

Deuxième séquence:

Les bonnets de doigts

En PS

Dominique Valentin

Les bonnets de doigts

Objectifs de la séquence

- Comprendre que l'on peut désigner une quantité en utilisant de « mots-nombres »
- Apprendre les premiers mots nombres

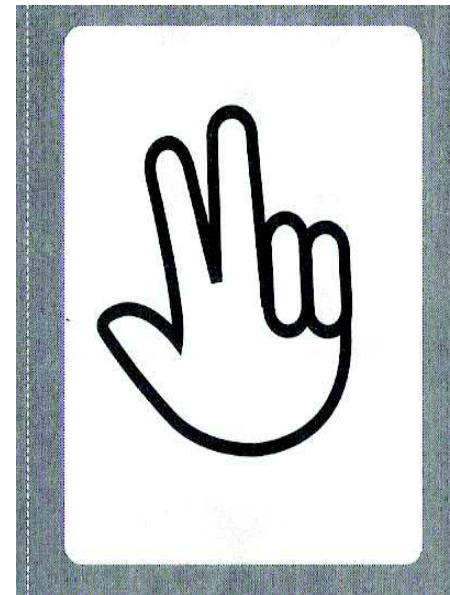
Les bonnets de doigts

Le matériel:

Des bonnets de doigts:

Un panier contenant des bonnets de doigts: bouts de gants découpés ou petits cônes en papier cartonné ou ...plus sophistiqué ..

Des gabarits de mains:



Les bonnets de doigts

Phase 1: Un enfant lève un certain nombre de doigts et demande à l'enseignant le nombre de bonnets de doigts nécessaire pour couvrir les doigts levés.

L'enseignant donne le nombre de bonnets demandés. L'enfant enfile les bonnets et on vérifie.

On verbalise: tu as levé 3 doigts, il fallait 3 bonnets,



Les bonnets de doigts

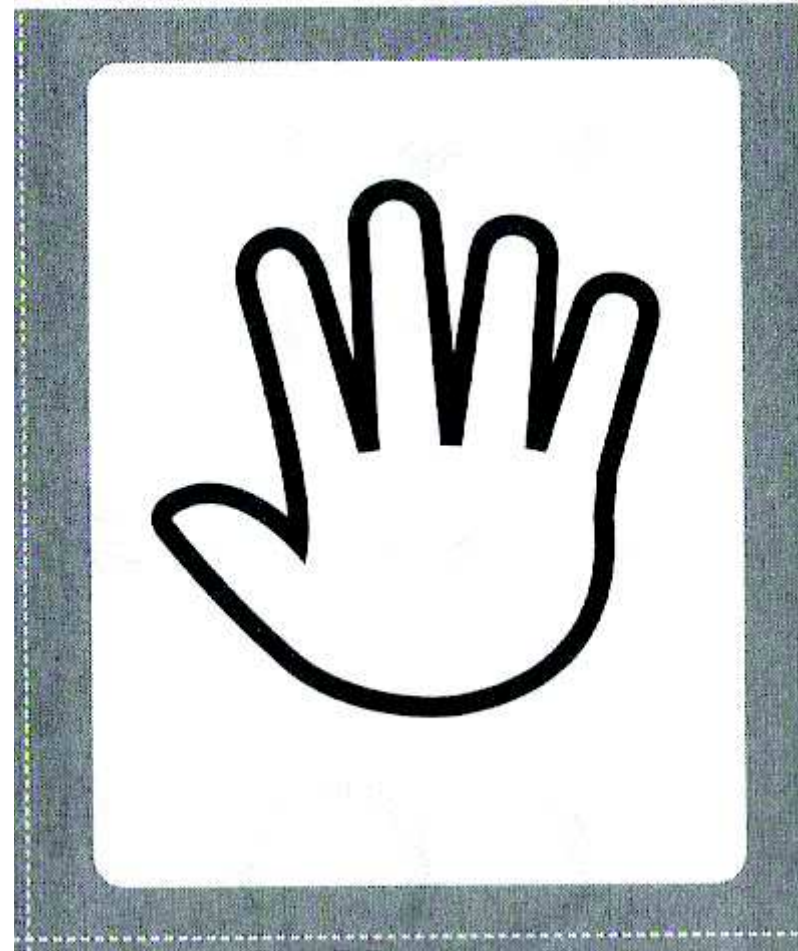
Phase 2 : Très vite les enfants lèvent toujours le même nombre de doigts.

Pour éviter cela, l'enseignant donne à l'enfant une des cartes « mains », lève le nombre de doigts indiqués sur la carte et demande les bonnets

Les bonnets de doigts

Phase 3 : Même jeu qu'en phase 2, mais l'enfant a une feuille sur laquelle figure la main complète

Quand il a réussi une demande, il colle une gommette sur les doigts du gabarit. Cela permet de laisser une trace.



Remarque sur les bonnets de doigts

- L'objectif n'est **pas le dénombrement** : pour apprendre à dénombrer utiliser les cartes à points

3. Des idées de séquences

En moyenne section

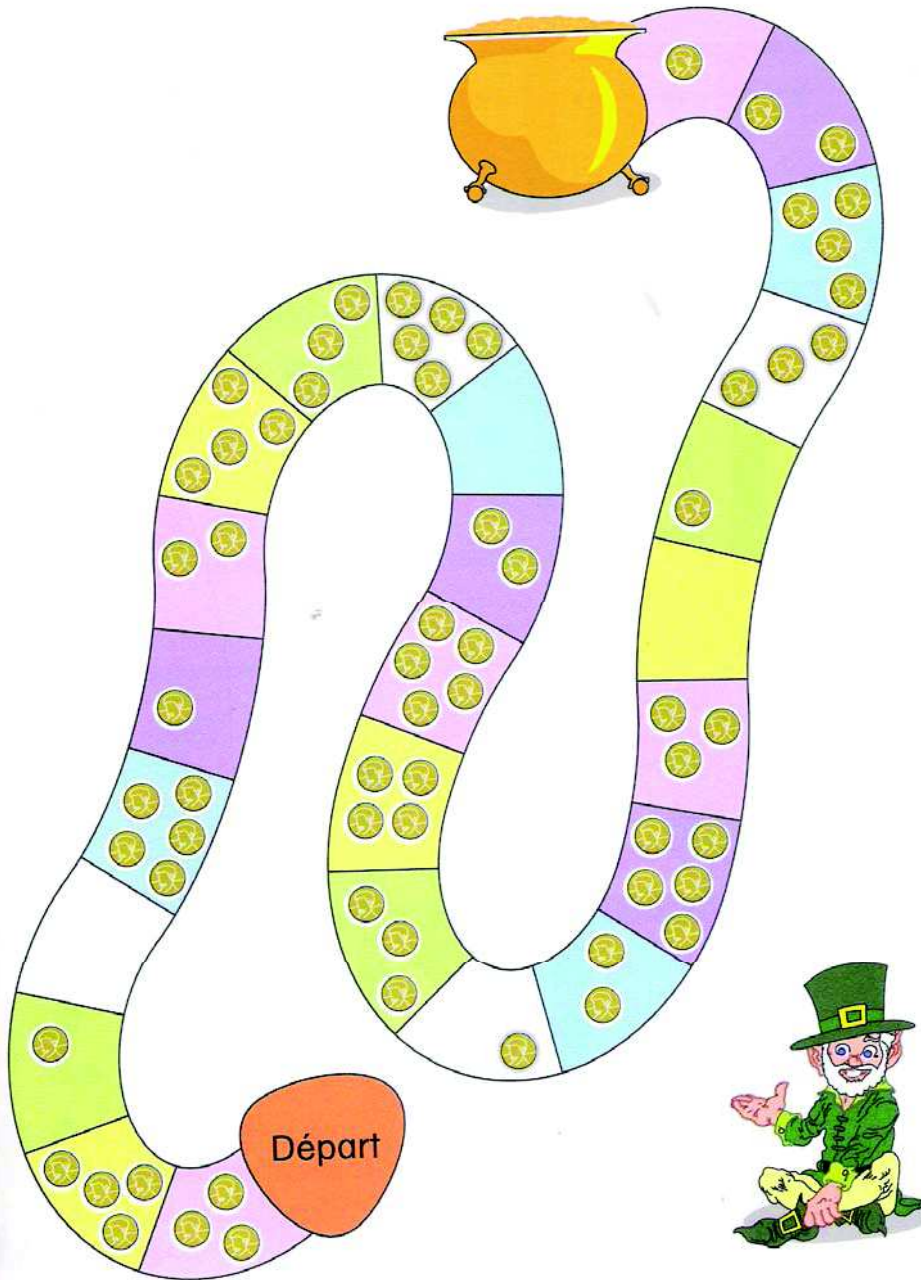
Première séquence
Dénombrer avec un dé

Dénombrer avec un dé

Objectifs:

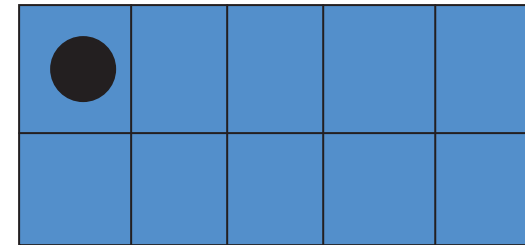
- Associer une constellation à une collection.
- Dénombrer une collection.
- Comparer des collections
- Compter sur une piste

Piste au trésor

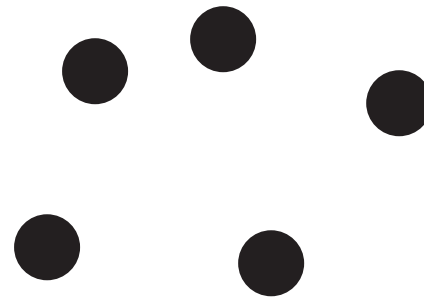


Compter avec un dé de couleur

Piste au trésor



Un dé de 6 couleurs



Dénombrer

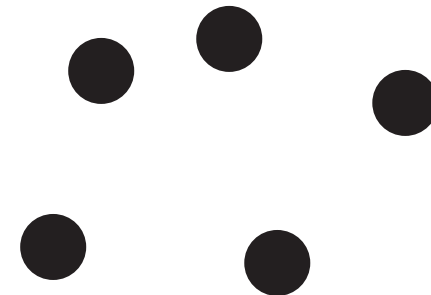
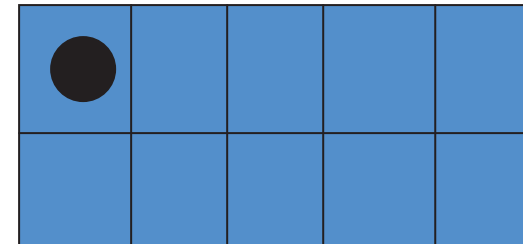
Piste au trésor

un dé 6 couleurs

DV

Activité 1:

- l'enfant jette son « dé couleurs » va sur la case la plus proche de la même couleur
- Il prend autant de jetons dans sa corbeille que de pièces sur la case
- Au début du jeu, il les pose sur la grille.
- Ensuite, il ne les prend que s'il pense avoir assez de cases vides pour les poser.
- S'il pense pouvoir les poser et en a trop, il vide toute les cases
- s'il pense qu'il y en a trop, il passe un tour



Dénombrer

Piste au trésor

un dé 6 couleurs

DV

Activité 2:

-l'enfant jette 2 « dés couleurs » choisit la couleur et va sur la case la plus proche de cette couleur

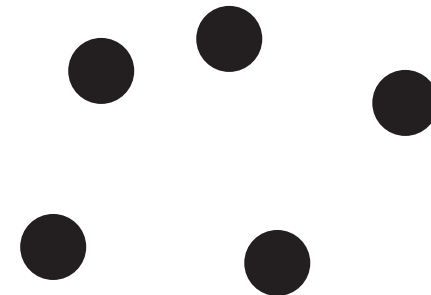
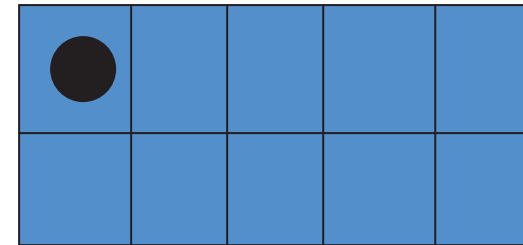
-Il prend autant de jetons dans sa corbeille que de pièces sur la case

-Au début du jeu, il les pose sur la grille.

-Ensuite, il ne les prend que s'il pense avoir assez de cases vides pour les poser.

-S'il pense pouvoir les poser et en a trop, il vide toute les cases

- s'il pense qu'il y en a trop, il passe un tour



Dénombrer avec un dé

Avec un dé à jouer

On peut limiter les nombres suivant le niveau des enfants

Phase 1: Le palmier

Chaque enfant possède son palmier et recouvre les cases avec le nombre de jetons indiqué par le dé.



Dénombrer avec un dé

Phase 2: Les 4 pistes

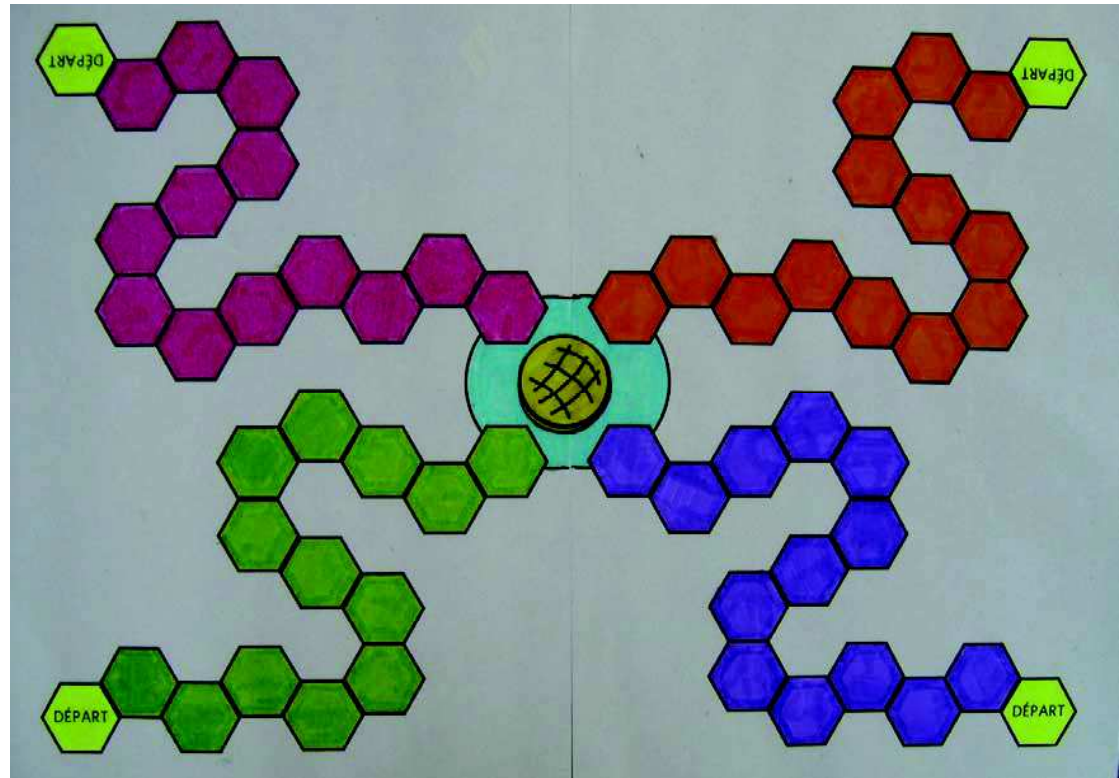
Chaque joueur a sa piste,

Chacun lance le dé à tour de rôle, déplace un pion depuis la case départ d'autant qu'indiqué sur le dé.

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la place centrale

Avec un dé à jouer

On peut limiter les nombres suivant le niveau des enfants



Dénombrer avec un dé

Phase 3: Le Manbo des coccinelles

- Ce jeu se joue à 4 joueurs.
- Le jeu consiste à remplir le dos des coccinelles avec des pions noirs correspondant au nombre de points sur le dos des coccinelles.
- Un joueur lance le dé et pose le nombre de pions correspondant à la constellation du dé.
- Un autre joueur joue.
- Si la coccinelle a déjà des jetons, il les ramasse.
- Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de pions dans le sachet.
- Les joueurs dénombrent alors les collections qu'ils ont obtenues et les comparent.

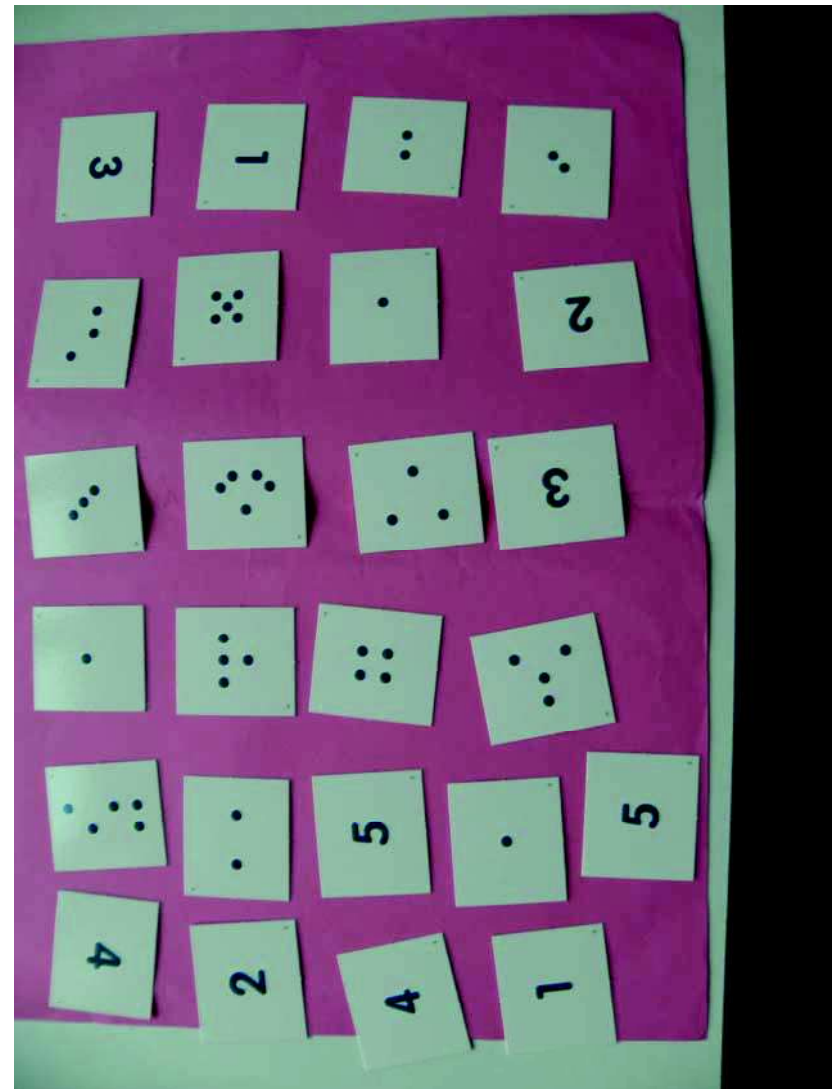


Dénombrer avec un dé

Phase 4: réinvestir en
autonomie

Les colliers

Avec des cartes
perforées et des « fils
à scoubidous » faire
le collier du 5 ou le
collier du 7



Deuxième séquence

Le nombre pour mémoriser une
quantité

Le nombre pour mémoriser une quantité

Objectifs:

- Utiliser le nombre pour mémoriser une quantité
- Percevoir l'utilité de l'écriture chiffrée du nombre

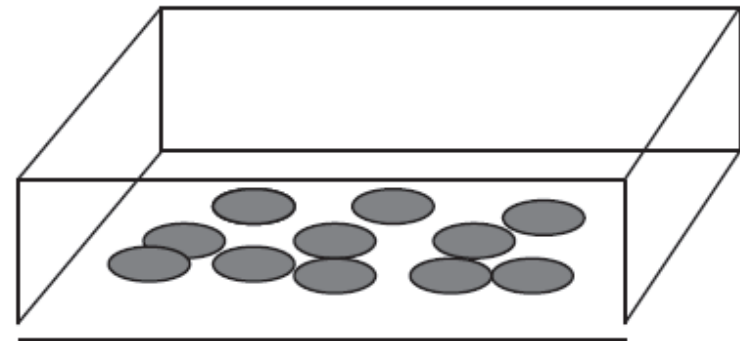
Le nombre pour mémoriser une quantité

L'Autobus d'ERMEL

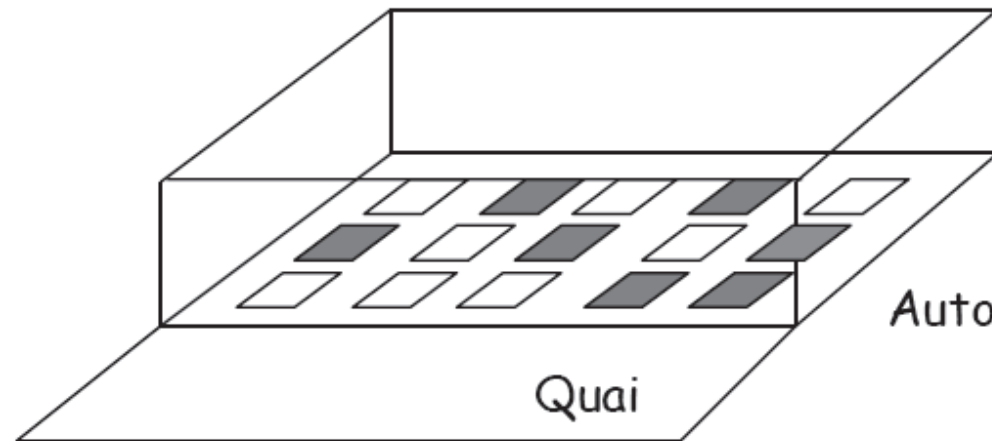
« aller chercher juste ce qu'il faut de voyageurs, en un seul voyage pour remplir l'autobus »

Une différence avec
« garage-voiture »

L'enfant pose les voyageurs sur le quai et le maître demande s'il pense avoir juste ce qu'il faut de voyageurs



Gare



Autobus

Quai

3. Des idées de séquences

En grande section

Première séquence

Le trésor

D'après « Un, deux,beaucoup
, passionnément »

Le trésor

Objectifs:

- considérer le nombre comme mémoire de la quantité
- Comprendre l'utilité du nom du nombre, de son écriture chiffrée
- mettre en œuvre des procédures de comptage ou de calcul,
- élaborées sont opératoires (dénombrement, surcomptage...),

Le trésor

Matériel

- 2 dés à jouer usuels,
- une petite boîte par enfant, qui puisse se fermer, et portant une étiquette,
- une collection de petites « pierres » brillantes et colorées : le trésor.
- des cartons avec les nombres de 2 à 12

Le trésor

Séance 1

Un atelier consiste à se confectionner un trésor

- *Chaque enfant lance les deux dés*
- *demande à un gestionnaire autant de « perles » que de points sur le dé. Il vérifie*
- *les place dans sa boîte et marque son nom.*
- *A la fin chacun recompte son trésor et prend une étiquette avec le nombre de perles de son trésor écrit en chiffres.*
- *Les boîtes de trésors individuels sont placées dans un grand coffre en lieu visible.*

Le trésor

Séance 2

Reconstitution du trésor

- *Un matin la grande boîte et les perles ont disparu*
- *Un mot à la place du trésor*
« j'ai joué avec vos perles mais j'ai tout mélangé et je n'ai pas su les remettre dans les boîtes » signé 'le farceur'
- *Les élèves cherchent les perles.*
- *Il retrouvent le coffre avec seulement les boîtes ne contenant que les cartons avec les nombres*
- *A un autre endroit la grosse boîte avec toutes les perles en vrac*
- *Un atelier est créé pour que chacun récupère son trésor.*

Le trésor

Séance 3

Augmentation du trésor

- *Durant un atelier, chaque enfant à tour de rôle, lance un dé allant de 1 à 3.*
- *Sa boîte à trésor est fermée et il doit dire de combien de perles sera constitué son nouveau trésor sans prendre les perle*
- *S'il n'y arrive pas, il prend les perles*
- *S'il n'y arrive pas, il ouvre la boîte, ajoute les perles et compte*

Albums à compter (suite décroissante)

Auteur	Titre
Claire Masurel	Dix chiens dans la vitrine
Mitsumasa Anno	10 petits amis déménagent
L. Timmers	Dix petits cochons
Mary Rees	Dix dans un lit
Joyce Dunbar	Dix petites souris