

Préparation prévisionnelle
période 3

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE 2016-2017

Pour réussir à l'école, j'agis, je m'exprime, je comprends
dans l'atelier C'EST PAS DU JEU

Mon sac d'explorateur contient :

Pour AGIR: 3 légos

Pour M'EXPRIMER : un sac pour collection personnelle

Pour COMPRENDRE : un album à compter

SEMAINES 16/ 3 JANVIER 2017

LIVRE : Un mur sur une poule

compétence : Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques

agir : jouer au jeu « Un mur, une poule »

s'exprimer : apprendre la comptine « Une poule sur un mur »

comprendre : illustrer son album à compter autour du nombre 1

IM (intelligences multiples) : logico-maths/naturaliste/visuelle/intrapersonnelle

SEMAINE 17 / 9 JANVIER 2017

LIVRE : Dans la galette, il y a

compétence : Réaliser une collection dont le cardinal est donné

agir : jouer au jeu « La deux galettes »

s'exprimer: débiter sa collection personnelle avec un élément

comprendre : illustrer son album à compter autour du nombre 2

IM (intelligences multiples) : logico-maths/verbale/visuelle

SEMAINE 18 / 16 JANVIER 2017

LIVRE : Haut comme trois pommes

compétence : Réaliser une collection dont le cardinal est donné

agir : jouer au jeu musical « Les trois lapins »

s'exprimer: parler de sa collection

comprendre : illustrer son album à compter autour du nombre 3

IM (intelligences multiples) : logico-maths/musicale/interpersonnelle

SEMAINE 19 / 23 JANVIER 2017

LIVRE : Le grand méchant loup et les trois petits cochons

compétence : Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

agir: jouer au jeu « Attention y'en a trois »

s'exprimer : jouer avec sa collection

comprendre : illustrer l'histoire des trois petits cochons dans son album à compter

IM (intelligences multiples) : kinesthésique/interpersonnelle/logico-maths

SEMAINE 20 / 30 JANVIER 2017

LIVRE : Ouh là là !

compétence : Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

agir: jouer au jeu « La maison des cochons »

s'exprimer : comparer sa collection

comprendre : illustrer l'histoire des trois petits cochons dans son album à compter

IM (intelligences multiples) : logico-maths/visuelle/intra personnelle

SEMAINE 21 / 6 FÉVRIER 2017

LIVRE : Compte sur tes doigts

compétence : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales

agir: participer à la rencontre « C'est pas du jeu »

s'exprimer : mettre en valeur sa collection

comprendre : jouer avec son album à compter

IM (intelligences multiples) : logico-maths/visuelle/interpersonnelle

Progression dans le domaine « Construire les outils pour structurer sa pensée»:

		Objectifs	Activités
Période 3	Janvier 1	<p>Commencer la construction du nombre pour exprimer des quantités en manipulant des collections (1,2,3) à travers le jeu. Elaborer un album à compter pour aider à stabiliser les connaissances.</p> <p>Proposer des jeux autonomes pour l'exploration des formes</p> <p><u>Observables et indicateurs de progrès Construire ...</u> selon document</p> <p>d'accompagnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produire une collection de même cardinal qu'une autre. • Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments • Appréhender les objets selon le critère d'une grandeur particulière (sa longueur, sa masse ou son volume) 	<p>Découverte du nouveau contenu du sac d'explorateur.</p> <p>A partir du livre « Un mur sur une poule » , les élèves sont confrontés au jeu « Un mur une poule » (selon le nombre de murs, il s'agit de prendre le bon nombre de poules), le nombre 1 est reconnu. La construction et la réparation de murs comme l'artiste Jan Vormann développent la reconnaissance des solides et de leurs caractéristiques.</p> <p>Le livre « Dans la galette, il y a » introduit la notion de collection et permet à travers le jeu « Les deux galettes»(composer sa galette selon le modèle) d'expérimenter le nombre 2.</p> <p>Le livre « Haut comme trois pommes» poursuit la découverte des nombres et des collections. En apprenant la comptine et le jeu « Trois</p>

			lapins » (retrouver les cartes des trois lapins décrits par l'adulte), les élèves s'initient au dénombrement (ex : 2 lapins blancs et 1 lapin noir).
mi-janvier 2	<p>Faire comprendre que le nombre exprime un quantité composée d'autres nombres connus.</p> <p><u>Observables et indicateurs de progrès Construire ...</u> selon document</p> <p>d'accompagnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments • Utiliser la perception globale pour quantifier ; 	<p>Le livre « Le grand méchant loup et les trois petits cochons » aide à la perception spontanée des petites quantités jusqu'à 3. En prolongement du livre, le jeu « Attention, y'en a trois » (indiquer le plus vite possible quand on voit 3 mêmes éléments : cochons, maisons) exerce les élèves à la maîtrise de la décomposition du nombre 3. Reprendre l'histoire pour compléter son album à compter dans le chapitre Dénombrement</p> <p>Avec le livre « Ouh là là ! », les élèves retrouvent les personnages du conte Les trois petits cochons, ils poursuivent leur album à compter. Avec le jeu « La maison des cochons » (mettre le même nombre de cochons dans la maison après avoir vu l'adulte les disposer puis en retirer 1, 2 ou 3 sans montrer ce qu'il reste), les élèves apprennent à opérer mentalement des décompositions du nombre 3.</p>	
février	<p>Faire passer de la perception à la verbalisation des acquis</p> <p><u>Observables et indicateurs de</u></p>	<p>Le livre « Compte sur tes doigts » propose la suite numérique jusqu'à 10 ainsi que l'écriture chiffrée des nombres,</p>	

		<p><u>progrès Construire ...</u> selon document</p> <p>d'accompagnement :</p> <ul style="list-style-type: none">• dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée ;	<p>les élèves sont sollicités pour dire ce qu'ils voient jusqu'à 3 et invitent les familles à participer à un rallye-jeu reprenant les préférences des élèves.</p>
--	--	--	--