

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques

2/3ans

4/ 4 ½ ans

5ans et plus

Savoir utiliser le vocabulaire
Pareil/pas pareil

Savoir utiliser le vocabulaire
Beaucoup/pas beaucoup
Peu / beaucoup

Savoir utiliser le vocabulaire
Plus/moins
Plus que / moins que

Savoir utiliser le vocabulaire
autant

Dans toutes les situations :

- goûter
- flashcards (perception visuelle)
- mettre le couvert
- goûter des poupées

● Remarque : côté affectif (j'en ai beaucoup)

Chaises/cerceaux musicaux

Estimer, comparer des quantités

« beaucoup, un peu ou pas beaucoup »

noix dans un bac, puis répartition des noix dans des boîtes, puis tri des boîtes, celles où il y a beaucoup de noix et celles où il y en a un peu1 ;

châtaignes dans des boîtes à œufs ; 1 châtaigne par alvéole 2 cf annexe jeux nombres identique à la situation précédente

ours et boîtes à œufs : prendre les ours pour en avoir un à chaque place ; constater qu'on en a pris « trop » ou « assez » ou « pas assez »1 ;

goûter des poupées, 4 à12 assiettes, 1 pion par assiette plateaux de 1 à 5 pions2

Produire une collection de même cardinal qu'une autre :

par exemple,
 - mettre le couvert pour les poupées (introduire le terme « plus que », moins que », « autant que ») ;
 - mettre des jetons sur un support sur lequel est dessinée une collection (grappe de raisin, coccinelle, vêtement de clown sur lequel sont dessinés des motifs par exemple des « ronds »...)

Réaliser

Réaliser une collection dont le cardinal est donné

2/3ans

4/ 4 ½ ans

5ans et plus

Sans le nommer, sans l'écrire

en le nommant/en l'écrivant

en l'écrivant

- En comparant des collections :
- produire une collection de même cardinal qu'une autre ;
 - réaliser une collection de cardinal donné ;
 - partager une collection.

- réunir 2 collections
- compléter une collection

le « jeu du serpent » lancer un dé et mettre la quantité représentée sur le serpent

Variables didactiques :

- Différentes représentations sur les faces du dé
- Nombre d'éléments sur les faces du dé (1 à 3, 1 à 4...1 à 6)
- Supports différents

2 dés (1 à 3 ; ; 1 à 6)

L'arbre à cerises

Mobiliser des symboles analogiques verbaux ou écrit		
PASSER COMMANDE (dessins, bâtons, chiffres etc....)		
Cartes constellations, doigts ou chiffres en outil	Tampons constellations doigts	Constellations avec sous-groupes possibles (approche de la décomposition)
L'enfant prend la carte correspondante à sa demande	L'enfant doit créer son outil	Message pour une autre classe, public différent Message doit être adapté
Exemple : Jeux Recettes : - Compote de pommes - pour 1,2,3gâteaux Présents/absents	Se souvenir du score en EPS	

utiliser les nombres		
Construire utiliser des outils sur un mur de la classe :		
<ul style="list-style-type: none"> - Répertoire numérique de subitisation - Construire un albums de représentations numériques transmis de classe en classe (1 à 10) 		

o