

Fiche descriptive de l'activité autour de la construction du nombre –circonscription de Saint-Chamond / 2020 / 2021

Nom de l'école : FOURNAS-GARAT	Date du jour de l'activité : / ... / ...	Durée de la séance : 20 min	Nombre de fois répétées : 1 (numéro de séances)
Nom du PE :			
Niveau de classe : PS			

Modalité : Collective / individuelle/ groupes :	Lieu de l'activité (classe ou autre lieu -salle d'évolution, aux toilettes-) :
En rituel (préciser le moment de la journée) :	
En ateliers : ATELIER TUTELLE	Espace classe (coin regroupement, cuisine, gros jeux, coin manipulation...) :
En accueil :	

La cardinalité (1) OUI	La comptine numérique (2) OUI comme aide pour dénombrer	Comptage 1 à 1 (3) OUI	Écriture chiffrée (4) OUI Variable possible : Si on écrit des chiffres au fond de l'assiette	Comparaison (5) OUI	Résolution de problèmes (6) : addition/soustraction OUI	Résolution de problèmes (7) : multiplication/division OUI
-------------------------------	--	-------------------------------	---	----------------------------	---	---

La description matérielle : des assiettes en carton, des fruits de la dinette, des photographies plastifiées

La description du rituel :

La description de l'activité :
 Etape 1 : s'approprier le problème : Chaque élève choisit une photographie d'une assiette de fruits puis il doit prendre les fruits dans la corbeille au centre de la table et les poser sur son assiette
 Etape 2 : Réaliser une collection identique à un modèle : idem mais l'assiette est disposée sur une table éloignée
 Etape 3 : Comparer des collections de fruits : chaque élève choisit une photo d'une assiette de fruits, des fruits sont déjà placés dans des assiettes et l'élève doit retrouver l'assiette qui correspond à sa photo (une situation de terme à terme –Vers les maths PS-Accès)

La description du jeux (pour les jeux d'exercices* et d'assemblages*) :

La création d'un scénario (pour les jeux symboliques*) : oui en jouant à la cuisine autour d'un repas constitué des fruits ou autres par la suite...

La règle du jeu (pour les jeux à règles*) : oui avec des contraintes de collections imposées

Les attendus mathématiques :

- Travailler la cardinalité et la comptine numérique pour réaliser une collection identique d'un modèle
- Comparer des collections
- Enumérer et mémoriser le nom des fruits
- Mémoriser des quantités
- Faire une correspondance terme à terme entre les objets de la collection
- Proposer un ordre dans le remplissage de l'assiette : en premier, les citrons, en seconde les oranges puis ...

La place du langage dans l'activité :

Sert à vérifier si la consigne a été respectée ; l'élève explique ce qu'il y a dans son assiette et l'enseignant valide ou explique l'erreur
Passer une commande orale à l'enseignant ce qui oblige à l'élève d'énumérer les objets de la collection
Faire dénombrer les fruits en verbalisant « un citron et encore un citron cela fait 2 citrons »

La consigne :

- « Cherche les fruits qui sont sur ton assiette puis pose-les sur la photo pour vérifier
- « Cherche l'assiette qui contient les mêmes fruits que sur l'assiette »

Le vocabulaire mathématique attendu et verbes d'action utilisés (Cf. ci-dessous) : pareil / pas pareil ; « il manque » ; 1 et 2 ; plus ou moins que

Les évolutions : la situation peut être réinvestie dans les ateliers autonomes ou en jeu à l'accueil

Remarques des formateurs :

- Comparer des nombres de fruits identiques ou différents (autant que)
- Aller vers l'écriture chiffrée
- Aligner les assiettes du plus petit au plus grand et proposer un travail autour des encadrements : d'un côté une assiette avec 1 seul fruit de l'autre (au bout de la table) 4 fruits et placer les assiettes de 2 et de 3...Agrandir le nombre de fruits au fil des apprentissages
- Proposer des assiettes de 2 fruits et encore 2 ; décomposition du nombre 4 –soit 2 paquets de 2 fruits soit 4 fruits identiques (vers les multiples) –
- Proposer la même activité avec les animaux de la ferme, une collection de vêtements de poupée...et faire varier les catégories et classement (trier et classer)
- Proposer un travail avec les 4 pattes d'un animal (chat) ou d'un objet (les 4 pieds de la chaise)
- Extension en cours de PS vers la MS** avec la lecture du bon de commande avec des pictogrammes, constellations : des fiches autocorrectives (emmener vers la lecture du nombre et au dos la représentation en image ; ex : 2 doigts et une grappe de raisin et au dos 3 grappes de raisin)
- Une comptine à associer : Mon pommier a 4 pommes, 4 pommes a mon pommier ...mon tableau a 4 coins, 4 coins a mon tableau...

Photos du jeu (à déposer)



Vidéo de l'activité (à organiser)

7 repères	Quelques repères mathématiques concernant les apprentissages sur le nombre et verbes d'action
1-La cardinalité	Produire / dénombrer / décomposer / recomposer / mémoriser
2-La comptine numérique	Trouver le nombre avant-après / sait le dire rapidement / compter / compter à rebours
3-Comptage 1 à 1	Compter de 1 à 1 / reconnaître le cardinal de la collection / compter des collections / développer des stratégies...
4-Ecriture chiffrée	Reconnaître l'écriture chiffrée
5-Comparaison	Comparer des collections / utiliser le cardinal / la correspondance terme à terme / utiliser les mots plus-moins-autant
6- Problèmes addition/soustraction	Réaliser l'action / percevoir le cardinal s'appuyant sur la décomposition / dénombrer immédiatement / compter / surcompter/ décompter
7- Problèmes multiplication/division	Imaginer, dessiner, réaliser, vérifier l'action