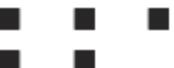


	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	Quantités jusqu'à 10 → En appui sur les doubles	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre ou réaliser des quantités en utilisant des groupes de 2 objets <p>1. Reconnaître une quantité et lui associer un nombre. Dessiner rapidement au tableau une quantité d'objets, organisés en groupe de 2, par exemple :</p> 	1 et 2 : collectif, interrogation volante	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion 	5'
REVISION Espace et géométrie	Se repérer dans l'espace de la feuille	<ul style="list-style-type: none"> repérer des objets dans l'espace de la feuille décrire la position d'objets <p>1. Deviner la carte cachée. Reprendre le jeu de devinette de l'unité 1, séance 6 avec d'autres cartes et d'autres indices, par exemple : « le rond est en bas à droite », « le rond est en haut à gauche », « le triangle est en haut à droite ».</p> <p>2. Faire deviner une carte. Cette fois, c'est un élève ou une équipe de 2 élèves qui, en</p>	1 et 2 : collectif	Pour la classe et par élève : <ul style="list-style-type: none"> Fiche 4 	25'
APPRENTISSAGE Calcul	Ajout et retrait d'un objet → Combien de jetons dans la boîte ? (1)	<ul style="list-style-type: none"> indiquer le nombre d'objets contenus dans une boîte, à la suite de l'ajout ou du retrait d'1 à 5 objets <p>1. Un jeton de plus, réponse orale Montrer la boîte vide aux élèves. Prendre 3 jetons dans le tas, les montrer en disant qu'il y en a 3 et les mettre dans la boîte. Prendre un nouveau jeton dans le tas, le montrer en disant qu'il y en a 1 et le mettre dans la boîte. Placer le couvercle sur la boîte. Indiquer au élèves : <i>J'ai d'abord mis 3 jetons dans la boîte, puis encore 1 jeton. Vous devez trouver combien il y a de jetons dans la boîte.</i> Recensement oral des réponses, explication des procédures utilisées (pour les élèves qui en sont capables). Vérification par un élève appelé à dénombrer les jetons contenus dans la boîte. Reprise avec d'autres quantités jusqu'à 5.</p> <p>2. Un jeton de plus, réponse sur la file numérique. La même activité, mais demander aux élèves de répondre en posant leur jeton sur la case qui correspond au nombre d'objets contenus dans la boîte. Dans les dernières questions, mettre d'abord 1 objet puis en ajouter de 1 à 5.</p> <p>3. Synthèse (1). Faire formuler les procédures utilisées : simulation de l'action</p>	1 à 6 : collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion 	45'

SEANCE 2 – Page | 2 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	Ajout et retrait d'un objet → Combien de jetons dans la boîte ? (2)	<ul style="list-style-type: none"> indiquer le nombre d'objets contenus dans une boîte, à la suite de l'ajout ou du retrait d'1 à 5 objets 	1: collectif 2: individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion Ex. 1 - Fiche n°1	5'
REVISION Nombres et numération	Quantité jusqu'à 10 → en appui sur les doubles	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître ou réaliser des quantités en utilisant des groupes de 2 objets 	1: collectif, interrogation volante 2 : individuel	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion Ex. 2 – Fiche n°1	25'
APPRENTISSAGE Nombres et numération	Comparer des quantités jusqu'à 10 → La bataille (1)	<ul style="list-style-type: none"> comparer les quantités de points dessinés sur des cartes (les cartes sont visibles de tous) 	1: collectif 2: par équipe de 3 (2 joueurs et 1 arbitre) 3: collectif 4: individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> un jeu de 20 cartes de 1 à 10 points à agrandir au format A3 : 10 cartes-constellations (fichier) + 10 cartes-points (Fiche 5) Par équipe de 3 : <ul style="list-style-type: none"> le jeu de 20 cartes de 1 à 10 points non agrandi Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique Ex. 3 et 4 – Fiche n°1	45'

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
COMPTINE ORALE	Ajout et retrait d'un objet → Combien de jetons dans la boîte ? (3)	<ul style="list-style-type: none"> indiquer le nombre d'objets contenus dans une boîte, à la suite de l'ajout ou du retrait d'1 à 5 objets 	1: collectif 2: individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion Ex. 1 - Fiche n°2	5'
	1. Réponses orales. Reprise de l'activité proposée en apprentissage (séance 1) avec 4 ou 5 nombres et un ajout ou un retrait de 1 : l'enseignant réalise à chaque fois la situation avec les jetons. Par exemple : 4 jetons + 1, 1 jeton + 3, 5 jetons + 2, 6 jetons - 1, 4 jetons - 3			2. Fiche d'entraînement. Exercice 1 – Reprise de l'activité, mais les élèves écrivent le nombre-réponse sur la feuille. Ils peuvent s'aider de la file numérique pour trouver l'écriture du nombre.	
REVISION Nombres et numération	Quantité jusqu'à 10 → en appui sur les doubles	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre ou réaliser des quantités en utilisant des groupes de 2 objets 	1: collectif, interrogation volante 2 : individuel 3 : collectif	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion Ex. 2 – Fiche n°2	25'
	1. Reconnaître et associer une quantité à un nombre. Reprendre quelques exercices du même type que ceux de la séance 1 (quantité d'objets dessinés au tableau). 2. Fiche d'entraînement. Exercice 2 – Faire remarquer aux élèves que toutes les			quantités peuvent être réalisées uniquement avec des tas de 2. 3. Synthèse : approche de la notion de double. On peut commencer à indiquer aux élèves que : <i>6 est le double de 3</i> (la quantité 6 est réalisée avec 3 groupes de 2 ou 2 groupes de 3), <i>8 est le double de 4 et 10 le double de 5</i> .	
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Comparer des quantités jusqu'à 10 → La bataille (2)	<ul style="list-style-type: none"> comparer les quantités de points dessinés sur des cartes (les cartes ne sont pas visibles de tous) 	1 à 2 : 4 équipes 3 : collectif 4: individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> afficher la file numérique de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique Ex. 3 et 4 – Fiche n°2	45'
	1. Recherche d'une procédure pour comparer des quantités sans les voir toutes. Organiser la classe en 4 équipes qui vont jouer les unes contre les autres. Demander à un élève de chaque équipe de prendre une carte au hasard dans le paquet présenté. La carte n'est alors visible que par les élèves de l'équipe. Rappeler la règle du jeu de bataille en énonçant la nouvelle contrainte : <i>L'équipe qui a tiré la carte portant le plus d'objets gagne toutes les cartes distribuées. Mais comment savoir quelle est l'équipe gagnante sans se montrer les cartes entre équipes ? Cherchez ce que chaque équipe doit dire aux autres équipes.</i> Laisser un petit temps d'échange aux élèves, dans chaque équipe, pour décider de ce qu'il faut dire aux autres équipes. Recenser les propositions et les mettre en discussion pour savoir si elles permettent de conclure (éventuellement en essayer). Si certains proposent de dessiner les cartes, refus cette possibilité. Conclure en retenant la proposition			« Dire à la classe combien il y a d'objets dessinés sur la carte de chaque équipe et écrire chaque nombre au tableau ». 2. Mise en œuvre de la procédure. Les 4 équipes dénombrent les objets dessinés et lorsqu'ils sont d'accord, communiquent à la classe les nombres obtenus. Ecrire les 4 nombres obtenus au tableau, en vrac, et demander qui a gagné. Les élèves peuvent utiliser leur file numérique. Recenser les réponses, les faire justifier et les mettre en débat si désaccord. Deux nouveaux tours de jeux sont réalisés dans les mêmes conditions. 3. Fin de la partie et synthèse. À la fin, un nouveau problème de comparaison est posé : <i>Qui a remporté le plus de cartes ?</i> Le recours au dénombrement des cartes gagnées par chaque groupe permet à nouveau de conclure. Reformuler la procédure utilisée et conclure : « Pour savoir si une carte a + ou - ou autant d'objets qu'une autre carte, il n'est pas indispensable de voir les 2 cartes. Il suffit de dire combien il y a d'objets sur chaque carte et de comparer les nombres. » 4. Fiche d'entraînement. Exercices 3 et 4 – si la demande est faite, indiquer aux élèves qu'ils peuvent écrire ou effectuer des tracés.	

SEANCE 4 Page | 4 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
COMPTINE ORALE	Compter jusqu'à 19 → Le furet	<ul style="list-style-type: none"> Réciter la suite des nombres, à partir de 1 ou d'un autre nombre, jusqu'à un nombre fixé (19 étant la limite) 	1 et 2 : collectif, interrogation volante	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> afficher la file numérique collective de 1 à 19 5'
REVISION Nombres et numération	Ecrire les nombres manquants jusqu'à 19	<ul style="list-style-type: none"> trouver des nombres manquants sur la file numérique 	individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée au moment de la correction Ex.1 – Fiche n°3
APPRENTISSAGE Nombres et numération	Comparer des nombres jusqu'à 16	<ul style="list-style-type: none"> dire un nombre plus petit ou plus grand qu'un nombre donné comparer des nombres donnés 	1 à 3 : collectif 4 : individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> afficher la file numérique collective de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique Ex. 2 à 4 – Fiche n°3
	1. Annoncer un nombre plus petit ou plus grand (nombres de 1 à 10). La file numérique collective est affichée au tableau. Chaque élève dispose de sa propre file. Un domaine numérique est choisi de 1 à 10 pour cette partie. Demander à un élève de choisir oralement un nombre compris dans le domaine retenu. Faire marquer une croix en face de la position de ce nombre sur la file numérique collective. Désigner un autre élève et annoncer « plus petit » ou « plus grand ». cet élève doit dire un nombre bien situé par rapport au nombre choisi précédemment. Il doit également indiquer où se trouve le nombre sur la file numérique. Si sa réponse est reconnue comme correcte par les autres élèves et l'enseignant, le nombre est aussi marqué d'une croix. Désigner un nouvel élève et annoncer à nouveau « plus petit » ou « plus grand ». L'élève doit dire un nombre bien situé par rapport au nombre qui vient d'être repéré, sans choisir un nombre déjà utilisé, et indiquer où se trouve ce nombre sur la file numérique. Si sa réponse est correcte, le nombre est marqué d'une croix, etc.	2. Reprise du jeu avec des nombres plus grands. Un nouveau domaine numérique est choisi : de 1 à 16. Le jeu est repris 1 ou 2 fois, collectivement ou en groupes. 3. Synthèse. Formuler le fait qu'un nombre est plus grand ou plus petit qu'un autre s'il correspond à une quantité plus importante ou moins importante d'objets (séance précédente) et que, sur la file numérique, ce nombre est écrit après ou avant l'autre. Exemplifier en faisant réaliser des quantités d'objets (par exemple, dessin de 7 ronds, de 12 carrés, de 15 points) et en les faisant placer en dessous des nombres correspondants sur la file numérique. 4. Fiche d'entraînement. Exercices 2 à 4 (FD pour 3 et 4) – Les files numériques sont disponibles, mais les élèves qui peuvent s'en dispenser sont incités à le faire.		45'

SEANCE 5 Page | 5 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
Ajout et retrait d'un objet → Combien de jetons dans la boîte ? (4)	<ul style="list-style-type: none"> indiquer le nombre d'objets contenus dans une boîte, à la suite de l'ajout ou du retrait d'1 à 5 objets 	<p>1: collectif</p> <p>2: individuel</p>	<p>Pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 <p>Par élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion <p>Ex. 1 - Fiche n°4</p>	5'

CALCULS DICTES

1. Réponses orales.

Montrer la boîte vide aux élèves. Prendre 4 jetons dans le tas, les montrer en disant qu'il y en a 4 et les mettre dans la boîte. Poser le problème : *J'ai mis 4 jetons dans la boîte. Je veux qu'il y en ait 5 dans la boîte. Combien faut-il encore mettre pour avoir 5 jetons dans la boîte ?* Recensement oral des réponses, explication des procédures utilisées. Vérification par un élève appelé à mettre le nombre de jetons indiqué et vérifier alors qu'il y en a bien 5.

Reprise avec d'autres quantités et des questions du type : *Combien faut-il encore mettre pour en avoir 5 dans la boîte ? Combien faut-il en enlever pour en avoir 5 dans la boîte ?* (avec 6 ou 7 au départ).

2. Fiche d'entraînement.

Exercice 1 – Les élèves écrivent le nombre-réponse sur la feuille. On veut toujours avoir 5 jetons dans la boîte.

REVISION
Espace et géométrie

Se repérer dans l'espace de la feuille

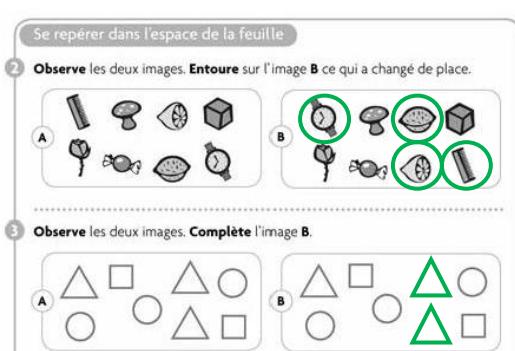
- repérer ou placer des objets dans l'espace de la feuille

individuel

Ex.2 à 4 – Fiche n°4

25'

Exercices 2 à 4 – Les tâches à réaliser sont d'abord formulées par les élèves avant d'être confirmées par l'enseignant. La correction (immédiate ou différée) est une nouvelle occasion d'utiliser le vocabulaire spatial, en s'appuyant sur des erreurs analysées par les élèves.

APPRENTISSAGE
Organisation et gestion de donnéesOrganiser une collection dans un tableau à double entrée
→ Les photos (1)

- chercher des photos manquantes ou intrusives (en double) dans une collection

1 et 2 : par équipes de 4
3 : collectif

Par élève :

- fiches 6 et 7 (un paquet de 15 à 18 cartes)
- des feuilles de brouillon

45'

Avant la séance, retirer 4 cartes de chaque paquet de 18 cartes (les mêmes sont retirées pour au moins 2 groupes). En garder certaines et placer les autres, en double, dans quelques jeux.

devez retrouver celles qui manquent et celles qui sont en double. A vous de vous organiser. Quelques élèves reformulent la tâche.

2. Recherche des photos manquantes.

Chaque équipe s'organise pour trouver dans son paquet les photos en double ou manquantes. Observer les procédures. Chaque équipe demande ensuite les photos qui lui manquent : la description doit être la plus complète possible. Si une équipe reconnaît cette photo en double, elle la donne.

3. Mise en commun et synthèse.

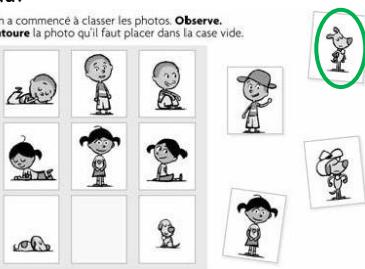
Explicit les stratégies utilisées pour trouver les intrus et les doubles.

Organiser la classe en équipes de 4. Distribuer un paquet à chaque équipe. Annoncer ce qu'il contient : *Un photographe a réalisé des photos d'Arthur, Zoé et Gribouille. Il s'est bien appliqué à faire toutes les photos possibles et à les ranger par paquets. Mais gribouille est passé par là. Il a pris des photos dans les paquets. J'en ai retrouvé quelques-unes. Les autres doivent être en double dans vos paquets. Dans chaque équipe, vous*

Montrer aux élèves l'organisation en tableau à double entrée.

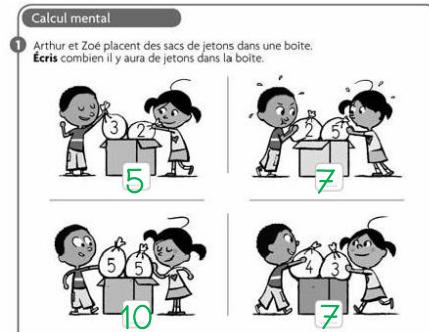
Mettre en évidence les 3 informations nécessaires à une bonne description.

SEANCE 6 Page | 6 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
COMPÉTENCE ORALE	Compter jusqu'à 19 → Le furet	<ul style="list-style-type: none"> Réciter la suite des nombres, à partir de 1 ou d'un autre nombre, jusqu'à un nombre fixé (19 étant la limite), en avançant ou en reculant 	collectif, interrogation volante	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> afficher la file numérique collective de 1 à 19 	5'
	<p>Le jeu du furet est repris, en avançant (voir séance 4) ou en reculant : annoncer un nombre inférieur ou égal à 19 (nombre de départ), puis un nombre plus petit (c'est la cible). Le nombre de départ et le nombre-cible sont marqués par une flèche sur la file collective. Un élève récite la suite des nombres, à partir du nombre de départ, jusqu'au nombre choisi comme cible.</p>				
REVISION Organisation et gestion de données	Organiser une collection dans un tableau à double entrée → Les photos (2)	<ul style="list-style-type: none"> chercher des photos manquantes dans une collection 	individuel	Ex.1 et 2 – Fiche n°5	25'
	<p>Exercice 1 – Il est destiné à vérifier que les élèves sont capables de lire et de comprendre cette organisation en tableau.</p> <p>1 On a commencé à classer les photos. Observe. Entoure la photo qu'il faut placer dans la case vide.</p>  <p>Exercice 2 – Insister sur le fait qu'Arthur a commencé à disposer les photos en utilisant une règle qui permet de trouver les 4 photos qui restent à placer.</p> <p>2 Écris dans chaque case vide le numéro de la photo à coller.</p> 				
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Repérer des objets dans un espace connu → le jeu des boîtes (1)	<ul style="list-style-type: none"> trouver dans quelle boîte un objet a été caché à l'aide d'un message « dessiné » élaboré par d'autres. 	1: collectif 2: individuel 3 et 4: collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 4 boîtes identiques placées chacune contre un mur différent de la classe (idem phase 1 de l'unité 1, séance 7) 1 carte avec la photo de Gribouille (à choisir sur la Fiche 6) Par élève : <ul style="list-style-type: none"> une feuille A4 blanche un feutre 	45'
	<p>1. Présentation du problème. Présenter la nouvelle règle du jeu : <i>Aujourd'hui, 3 élèves vont sortir. Tous les autres élèves vont jouer le rôle du farceur et se mettre d'accord sur la boîte où sera cachée la photo de Gribouille. Les farceurs n'ont ni le droit de montrer la boîte, ni même cette fois de parler. Chacun aura une feuille et un crayon et devra faire un dessin qui permette de trouver où est cachée la photo. Quand un élève reviendra, je choisirai un de vos dessins que je lui donnerai. A l'aide de ce dessin, il devra retrouver la photo. 3 élèves sortent la carte est cachée dans une des 4 boîtes. Aucune indication supplémentaire n'est donnée aux élèves.</i></p> <p>2. Production des dessins. Pendant la réalisation des dessins, observer les productions et faire un choix de celles qui seront exploitées : un dessin qui</p>				
	<p>ne donne pas d'information pertinente (dessin d'une boîte par exemple), un dessin qui donne des informations insuffisantes (dessin d'une chaise), 1 ou 2 dessins donnant à priori des informations suffisantes (dessin d'une boîte et du tableau qui est à côté).</p> <p>3. Exploitation des messages et synthèse Faire entre le 1^{er} des 3 élèves et lui remettre le dessin qui ne doit pas permettre de réussir. Lui demander s'il peut trouver la photo et pourquoi. Faire entrer le 2^{ème}, lui remettre le 2^{ème} dessin en veillant à ne pas le présenter suivant une orientation correspondant à son point de vue. Le questionner comme le 1^{er} élève. Faire entrer le 3^{ème} et lui remettre le 3^{ème} dessin. Les 3 dessins sont ensuite affichés et commentés. Conclure en mettant en évidence la nécessité de représenter des éléments fixes de la classe qui servent de repères à la position des boîtes.</p>				

SEANCE 7 Page | 7 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTES	Ajout et retrait d'un objet → Combien de jetons dans la boîte ? (5)	<ul style="list-style-type: none"> indiquer combien il faut ajouter ou enlever d'objets pour en avoir 5 dans la boîte 	1: collectif 2: individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 Par élève : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique un pion Ex. 1 - Fiche n°6	5'
REVISION Nombres et numération	Ranger des nombres jusqu'à 19	<ul style="list-style-type: none"> ranger une liste de nombres écrits en chiffres, par ordre croissant 	individuel	Pour certains élèves : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique Ex. 2 et 3 - Fiche n°6	25'
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Repérer des objets dans un espace connu → le jeu des boîtes (3)	<ul style="list-style-type: none"> trouver dans quelle boîte un objet a été caché à l'aide d'un message « dessiné » élaboré par d'autres « dessiner » la classe 	1: collectif 2: individuel et collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 8 boîtes identiques placées par paire côté à côté contre chaque mur de la classe (cf séance 6) 1 carte avec la photo de Gribouille (à choisir sur la Fiche 6) Par élève : <ul style="list-style-type: none"> une feuille A4 blanche un feutre 	45'



Exercices 2 et 3 (FD) – Présenter rapidement les exercices aux élèves. Ceux qui sont en difficulté peuvent utiliser leur file numérique. Un exercice du même type peut d'abord être traité collectivement et les élèves peuvent écrire les nombres sur de petites fiches pour tester le rangement avant de le traduire par écrit.

Tourner la feuille pour voir les objets positionnés comme en vrai.

2. Dessin de la classe.

Présenter le problème : *Maintenant, vous allez dessiner la salle de classe et ce qu'il y a dedans. On doit comprendre sur le dessin comment sont placés les meubles (bureau, tables...) comme dans le jeu des boîtes. Chaque élève produit un dessin. Afficher certains dessins et les commenter sur les aspects suivants : Tous les éléments importants de la classe ont-ils été dessinés ? Les meubles et objets sont-ils correctement placés ?*

1. Reprise du jeu des boîtes.

Rappel du jeu, identique à celui de la **séance 6**, mais avec 8 cachettes possibles (idem unité 1, séance 7, phase 2). 3 nouveaux élèves sortent. Elaboration individuelle des dessins permettant de trouver la bonne boîte. Exploitation des dessins comme en **séance 6**, puis synthèse. **L'analyse des dessins** permet de caractériser les « bons » dessins : la boîte peut être identifiée grâce à la représentation d'objets de la classe situés à côté d'elle, sa position par rapport à l'autre boîte est bien repérée. Pour lire le dessin, il faut

JE FAIS LE BILAN Page | 8 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Objectifs travaillés :

Comparer 2 nombres. Ranger une série de nombres du plus petit au plus grand.

1. Entoure pour chaque paire le plus petit des deux nombres.

2. 5

6. 8

5. 9

8. 6

2. Écris ces nombres du plus petit au plus grand.

4

3

6

1

3

4

6

Le plus petit ici

3. Écris ces nombres du plus petit au plus grand.

4

14

6

13

4

6

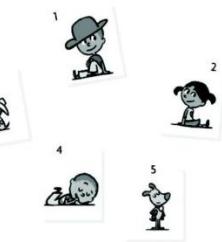
13

14

Le plus petit ici

Compléter une collection déjà organisée en tableau à double entrée.

4. Écris dans chaque case vide le numéro de la photo à coller. (exercice réalisé oralement).



4

5
(dans
la
classe)

Trouver une boîte d'après des indices. Reprendre les modalités de l'exercice 3 du bilan 1. L'enseignant réalise un dessin permettant de repérer la boîte cachette de l'étiquette-nom (une croix est sur la boîte). A chaque élève, il donne un dessin et lui dit de trouver son étiquette-nom dans la boîte marquée par une croix sur le dessin

Matériel par élève : une étiquette avec son nom, un dessin indiquant la boîte cachette de l'étiquette.

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

Collection à dénombrer individuel

– Fiches AC 6 et AC 7

Pour les élèves qui ont des difficultés dans le dénombrement de collections importantes (mais inférieures à 19), un entraînement accompagné doit être proposé avec des objets déplaçables (cubes, crayons...). L'entraînement porte sur : l'organisation du comptage des objets (pointage, mise de côté ou marquage des objets déjà comptés), l'adéquation entre comptine orale et objets pointés, l'énoncé du nombre d'objets à la fin du comptage.

Jeu de bataille
2 élèves

– Fiches AC 8 et AC 9 (24 cartes portant les nombres de 1 à 12 représentés sous 2 formes : écriture en chiffre et collection d'objets dessinés)

Règle habituelle du jeu de bataille entre 2 élèves.