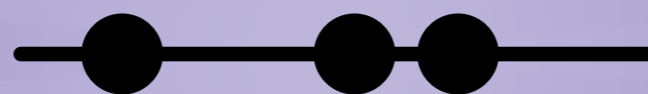




Numé



ration



GS 1

Guide pédagogique

Construire le nombre en GS

La construction du nombre s'appuie sur la notion de quantité, sa codification orale et écrite, l'acquisition de la suite orale des nombres et l'usage du dénombrement.

L'enfant doit comprendre que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une collection d'objets. Il est donc nécessaire de lui proposer un grand nombre d'activités de comparaison et de production de collections, sous forme de jeux organisés en petits groupes.

Ces jeux s'appuient sur la manipulation de collections, de constellations et de chiffres de 1 à 10, et sur des activités de dénombrement et de comparaison. Ils facilitent l'appropriation des nombres en proposant des activités très progressives, basées sur la verbalisation et les échanges.

Grâce à une pratique régulière en petits groupes, les enfants progressent peu à peu, construisent la notion de nombre et en automatisent les différentes représentations.



Former des petits groupes

Organiser des groupes de 4 à 6 enfants pour augmenter le nombre d'actions individuelles et favoriser les interactions langagières. Gérer les situations de jeu pour permettre à chacun de manipuler les nombres et de verbaliser puis justifier ses actions.



Proposer des temps réguliers

Organiser 2 ateliers de 15 min par jour pour permettre à tous les enfants de bénéficier d'au moins 2 séances de jeux par semaine. Organiser ces activités au calme à des moments de la journée où les enfants sont disponibles ou moins nombreux.



Solliciter à tour de rôle

Faire jouer systématiquement tous les enfants à tour de rôle, toujours dans le même sens, ils ont ainsi la certitude de jouer et peuvent s'y préparer. Leur laisser le temps de préparer leur réponse et de la formuler avant de les aider.



Répéter les activités

Proposer chaque activité plusieurs fois pour exercer la construction du nombre et automatiser sa reconnaissance. Les enfants auront le plaisir de jouer à un jeu connu, d'en maîtriser le lexique et les compétences et d'être en réussite.

Solliciter les enfants



« Le jeu alimente tous les domaines d'apprentissages. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

« L'enseignant choisit les jeux selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant. Dans tous les cas et notamment avec les petits, il donne une place importante à l'observation et à l'imitation des autres enfants et des adultes. Il favorise les interactions entre enfants et crée les conditions d'une attention partagée, la prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans une communauté d'apprentissage. Dans tous les cas, les situations inscrites dans un vécu commun sont préférables aux exercices sous forme de fiche. »

Programmes de l'École Maternelle
BO n°2 du 26 mars 2015

ENCOURAGER

Accueillir toutes les propositions
même partielles.



*Est-ce que tu peux
compléter une série ?*



*Regarde bien. Quelle
carte faut-il poser ?*



*Oui, tu as bien compris.
Est-ce que tu as un neuf
dans ton jeu ?*



La course

Dénombrer, ajouter, retrancher,
comparer (nombres de 1 à 10 : chiffres,
collections et comptine orale)

Matériel

1 plateau n°7, 1 dé
1 pion par joueur, 50 jetons

Déroulement

Distribuer 1 pion et 5 jetons à chaque enfant,
poser le plateau sur la table avec le reste
des jetons. Chacun place son pion sur la case de
son choix. Solliciter chaque enfant à tour de rôle
pour lancer le dé et déplacer son pion sur le
plateau en avançant ou en reculant. S'il arrive
sur une case chiffrée, il gagne ou perd des jetons.
Le jeu se termine lorsque la réserve de jetons est
épuisée. Celui qui a le plus de jetons a gagné.

Conseil

Pour complexifier le comptage augmenter
le nombre de jetons et en distribuer
10 au début du jeu.

CRÉDITS

Josette Nguyen

Directrice d'école maternelle

Frédérique Mirgalet

Conseillère pédagogique

Les Éditions de la Cigale

BP 91145 - 38023 Grenoble Cedex 1
Tél : 04 76 12 95 00 Fax : 04 76 12 95 01

Mail : info@editions-cigale.com
www.editions-cigale.com

ISBN 978-2-36361-220-5

© Les Éditions de la Cigale
Parution février 2018

Toute reproduction de cet ouvrage est interdite. Sa copie, par quelque procédé que ce soit, photocopie notamment, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur.

The steering wheel features the following segments and icons:

- Top-left: $+2$ (Ambulance)
- Top-middle-left: -1 (Bicycle)
- Top-middle-right: -2 (Motorcycle)
- Top-right: $+1$ (Helicopter)
- Middle-right: $+3$ (Car)
- Middle-left: -1 (Bus)
- Bottom-right: -3 (Car)
- Bottom-middle-right: -2 (Taxi)
- Bottom-middle-left: -2 (Truck)
- Bottom-left: $+1$ (Airplane)
- Bottom-left: -2 (Truck)

