|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Objectifs** | **Activités** | **Variables didactiques** | **Evaluation** |
| **PS****1 => 3** | Réaliser une collection de 3 éléments maximum dont le cardinal est donné. Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.Se déplacer sur une piste à l'aide d'une procédure numérique. | **Activité 1 : Jeu de dé**Lancer le dé pour réaliser une collection d'objets.**Activité 2 : Jeu de sons / jeu de toucher**Entendre un nombre de sons tapés et les dénombrer. Associer nom du nombre, configuration...Toucher un nombre de doigts (cachés) et associer un nombre, une configuration ...**Activité 3 : Jeu de boîtes opaques**Passage d'une représentation spatiale (séquentiel : suite de jetons dans le gobelet) à une quantification.Associer cette quantité par l'équivalence d'une collection d'objets ou d'une constellation de doigts ou par le nom du nombre.**Activité 1: Comparaison de collections issues de lancers de dé**.Comparer deux collections :Dire qui en a plus, moins ou autant.**Activité 2 : Jeu de la bataille**Tirer deux cartes et comparer les collections.**Activité 1 : Jeu de piste linéaire**La souris veut manger son fromage. | **Matériel**: Dé **=** **jouer sur le code analogique**( soit points soit constellations doigts)**Espace**: Eloignement des jetonsNon verbal / verbal :Evocation du nombre (car dé caché)**Non verbal**Fréquence des sons tapés et rapidité (*attention les enfants sont très lents)*Non verbal ou Verbal**Matériel**: Dé **=** **jouer sur le code analogique**( soit points soit constellations doigts)**Espace**: Eloignement des jetons**Matériel**: Cartes à points (configurations conventionnelles et non conventionnelles)**Espace**: Eloignement des collections / représentation spatiale.**Matériel**: Piste de 10 cases viergesDiversifier les dés | Grilles d'observation sur un temps donné (demi-période) pour s'assurer des réussites.Evaluation des procédures qu'ils ont utilisées pour la réussite :- Correspondance T à T* en séquentiel,
* en simultanéité.

Passage par les doigts ?Nom du nombre ?Procédure évaluées :ComptagePassage par les mainsPerception globaleDénombrement ?Critères à observer Se déplacer case par case.Faire correspondre un jeton à une case.Prendre le nombre correspondant de jetons. |
| **MS****3 => 6** | Réaliser une collection de 6 éléments maximum dont le cardinal est donné.Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.Se déplacer sur une piste à l'aide d'une procédure numérique. | **Activité 1 : Jeu de dé**Lancer le dé pour réaliser une collection d'objets.**Activité 1: Comparaison de collections issues de lancers de dé**.Comparer deux collections :Dire qui en plus que la maîtresse ou moins que la maîtresse.**Activité 2 : Jeu de la bataille**Tirer deux cartes et comparer les collections.**Activité 1 : Jeu de piste linéaire**La souris veut manger son fromage. | **Matériel**: Dé = **jouer sur le code analogique** ( soit points soit constellations doigts)**Espace**: Eloignement des jetons**Verbal / Non verbal**: Mémorisation à court terme du résultat du lancer après verbalisation.**Matériel**: Dé **=** **jouer sur le code analogique** ( soit points soit constellations doigts)**Espace**: Eloignement des jetons**Verbal / Non verbal**: Mémorisation **à court terme du résultat du lancer après verbalisation.****Matériel**: Cartes à points (configurations conventionnelles et non conventionnelles)Jeu de cartes du commerce**Matériel**: Piste de 20 cases viergesDiversifier les dés | Grilles d'observation sur un temps donné (demi-période) pour s'assurer des réussites.Evaluation des procédures qu'ils ont utilisées pour la réussite :De la correspondance T à T par évocation, au séquentiel.Critères à observer :Se déplacer case par case.Faire correspondre un jeton à une case.Prendre le nombre correspondant de jetons.Savoir rejouer seul sous surveillance de l'ASEM / Tentatives de reformulation avec des mots simples. |
| **GS****6 => 10** | Réaliser une collection de 10 éléments maximum dont le cardinal est donné.Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.Se déplacer sur une piste à l'aide d'une procédure numérique. | **Activité 1 : Jeu de dé**Lancer le dé pour réaliser une collection d'objets.**Activité 1 : Comparaison de collections issues de lancers de dé**.Comparer deux collections :Dire qui en plus que la maîtresse ou moins que la maîtresse ou autant que la maîtresse .**Activité 2 : Jeu de la bataille**Tirer deux cartes et comparer les collections.**Activité 1 : Jeu de piste linéaire**La souris veut manger son fromage. | **Matériel**: Dé **=** **jouer sur le code analogique**( soit points soit constellations doigts)**=>** Dé avec chiffres arabes (Fin GS)**Espace**: Eloignement des jetons**Verbal / Non verbal**: Mémorisation à court terme du résultat du lancer après verbalisation.**Matériel**: Dé **=** **jouer sur le code analogique**( soit points soit constellations doigts)**=>** Dé avec chiffres arabes (Fin GS)**Espace**: Eloignement des jetons**Verbal / Non verbal**: Mémorisation à court terme du résultat du lancer après verbalisation.**Matériel**: Cartes à points (configurations conventionnelles et non conventionnelles)Jeu de cartes du commerce**Matériel**: Piste de 30 cases viergesDiversifier les dés**Verbal / Non verbal :** Complexifier la tâche en ajoutant des contraintes (cases retrait / ajout)Abstraction : Pas de manipulation de jeton. | Grilles d'observation sur un temps donné (demi-période) pour s'assurer des réussites.Evaluation des procédures qu'ils ont utilisées pour la réussite :De la correspondance T à T par évocation, au séquentiel, passage par des collections-témoins ou pas, si ils réussissent au coup d'oeil (configurations).Analyse des procéduresTransfert de la tâche sur fiche de travail : Comparaison de deux collections.Critères à observer :Se déplacer case par case.Faire correspondre un jeton à une case.Prendre le nombre correspondant de jetons. |