|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **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 jetons  Non 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 vierges  Diversifier 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 :  Comptage  Passage par les mains  Perception globale  Dénombrement ?  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 vierges  Diversifier 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 vierges  Diversifier 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 procédures  Transfert 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. |