|  |
| --- |
| **Date : Mardi 27 novembre** |
| **Durée**  | **Fiche de préparation GS** | **Matériel et organisation** |
| Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa penséeCompétence : mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantitéObjectif 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 min5 min10 min5 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 collectifen binôme3 jeux de 15 étiquettesen 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 : |