

Petite section

Les noix



Répartir toutes les noix dans toutes les boîtes avant de les transporter.



Trier les boîtes en 2 catégories.



Prendre une boîte qui contient beaucoup ou un peu de noix.

Boite de perles



Représenter la collection de 2 perles.



Trier les boîtes et y associer la représentation de la collection de 2 perles.

Transvasements

Approcher les quantités et les nombres TRANSVASEMENTS

- Une grande quantité de noix.
- Des cuillères, des louches et des écumoires.

ORGANISATION

Atelier autonome de 6 élèves.

CONSIGNES

- Transporter les noix jusqu'aux récipients placés sur le banc.
- Comparer les quantités transportées avec les différents ustensiles.
- Utiliser les termes beaucoup, pas beaucoup, un peu.



Jeu du chronomètre

Approcher les quantités et les nombres LE JEU DU CHRONOMÈTRE

MATÉRIEL

- Des morceaux de pâte à modeler de taille identique.
- Des petites bouteilles en plastique identiques.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 élèves.

CONSIGNES

- Faire des empreintes sur la pâte à modeler avec sa bouteille pendant la durée indiquée par l'adulte. L'adulte donne le top pour le départ et pour la fin.
- Comparer les quantités d'empreintes réalisées.
- Classer les productions en fonction des quantités. Distinguer celles où il n'y en a pas beaucoup ou peu et celles où il y en a beaucoup.



La chenille en perles



Le magasin de perles



Fabriquer sa chenille quand on pense avoir assez de de perles.

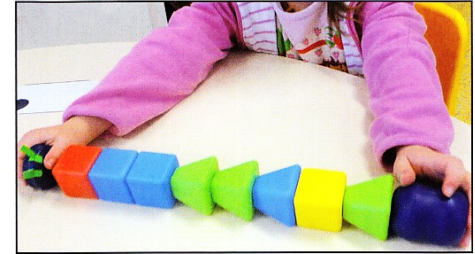
La chenille en perles (2)



Tirer une carte au sort et prendre la quantité de perles qui correspond.

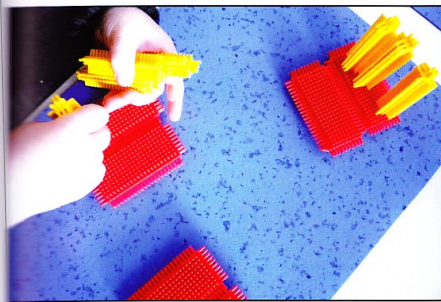


Enfiler les perles sur la chenille.

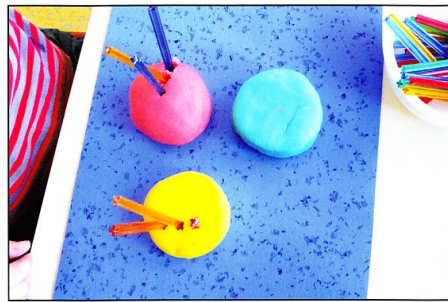


Le but du jeu est d'avoir la chenille complète.

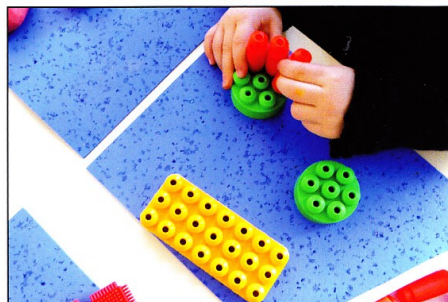
Anniversaire (1)



Fabriquer des gâteaux d'anniversaire pour petit ours avec le matériel proposé.



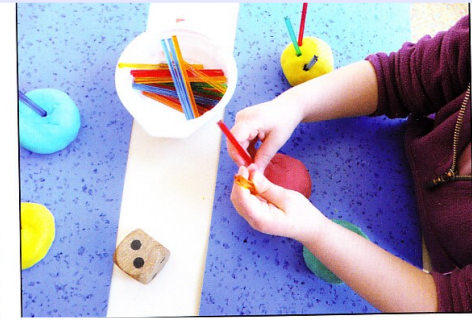
Parler des nombres en les décomposant : « un, un et encore un : cela fait trois ». Montrer en même temps une collection témoin de doigts.



Anniversaire (2)



L'élève prend la quantité de bougies indiquée par le dé.



Il place les bougies sur le même gâteau.



Il complète le gâteau pour qu'il ait 3 bougies

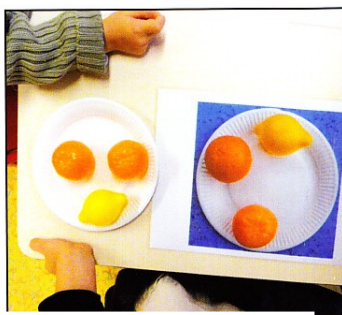


S'il reste une bougie, il la met sur un autre gâteau sans bougie

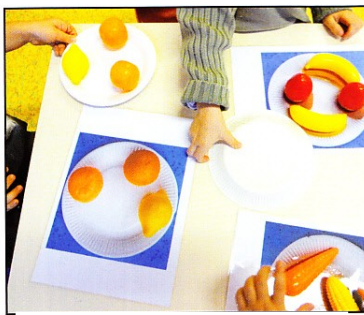
Salade de fruits(1)



Chercher l'assiette qui contient la même collection de fruits que sur son image.

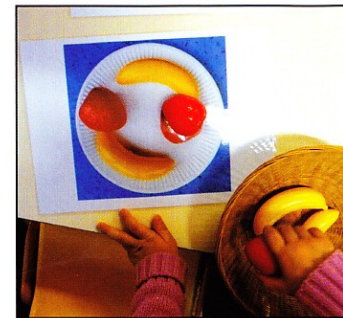


Comparer les collections.



Valider en posant les objets sur l'image.

Salade de fruits (2)



Aller chercher des fruits pour réaliser une collection de fruits identique à celle de la photographie. Effectuer si besoin plusieurs voyages.

A table !



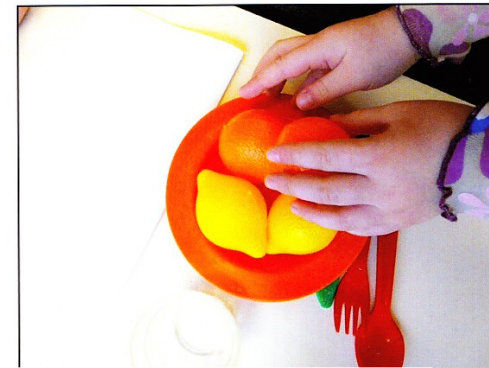
Mettre une fourchette à chaque place.



Distribuer les cuillères.



Placer 2 citrons dans chaque assiette.



Ensuite 3 mandarines.

Collections de 3 jouets



Les cadeaux sont rassemblés dans le magasin de jouets.



Aller chercher une boîte contenant 3 jouets.



Construire une collection contenant 2 jouets.

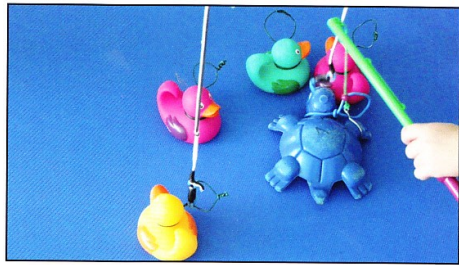


Classer les boîtes en fonction des quantités.

A la pêche(1)



Des jeux de pêche sont installés sur des tapis.



Pêcher le plus d'objets possibles en 30 secondes.

A la pêche(2)



Les objets sont disposés sur une table.



Trouver les animaux que l'on voit 1 fois, 2 fois ou 3 fois.



Tirer une carte au sort et trouver à quels objets correspond cette quantité.

En course



Le magasin est constitué avec des jeux et du matériel de la classe.



Aller chercher les objets de son choix au magasin dans la quantité demandée sur la carte avec une collection témoin de doigts



Aller chercher les objets de son choix au magasin dans la quantité demandée sur la carte avec une carte constellation du dé.

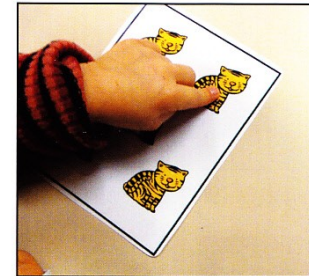


Rapporter les courses à sa place.

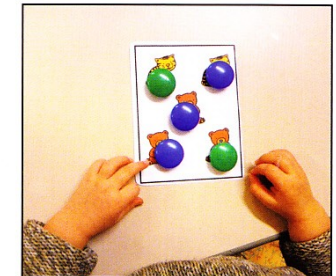
Un ballon pour chaque animal



S'approprier la situation.

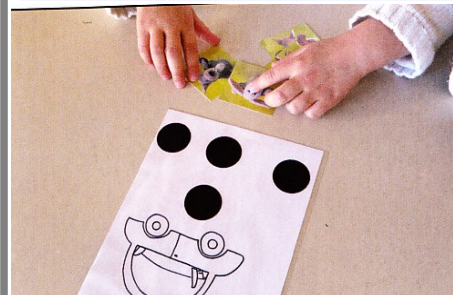


Aller chercher juste ce qu'il faut de ballons pour chaque animal.

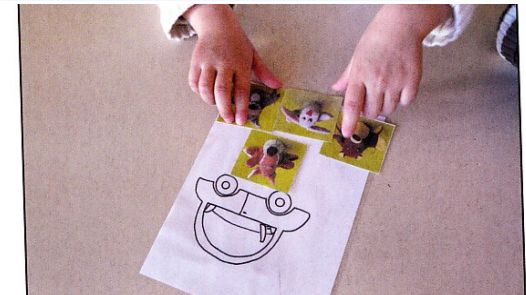


Valider en posant les ballons sur les animaux

Autant de personnages que de ronds

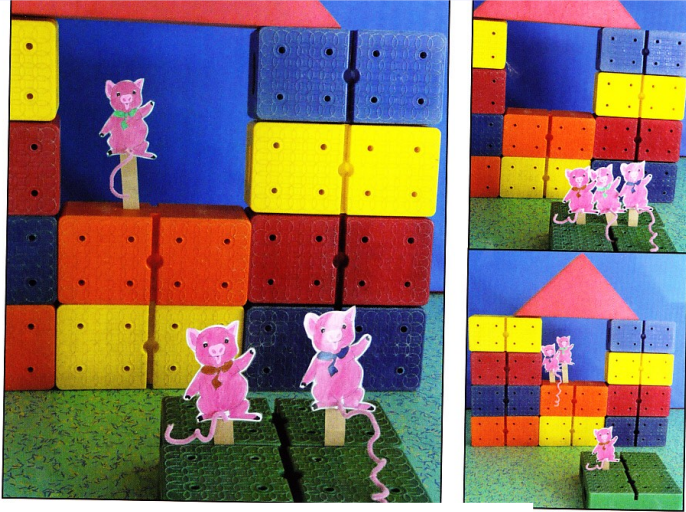


Aller chercher autant de personnages qu'il y a de ronds sur la carte.

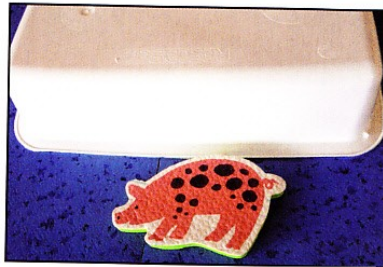
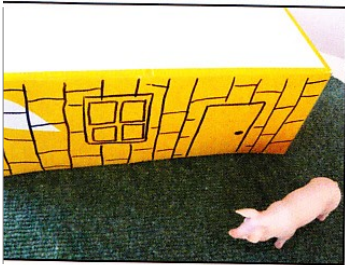


Valider en posant les personnages sur les ronds;

Les 3 petits cochons



Observer les différentes décompositions du nombre 3.



Observer une situation. Faire pareil et dire combien de cochons sont dedans et dehors.



Observer une décomposition. Dire combien de cochons sont placés dans la maison. Vérifier en reproduisant la situation avec son matériel.

Le jeu du bus

- Résoudre des problèmes de quantités.

Le but de cette activité est d'amener les élèves à utiliser des procédures variées pour résoudre un problème où il faut réaliser une collection équipotente à une autre.

L'enseignant place des chaises à côté du coin regroupement pour représenter les places disponibles dans le bus. La chaise du chauffeur est d'une couleur différente. Les chaises sont placées l'une derrière l'autre, regroupées par 2 ou par 3. Un élève joue le rôle du chauffeur. Il est chargé de remplir le

bus en désignant des enfants de la classe. Il peut remplir le bus en plusieurs étapes. La quantité et la configuration des places est modifiée régulièrement. Le nombre de places varie de 3 à 8. Les élèves utilisent le vocabulaire adéquat pour décrire les situations rencontrées : « Il reste des places vides », « trop » ou « pas assez ».

Procédures observées

- Désigne les élèves un à un jusqu'à ce que le bus soit rempli.
- Désigne des groupes de 2 élèves jusqu'à ce que le bus soit rempli.
- Donne le nombre de places disponibles quand il est inférieur à 5.



Configurations de doigts

- Mémoriser les collections-témoins de doigts de 1 à 3.

- Montrer 1, 2 ou 3 doigts à l'enseignant.
- Constaté qu'il existe plusieurs façons de procéder.
- Reproduire les configurations de doigts montrées par l'enseignant. L'enseignant décompose à chaque fois les nombres. Pour 2, il présente un doigt puis l'autre en disant « Un et encore un, cela fait deux ».
- Reproduire avec ses doigts la configuration représentée sur une grande carte.

