?
- **Attendus :** L'élève utilise des procédures de calcul (comptage, décomptage, surcomptage) pour résoudre un problème de parties-tout avec des données accessibles (total inférieur à 6).
- **Activités**
 - Semaine 1 : Problèmes du jour 2
 - Semaine 4 : Problèmes du jour 2
 - Semaine 6 : Problèmes du jour 1

9. Déterminer le cardinal d'une collection à partir d'une autre collection et de l'écart entre les deux.

- **Que faut-il observer ?** Demander à l'élève de répondre : « Paul a 5 billes, Léa a 2 billes de plus. Combien de billes Léa a-t-elle ? »
- **Attendus :** L'élève est capable de résoudre un problème avec des valeurs inférieures à 6 ou 7 et un écart inférieur à 3.
- **Activité :** Semaine 5 : Problèmes du jour 1

10. Décrire quelques solides simples. Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes. Reproduire des assemblages de solides.

- **Que faut-il observer ?**
 - L'élève montre-t-il une boule ? Un cube ou un cylindre ?
 - Parvient-il à trier différentes formes (carré, disque, triangle, rectangle) sans critère de couleur ou de taille ?
- **Attendus :** L'élève reconnaît visuellement et tactilement une forme géométrique. Il est capable de décrire avec des mots simples les solides pour les différencier les uns des autres.
- **Activités**
 - Semaine 1 : Atelier autonome 2
 - Semaine 2 : Problèmes du jour 2
 - Semaine 2 : Atelier guidé 1
 - Semaine 3 : Atelier autonome 1
 - Semaine 3 : Atelier autonome 2
 - Semaine 4 : Atelier autonome 2
 - Semaine 6 : Atelier guidé 2

11. Comprendre la notion de rang d'un objet

- **Que faut-il observer ?**
 - L'élève est-il capable de remettre dans l'ordre une file d'images simples ?
 - Arrive-t-il à montrer sur le calendrier ou le train des jours le deuxième jour de la semaine ?
- **Attendus :** L'élève repère par perception visuelle le premier, le dernier, le deuxième et l'avant dernier des éléments d'une suite ordonnée (inférieure à 10) et repère à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un élément d'une suite ordonnée comportant au plus 6 éléments.
- **Activités**
 - Semaine 2 : Rituel du jour 3
 - Semaine 5 : Rituel du jour 1
 - Semaine 5 : Problèmes du jour 1

Fiche de suivi • Activités guidées • Période 1

Prénom	Semaine 1 AG1 : Trier, identifier des chiffres	Semaine 1 AG2 : Manipuler les nombres 1 à 5	Semaine 2 AG1 : Formes planes et solides	Semaine 2 AG2 : Bataille des cartes	Semaine 3 AG1 : Nombres de 1 à 5	Semaine 3 AG2 : Billard
	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Constituer une collection d'un cardinal donné.	Reconnaître, trier et classer des formes géométriques et les solides.	Comparer des quantités et associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Dénombrer une collection d'objets. Associer une quantité. Écrire en chiffres les nombres de 1 à 10.	Décomposer les nombres de 1 à 5.

Prénom	Semaine 4 AG1 : <i>Cartes à jouer</i>	Semaine 4 AG2 : <i>Boîte à compter</i>	Semaine 5 AG1 : <i>Billard</i>	Semaine 5 AG2 : <i>Tableau des cartes</i>	Semaine 6 AG1 : <i>Bataille des cartes</i>	Semaine 6 AG2 : <i>Boîte à toucher les formes</i>
	Dénombrer une collection d'objets. Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Constituer une collection d'un cardinal donné.	Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à 10 voire au-delà.	Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature ni de leur organisation spatiale	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Reconnaître, trier et classer des formes géométriques.