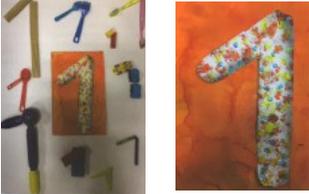
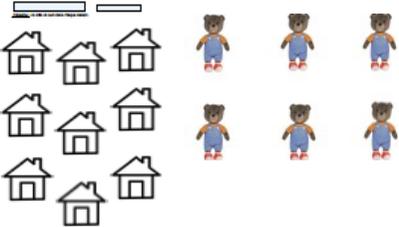
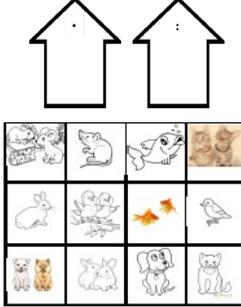
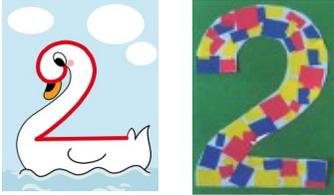
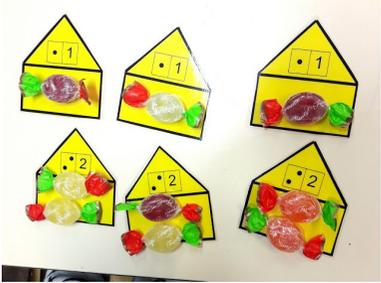
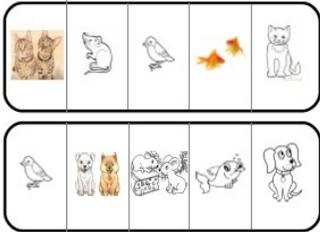


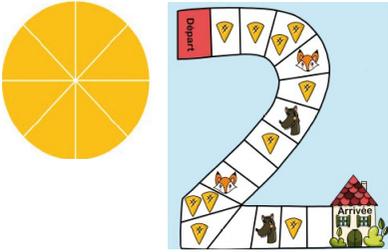
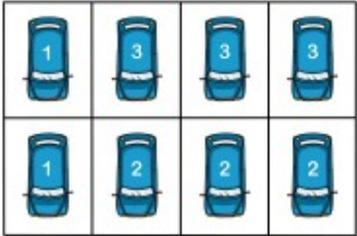
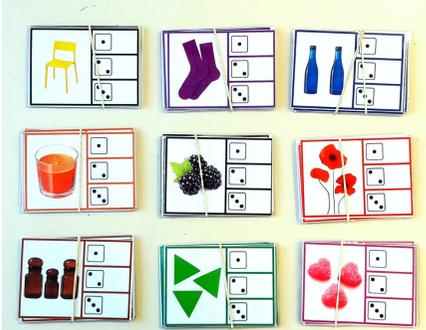
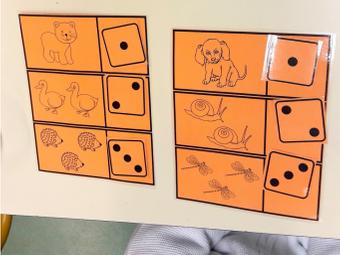
Programmation « approche des nombres et des quantités »

Période 1	Estimer des quantités ; encore/plus du tout ; beaucoup/pas beaucoup ; assez (autant) /pas assez ; trop/pas assez			
<p>Encore/plus du tout : parcours En salle de motricité, faire 2 groupes. Les élèves se placent en file indienne derrière une ligne de départ. Installer 2 petits parcours identiques (cerceaux, briques, banc..), placer une caisse vide sur la ligne de départ et une autre pleine d'objets divers (au moins 2 objets par enfant) sur la ligne d'arrivée. 1 par 1 : aller chercher UN objet et au retour le déposer dans la caisse vide. Dire à son camarade s'il reste ou non des objets dans la caisse. Tant qu'il y en a ENCORE, on continue de jouer. Le jeu se termine lorsqu'il y en a PLUS DU TOUT</p> 	<p>Encore/plus du tout : les crayons - Demander à un petit groupe d'aller chercher des crayons de couleur sans prendre les pots. A leur retour, demander s'il reste encore des crayons sur les étagères ou plus du tout. Se déplacer pour vérifier (on peut faire la même chose avec toutes sortes d'objets de la classe) - Placer tous les crayons en centre de table. Donner un PETIT pot à chaque élève et lui demander de le remplir avec les crayons. Il en restera forcément. Verbaliser : Il en reste ENCORE. Puis faire de même en leur donnant un grand pot. Il n'en reste PLUS DU TOUT.</p> 	<p>Encore/plus du tout : jeu du train En salle de motricité : former un petit train avec 5 cerceaux attachés (cordes, foulards, clips..). Placer un conducteur dans le premier cerceau, guidé par la maîtresse. Matérialiser une gare, là où les autres élèves du groupe sont assis. Le train démarre, s'arrête en gare pour prendre UN passager. Verbalisation : Y a-t-il ENCORE de la place pour toi ? Etc...jusqu'à ce qu'il n'y ait PLUS DU TOUT de place. Assurer une rotation des enfants.</p>	<p>Beaucoup/pas beaucoup : jeu des déménageurs En salle de motricité : - d'un côté de la salle, disposer dans une caisse le matériel de motricité (sacs de graines, anneaux, briques, palets, balles...), de l'autre côté 2 tapis posés côte à côte (ce sont les maisons) Au signal, le groupe déménage tout le matériel pour le poser dans une des maisons. En fin de jeu, estimation visuelle : beaucoup/pas beaucoup - même principe mais 2 équipes avec des dossards, chacune a sa maison. Une équipe pourra courir, l'autre devra se déplacer à 4 pattes. Fin de jeu : la comparaison sera plus marquée.</p> 	
<p>Beaucoup/pas beaucoup de kaplas</p> 	<p>Beaucoup/pas beaucoup de noix Partager une grande collection de noix placées en centre de table et les répartir dans <u>toutes</u> les boîtes (identiques) posées sur la table AVANT de les transporter à un endroit donné. (le but n'est pas un partage équitable). Comparer les quantités par estimation (BEAUCOUP/PAS BEAUCOUP). Organiser les boîtes sur la table en</p>	<p>Le jeu du chronomètre (beaucoup/pas beaucoup) Donner un grand morceau de pâte à modeler étalée au rouleau à chaque élève ainsi qu'un bouchon de bouteille. Faire des empreintes sur la pâte à modeler avec son bouchon pendant la durée indiquée par l'adulte (durant tout le temps où sonnent les clochettes par exemple). L'adulte donne le top départ</p>	<p>Beaucoup/pas beaucoup : bon appétit ! Les enfants se mettent « à table », l'enseignante joue le rôle de cuisinier qui sert le repas de chaque enfant dans son assiette selon son appétit. Les enfants ferment les yeux et le cuisinier cache sous leur assiette une carte avec des points. Au signal, ils ouvrent les yeux et indiquent ce qu'ils ont sur leur</p>	

<p>Un grand tas de kaplas est disposé par terre. Des barquettes de <u>différentes tailles</u> sont mises sur une table. Les enfants doivent transporter les kaplas à un autre endroit en remplissant les barquettes une par une. <u>Verbalisation</u> : dans certaines barquettes il y a BEAUCOUP de kaplas, dans d'autres PAS BEAUCOUP.</p>	<p>fonction de leur quantité.</p> 	<p>et le top de fin. Classifier les productions en fonction de la quantité d'empreintes réalisées : distinguer celles où il y en a BEAUCOUP et celles où il n'y en a PAS BEAUCOUP.</p> 	<p>carte (je voudrais beaucoup / pas beaucoup de petits pois).</p> 
<p>Beaucoup/pas beaucoup : les provisions du petit écureuil Donner à chaque élève une pince à linge et une petite bande « animaux ».</p>   <p>Présenter une affiche et demander aux élèves de placer leur pince à linge sur l'animal qui a bcp de provisions (ou bien peu ou bien pas du tout)</p>	<p>Correspondance terme à terme : ours de tri et bacs à glaçons Donner un bac à glaçons à chaque élève. Il doit y mettre un ours dans chaque alvéole. L'élève prend des ours et les met dans une petite coupelle avant ensuite de les placer un par un dans chaque alvéole. Constater qu'on en a pris TROP ou PAS ASSEZ ou qu'il y en a ASSEZ. Prendre ce qu'il faut pour compléter. Puis la collection d'ours est placée sur une autre table. Aller chercher des ours pour en avoir juste assez. Faire plusieurs voyages : réguler (poser ceux en trop, aller chercher ceux qui manquent)</p> 	<p>Correspondance terme à terme : les provisions du petit écureuil Présenter des barquettes contenant chacune des provisions différentes : noix, marrons, feuilles, pommes de pin, glands. Donner un petit panier à chaque élève ainsi qu'une « liste de courses ». L'élève doit prendre ce qu'il faut de provisions.</p> 	<p>Correspondance terme à terme : jetons et alvéoles Donner un bac à glaçon ou une boîte à œufs. Mettre un stock de jetons en centre de table. L'élève doit placer UN jeton dans chaque alvéole. Faire exprès de se tromper pour montrer aux élèves. <u>Vocabulaire</u> : dire qu'il y a AUTANT de jetons que d'alvéoles. Puis donner une barquette avec plus ou moins de jetons. L'élève doit toujours placer UN jeton dans chaque alvéole. <u>Vocabulaire</u> : dire qu'il y a TROP de jetons ou PAS ASSEZ de jetons</p> <p>Correspondance terme à terme : lapins et carottes Des lapins alignés sont représentés, l'élève doit donner une carotte à chaque lapin (pour travailler transversalement l'alignement et le sens d'écriture, faire démarrer de la gauche : partir du lapin coloré)</p>
<p>Produire une collection équipotente : la course aux noisettes</p>  <p>Donner 1 planche de jeu par élève (petit groupe) : 1 arbre à provisions. Chaque case ne peut contenir qu'une seule noisette. A tour de rôle, chaque élève lance le</p>	<p>Tri d'étiquettes : beaucoup/pas beaucoup</p>  <p>Placer deux grandes barquettes face à l'élève : une avec une photo avec beaucoup d'objets, l'autre avec une photo avec peu de ces mêmes objets. Verbalisation : beaucoup / pas beaucoup Lui présenter ensuite des petites cartes comprenant peu ou beaucoup d'animaux ou</p>		

	<p>dé (3 faces avec 1 gommette ronde, 3 faces vides) et annonce le résultat (je prends 1 noisette ou je n'en prends pas). Le premier à avoir rempli sa planche gagne 1 jeton.</p>	<p>d'objets. L'enfant doit trier ces petites cartes et les placer dans la barquette correspondante.</p>	
<p>Période 2</p>	<p>Dénombrer des petites quantités (1 et 2), reconnaître les différentes représentations du 1 et du 2</p>		
<p style="text-align: center;">Découvrir les différentes représentations du 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec les doigts : faire 1 de différentes manières - jeu des « doigts éclairs » : cacher sa main derrière son dos et montrer rapidement une quantité avec le doigt de différentes manières, les enfants disent 1 lorsqu'ils le reconnaissent - avec le dé : présenter un dé géant en mousse. Demander de retrouver la face du 1 : faire une association terme à terme avec un jeton - jeu avec le dé en mousse : les élèves lèvent le doigt quand ils voient 1 - avec les chiffres : repérer le 1 sur la bande numérique. Présenter un « 1 » à toucher 	<p style="text-align: center;">Reconnaître et nommer le chiffre 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - M. Pélican : présenter son dessin puis écrire les chiffres 1, 2 et 3 au tableau et les lire. Demander à quel chiffre nous fait penser M. Pélican.  <ul style="list-style-type: none"> - représenter le 1 avec son corps (cf. au-dessus) - réaliser l'écriture chiffrée du 1 avec du petit matériel (kaplas, couverts de la dinette, pièces de jeux de construction, feutres...) - décorer l'intérieur d'un « 1 » 	<p style="text-align: center;">Playmobils et jetons : découvrir 2</p> <p>Disposer un ou deux playmobils dans une petite maison représentée. <u>Vocabulaire</u> : le bonhomme est tout seul, il y a UN bonhomme Montrer le pouce ou un autre doigt puis placer UN jeton sous le bonhomme. Faire de même avec DEUX bonhommes en verbalisant : il n'est plus tout seul, il a un copain. UN et ENCORE UN, ça fait DEUX (montrer deux doigts puis placer 2 jetons : un sous chaque bonhomme). Laisser l'élève placer lui-même des jetons sous le ou les deux bonhommes des maisons puis remplacer les jouets par des fiches. L'élève travaille toujours avec des jetons.</p>	<p style="text-align: center;">Le jeu des perles (ou cubes)</p> <p>Des perles sont rangées dans des petits sachets transparents (différentes quantités).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demander aux élèves d'aller chercher 2 perles (« comme ça : 1 et encore 1 ça fait 2 »). - Ranger des perles en les plaçant dans les petits sachets transparents en réalisant des collections de 1 à 2 (l'enseignante montre avec ses doigts en variant les doigts utilisés) - Classifier des sachets de perles en fonction de leur quantité (1 ou 2) 
<p style="text-align: center;">Dénombrer des petites quantités : 1</p> <p>- Placer 1 pomme dans chaque panier (variante : placer 1 ours dans chaque maison)</p> 		<p style="text-align: center;">Jeu des cerceaux : découvrir 2</p> <p>En salle de motricité : placer des cerceaux au sol (1 par élève). Les élèves se déplacent dans la salle au rythme de la musique. Faire des pauses musicales en disant : « 1 enfant par cerceau » ou « 2 enfants par cerceau ». Les enfants se placent dans les cerceaux. Autre : mise en rang par deux</p>	<p style="text-align: center;">Dénombrer des petites quantités : 1 et 2</p> <p>Trier les étiquettes en fonction du nombre d'animaux dessinés (1 ou 2) à placer dans la bonne « maison » (maison du 1 et maison du 2)</p> 

	<p>Le jeu des tours : découvrir la constellation du 2</p> <p>Un élève lance le dé (3 faces avec 1 point et 3 faces avec 2 points). Il pointe la carte constellation correspondante et dit s'il s'agit du 1 ou du 2. Il prend ensuite le bon nombre de cubes de construction et valide la quantité en les posant sur les cartes (correspondance terme à terme). Chaque élève joue à tour de rôle et assemble au fur et à mesure les cubes gagnés. A la fin de la partie, aligner toutes les tours les unes à côté des autres. La plus haute gagne.</p>  <p>Jeu du collier de perles : même principe. Tirer une carte au sort, prendre la quantité de perles correspondant et enfiler les perles jusqu'à ce que le collier soit terminé.</p>	<p>Découvrir les différentes représentations du 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec les doigts : les doigts éclairés - avec le dé en mousse (cf. comme pour le 1) - écriture chiffrée : repérer le 2 sur la bande numérique. Présenter un « 2 » à toucher ; Mme Cygne : présenter son dessin puis écrire les chiffres 1, 2 et 3 au tableau. Demander à quel chiffre nous fait penser Mme Cygne ; décorer l'intérieur d'un « 2 » 	<p>Maisons du 1 et du 2 : animaux (jeu du « Journal de Chrys » blog)</p> <p>Des maisons (en couleur) avec sur leur toit la représentation « constellation du dé » de 1 ou de 2 : l'élève doit placer dans la maison l'étiquette comprenant 1 ou 2 animaux.</p> 	<p>Boîtes à compter</p> <p>Dans chaque compartiment de la boîte à compter, l'élève doit placer la quantité de jetons correspondant aux différentes représentations du 1 et du 2 (constellations du dé, doigts, chiffres)</p> 
<p>Période 3</p>	<p align="center">Dénombrer jusqu'à 2, décomposer 2, découvrir des petites quantités (1 à 3) , réaliser des petites collections (de 1 à 3 objets)</p>			
<p>Jeu de la galette : dénombrer jusqu'à 2</p> <p>Chaque élève (petit groupe), lance le dé (constellations dé 1 et 2) et avance de 1 ou 2 cases sur le plateau. Case 1 galette : on gagne 1 part ; Case 2 galettes : on en gagne 2 que l'on pose sur sa planche galette. On gagne si on arrive à la maison avec une galette remplie de parts. Contraintes : case loup (on perd 1 part), case renard (on perd 2 parts)</p>	<p>Décomposer 2 : le jeu des manèges</p> <p>Placer dans un panier un grand nombre d'animaux en plastique (ou oursins de tri). Disperser sur une table des anneaux (les manèges) dans lesquels l'enseignante dispose 2 jetons (les sièges). Cas 1 : tous les sièges sont vides (chaque enfant vient placer 2 animaux sur les jetons) ; Cas 2 : Il y a déjà 1 animal ; Cas 3 : les 2 configurations (cas 1 et 2) sont mélangées</p>	<p>Découvrir 3 : Gaston (mascotte) a 3 ans</p> <p>Apprendre la comptine « Bon anniversaire Gaston ! » : compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot (placer les bougies sur le gâteau au fur et à mesure) ; réaliser des collections de 3 bougies (avec lego, avec bâtonnets dans pâte à modeler)</p> 	<p>Dénombrer des petites quantités (1 à 3) : les cadeaux de Gaston</p> <p>Des objets sont placés dans des barquettes par l'enseignante (collections de 1 à 8 objets). Etape 1 : L'élève doit chercher les boîtes de 3 objets pour les offrir à Gaston. Etape 2 : dans des barquettes (vides), préparer des collections de 3 objets pour les offrir à Gaston</p> 	

			<p>Réaliser une collection de 3 objets L'enseignante dispose des cerceaux (salle de motricité). Les élèves doivent réaliser des collections de 3 objets (sacs à graines, balles, briques...) à l'intérieur de chaque cerceau.</p>								
<p>Période 4</p>	<p>Dénombrer jusqu'à 3 ; Identifier différentes représentations de 1 à 3 (constellations du dé, doigts, chiffres)</p>										
<p>Découvrir les différentes représentations du 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec les doigts : les doigts éclairs, les différentes façons de faire 3 avec ses doigts (avec une main puis avec 2 mains) s'aider de chouchous à mettre autour des doigts puis présenter les cartes des configurations des doigts - avec le dé en mousse (cf. comme pour le 1 et le 2) - constellation du dé : jeu de l'ardoise et des aimants (aligner les aimants de différentes façons et vérifier qu'il y en a toujours 3) - écriture chiffrée : repérer le 3 sur la bande numérique. Présenter un « 3 » à toucher ; décorer l'intérieur d'un « 3 » 	<p>Reconnaître les chiffres de 1 à 3 : le jeu du parking</p> <p>Donner une planche parking et 8 voitures numérotées de 1 à 3 par élève. (dé : 2 faces chiffres 3 et 2, 1 face chiffre 1, 1 face rien). A tour de rôle chaque élève lance le dé et prend une voiture correspondant à la face du dé et la place sur son parking. Celui qui remplit son garage le 1er a gagné.</p> <table border="1" data-bbox="846 823 1099 986"> <tr> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> </table> 	3	2	2	3	1	3	2	1	<p>Reconnaître les constellations du dé de 1 à 3 : cartes à pincer (blog <i>Journal de Chrys</i>)</p>  <p>Associer la quantité d'objets sur l'image à sa constellation du dé (avec pince à linge)</p>	<p>Reconnaître les constellations du dé : cartes à compter (blog <i>Journal de Chrys</i>)</p>  <p>Associer la quantité d'objets sur l'image à sa constellation du dé (cartes avec scratch adhésif)</p>
3	2	2	3								
1	3	2	1								
<p>Période 5</p>	<p>Associer deux collections équipotentes ; Reconnaître les différentes représentations des nombres (1 à 3)</p>										
<p>Associer différentes représentations des nombres (1 à 3) : jeu du maraîcher (blog</p>	<p>Associer différentes représentations des nombres (1 à 3) : cubes et nombres</p>	<p>Associer différentes représentations des nombres (1 à 3) : Numerocolor (de chez Nathan)</p>	<p>Associer différentes représentations des nombres (de 1 à 3) : Calculo, le poisson</p>								

Maîtresse Dézécottes)



Jeux du marchand



Des caisses de fruits en plastique sont disposées. Chaque élève prend une liste et doit faire « les courses » indiquées dessus.



Prendre la quantité de cubes emboîtables indiquée par chaque case de la carte.



Des fiches sont présentées. L'élève doit indiquer au moyen des pions (dé, doigts, chiffres) combien d'objets de chaque couleur sont représentés.

Boîtes à compter

Dans chaque compartiment de la boîte à compter, l'élève doit placer la quantité de jetons correspondant aux différentes représentations du 1, du 2 et du 3 (constellations du dé, doigts, chiffres)

constellation



A partir de la petite carte modèle, reconstituer le puzzle du poisson.