|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date : Mardi 27 novembre** | | | |
| **Durée** | **Fiche de préparation GS** | | **Matériel et organisation** |
| Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée  Compétence : mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité  Objectif de la séance : **reconnaître et s'approprier les différentes représentations des nombres de 6 à 10 (dés, cartes à points et écritures chiffrées)**  Prérequis :   * connaître ces formes de représentations, * savoir que ces représentations codent un nombre, * connaître les règles du jeu de la bataille. | | | |
| 5 min  5 min  10 min  5 min | Phase 1 : **Annonce de l’objectif et du déroulement de la séance** :  Dire aux élèves : *« On va apprendre à reconnaître les différentes représentations des nombres de 6 à 10 : dés, cartes à points et écritures chiffrées".*  Dire aux élèves : *« Pour apprendre cela, on va d'abord trier des étiquettes pour mettre ensemble les cartes qui représentent le même nombre. Ensuite, on va jouer à la bataille. "*  Phase 2 : **tri des étiquettes**  En binôme, les enfants vont devoir trier les étiquettes représentant les nombres de 6 à 10 sous les trois formes.  Consigne : *par 2, mettre ensemble les étiquettes qui ont des points communs.*  (si besoin, expliquer ce qu'est un point commun)  Réponses attendues :   * tri en fonction du type de représentation * tri en fonction du nombre représenté   Si les trois binômes trient en fonction du type de représentation, leur demander de réfléchir à une autre façon de trier les étiquettes.  Faire verbaliser les élèves sur leurs choix puis institutionnaliser : "ces trois étiquettes représentent le nombre 6, ces trois autres étiquettes représentent le nombre 7,…."  Phase 3 : **jeu de bataille**  Rappeler rapidement les règles de ce jeu.  Les élèves jouent en binôme.  Phase 4 : **Phase d’institutionnalisation et bilan**  Dire aux élèves « Alors, qu’avons-nous appris ? »  Conclure en disant : *"avec cet atelier, nous avons appris à reconnaître trois façons de représenter les nombres de 6 à 10 : dés, cartes à points et écriture chiffrée."* | | en collectif  en binôme  3 jeux de 15 étiquettes  en binôme |
| Difficultés prévisibles | | Interventions enseignants (remédiation, étayage) | |
| Les élèves ne savent pas comparer des quantités dans le jeu de bataille | | Rester prioritairement auprès du binôme dont les acquis sont les moins solides sur les prérequis. | |
| Les élèves ne se souviennent plus de la règle du jeu de la bataille | | Rappeler les règles et montrer le début d'une partie. | |
|  | |  | |
| Différenciation au cours de la séance | | | |
| On peut jouer sur la taille des nombres en fonction des élèves : jusqu'à 12, voire quinze, si les élèves maîtrisent très bien ; jusqu'à 8 s'il y a besoin de consolider les quantités au-dessus de 5. | | | |
| Observations : | | | |