

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHEMATIQUES



Compétence M1 : Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques .

Compétence M5 : Dire rapidement combien il y a de points < à 12.

Compétence M6 : Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

Les marmites

But du jeu : être le premier à remplir sa marmite

Etape 1 : L'élève prépare sa marmite. Il superpose les pièces sur la marmite, puis décale l'ensemble des pièces au-dessus.



Etape 2 : Chacun son tour, les élèves lancent le dé et prennent la partie de la marmite correspondante jusqu'à avoir complété sa marmite.



Les élèves lancent deux dés. Il faut additionner les deux dés pour trouver la pièce correspondante.

Une fois que l'élève a compté le nombre de points, il faut qu'il trouve la pièce correspondante. Il doit donc associer le nombre à son écriture. Il vérifie s'il a déjà mis cette pièce sur sa marmite ou s'il peut l'ajouter.



→ 4



→ 12

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHEMATIQUES

Compétence M1 : Comparer des quantités en utilisant le terme à terme.

Compétence M5 : Dire rapidement combien il y a de points < à 6.

Compétence M6 : Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.



Les marmites

But du jeu : être le premier à remplir sa marmite

Etape 1 : L'élève prépare sa marmite. Il superpose les pièces sur la marmite,



Etape 2 : Chacun son tour, les élèves lancent le dé et prennent la partie de la marmite correspondante jusqu'à avoir complété sa marmite.

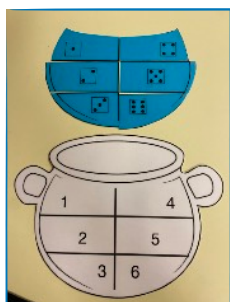
A chaque lancer, l'élève doit :
- reconnaître la constellation sur le dé ou compter le nombre de points du dé ;
- puis regarder s'il a déjà mis cette partie de marmite, sinon la mettre sur sa marmite.



J'ai gagné !

Etape 3 : La marmite a changé. Il n'y a plus les constellations dessus, mais les chiffres sont écrits. Il faut maintenant associer la constellation au bon chiffre.

J'ai gagné !





ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS

MATHEMATIQUES

Compétence M2 : Réaliser une collection d'une petite quantité (1 à 3)

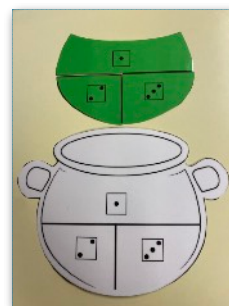
Compétence M5 : Dire rapidement combien il y a de points < à 3

Compétence M1 : Comparer globalement des quantités (beaucoup/pas beaucoup)

Les marmites

But du jeu : être le premier à remplir sa marmite

Etape 1 : L'élève prépare sa marmite. Il superpose les pièces sur la marmite, puis décale l'ensemble des pièces au-dessus



Prêt pour commencer

Etape 2 : Chacun son tour, les élèves lancent le dé et prennent la partie de la marmite correspondante jusqu'à avoir complété sa marmite.



A chaque lancer, l'élève doit :
-reconnaitre la constellation sur le dé ou compter le nombre de points du dé ;
-puis regarder s'il a déjà mis cette partie de marmite, sinon la mettre sur sa marmite.



J'ai gagné !



J'ai gagné !



ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

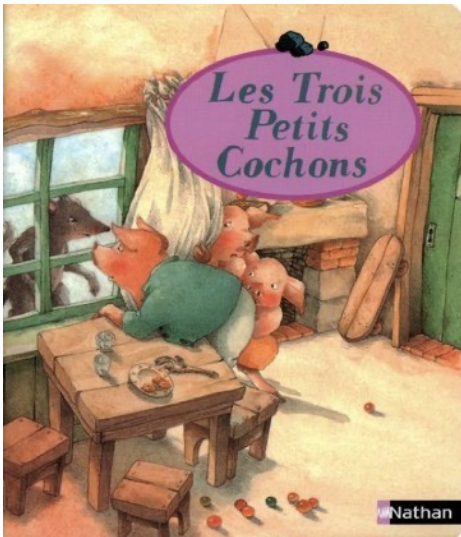
LES MAISONS



Compétences M10 : Classer des objets selon leur forme. Reconnaître quelques solides : cube, pyramide, boule, cylindre.

Compétence M12 : Réaliser une construction qui tient debout.

ASSEMBLAGE



Situation de départ

*Consigne :
Réaliser une maison qui
tient debout en utilisant
différents matériels.*



LÉGOS



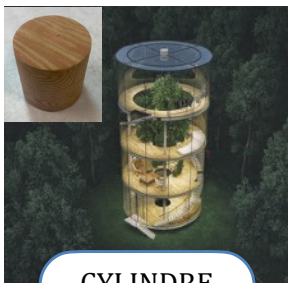
CYLINDRE

*Il y un cercle.
Il peut rouler.*



CUBE

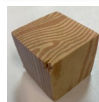
*Il y un carré.
Ça ressemble à
un dé.*



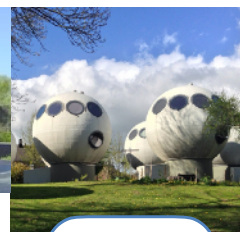
CYLINDRE



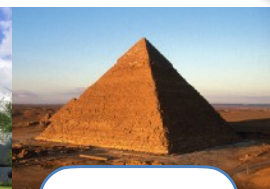
CUBE



PAVE DROIT



BOULE



PYRAMIDE

Les différentes formes de construction



Le calendrier de Noël

Compétence M6 : Lire les nombres écrits en chiffres

Compétence L5 : Reconnaître globalement quelques mots familiers

Un calendrier un peu spécial arrive dans la classe !

Les GS préparent attentivement la surprise pour le reste des camarades.



Etape 1 : Remettre les jours dans l'ordre
On commence par le 1 et on finit par le 24.

On nomme le nombre, puis on retrouve l'étiquette correspondante.

Pour cela, les GS s'aide du calendrier du mois de décembre.

Etape 2 : Associer le prénom d'un élève à chaque case.

Nous commencerons par les TPS, puis les PS, puis les MS, puis les GS et enfin les adultes !

Il faut donc reconnaître le prénom de chaque camarade et le situer dans son niveau.



Etape 3 :
Retrouver la case correspondante au jour.

1	LOUISA
2	SLIMANE
3	CAMILLE
4	MIA
5	CLEA
6	AUGUSTIN
7	EDEN
8	ALLYANA
9	CONSTANCE
10	MAXENCE
11	ELLIOTT
12	CALVIN
13	THEA
14	MARTIN
15	SOLINE
16	LOUANE
17	LUCIE
18	ANTHONY
19	CLAIRE
20	CHARLOTTE
21	CORALINE
22	AURELIE
23	MELINDA
24	MARTINE

Maintenant, il faut patienter et attendre son tour pour déguster son chocolat !

