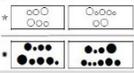
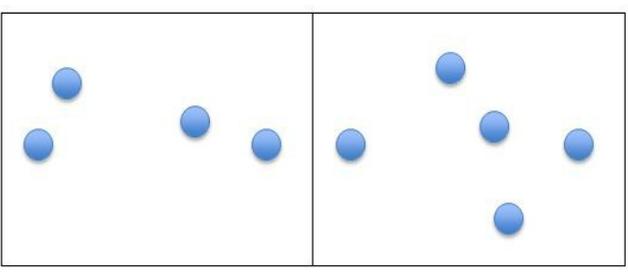
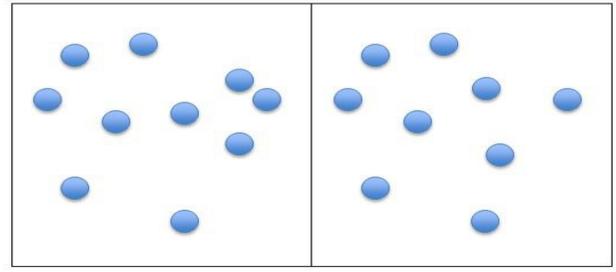
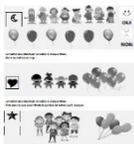
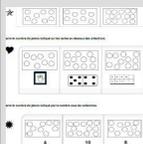
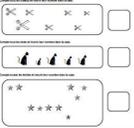


Exercice	item	objectif	analyse des erreurs ou des difficultés observées	pistes, prolongements, activités, ...
<p align="center">1</p> 	1	<p>Associer un nombre à son écriture chiffrée Nombre de 1 à 5</p> <p>Compétence spécifique : - associer un nombre inférieur ou égal à 10 à son écriture chiffrée</p> <p>Compétences transversales : - se repérer sur les lignes - repérer et connaître les symboles - connaître les couleurs - comprendre la consigne « entourer » - gérer des consignes complexes</p>	<p>- consigne complexe avec plusieurs tâches à réaliser : surcharge cognitive (4 consignes dans la même phrase) - consigne non répétée - plusieurs élèves ont oublié de changer de ligne</p> <p>Difficultés rencontrées par les élèves : - Connaissance de l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 10</p>	<p>- Écriture des nombres - Dictée de nombres - Jeu d'étiquettes avec les nombres de 1 à 10 : montrer le nombre dicté par l'enseignant - coloriages de reconnaissance visuelle de l'écriture chiffrée - comptine - positionner sur la frise numérique</p>
	2	Nombre de 6 à 10		
<p align="center">2</p> 	3	<p>Comparer des quantités</p>	<ul style="list-style-type: none"> problème de vocabulaire « le plus », « le moins » jetons non manipulables Disposition de l'exercice sur la feuille Collection très rapprochée en terme de quantité Collections au delà de 5 Problème de mémorisation de la première collection et oubli lors du comptage de la deuxième 	<p>Dissocier « le plus » et « le moins », pas dans la même séance</p> <p>1. 1.Phase « manipulation » :</p> <p>Idée 1 = Jetons à manipuler sur la table Idée 2 = Faire échanger les procédures des élèves Idée 3 = Réglettes cuisenaire ou les cubes à empiler ou bande numérique avec collection à replacer</p> <p>1. 2.Phase « intermédiaire »</p> <p>Idée 1 = Faire au tableau avec des aimants, une collection non déplaçable Idée 2 = Jeu du Bata Waf chez Djeco (sur des petites quantités inf à 6)</p>

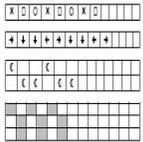
			<ul style="list-style-type: none"> Reconnaissance globale des jetons : estimation 	<p>Idée 3 = Jeu de la bataille (séance Cap Maths CP) Idée 4 = Bataille avec cartes nombres seules</p> <p>1. 3. Sur papier, propositions pour « le plus » ci-dessous :</p> <p><u>Exercice 2 autres propositions :</u></p> <p>Par groupe de 3 recherche de la collection « qui a le plus » et mise en commun des procédures des élèves</p> <p>Proposition sur quantité inf ou égale à 5 :</p>  <p>Proposition sur quantité sup à 5 :</p> 
<p>3</p> 	<p>4</p> <p>5</p> <p>6</p>	<p>Comparer des quantités</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Surcharge d'informations visuelles (trop d'images) - Accumulation de tâches - Consignes mal formulées - Disposition spatiale qui porte à confusion - Ecriture du chiffre dans la troisième partie 	<ul style="list-style-type: none"> - Plus grande fréquence de résolution de problème: ritualisation de l'activité pour automatiser <p>Pour améliorer la compréhension:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Changer les situations en jouant sur les variables didactiques de la situation - Travailler sur la disposition spatiale - Scénariser la situation - Mettre en place une démarche étape par étape pour résoudre un

				<p>problème : je dessine / je calcule / je réponds</p> <p><u>Prolongements:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Jeux de bataille - Construire une collection équipotente à une autre collection éloignée (type Ziglotron ou mosaïque d'Ermel) - Autres exercices en jouant sur les variables didactiques (nombre d'enfants, de ballons, disposition spatiale)
4	7	<p>Dénombrer les quantités en associant différentes représentations du nombre – partie 1</p> <p><u>Objectifs spécifiques:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ·connaître la suite orale numérique ·maîtriser la correspondance terme à terme ·associer un mot-nombre à un objet ·connaître les différentes représentations d'un nombre (écriture chiffrée, constellations organisées, doigts...) 	<p><u>Difficultés rencontrées :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enfant ne maîtrise pas la comptine numérique 2. L'enfant ne maîtrise pas la correspondance terme à terme 3. L'enfant n'associe pas chaque mot-nombre à un objet 4. L'enfant ne reconnaît pas les écritures chiffrées ou les représentations organisées des nombres 	<p>1.<u>Jeux sur la mémorisation de la comptine numérique :</u> récitation de la comptine en individuel, en collectif (chaque enfant dit un nombre), à partir de 1 ou d'un autre nombre</p> <p>« la maîtresse qui se trompe » : elle récite la comptine en oubliant un nombre que l'élève doit retrouver...</p> <p>2.<u>Jeux de manipulation :</u> déplacement de jetons à partir de constellations Travail sur la notion « autant que » à partir d'objets non déplaçables</p> <p>3.<u>Jeu auditif :</u> dénombrement d'une collection de jetons dans une boîte fermée en écoutant le bruit de chaque jeton qui tombe</p> <p>Activités kinesthésiques: dénombrement d'une collection de jetons en récitant la comptine numérique et en veillant à bien associer chaque mot-nombre au geste</p> <p>identification de collection d'objets dans un sac de façon tactile</p> <p>4.<u>Jeux</u> de mémorisations, jeux de memory, dominos, jeux de cartes...</p>
	8	Partie 2		
	9	Partie 3		
5	10	Dénombrer une quantité	Cet exercice n'a pas posé de difficulté particulière. En effet, il correspond à des	Nous ne proposons pas de remédiation,Ces suggestions augmenteraient le niveau de difficultés :

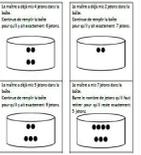


			<p>situations souvent travaillées en GS et dès les premiers jours de CP à savoir le dénombrement de collections. En outre, la présentation des collections, malgré des objets de taille différente, n'a pas troublé les enfants et a même semble-t-il facilité le dénombrement surtout lorsque les objets sont alignés.</p> <p>Les élèves se sont montrés visiblement capables de dénombrer au doigt ?, à l'œil (!) ? sans barrer pour s'aider.</p> <p>Le choix de petites collections inférieures à 10 a aidé les élèves.</p> <p>Enfin, cet exercice assez simple apparaissait comme un moment de pause entre des exercices plus ardu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer des collections composées d'objets différents - proposer des collections non alignées
<p>6</p> 	<p>11</p>	<p>Identifier les informations spatiales pour situer des objets les uns par rapport aux autres dans un contexte donné. Connaître des marqueurs spatiaux.</p>	<p>Réussites :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les notions liées à une position dans un rang ont été comprises pour la grande majorité: « dernier », « premier », « troisième », « quatrième », « sixième ». <p>Echecs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les notions liées à la représentation dans l'espace n'ont pas été comprises : « au-dessus », « en-dessous ». - Le sens de lecture de droite à gauche a été difficilement respecté sur l'ensemble de l'exercice (sens respecté pour premier/dernier, puis retour au sens de « lecture » classique, de gauche à droite). <p>Difficultés de l'exercice proposé, qui auraient pu être évité pour que les élèves soient plus nombreux en situation de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trop de consignes pour un seul exercice : 	<p>Activités à proposer pour remédier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>E.P.S</u> : <ul style="list-style-type: none"> • situation-jeu dans laquelle travailler les informations spatiales. • Faire le bilan d'une course en utilisant le vocabulaire : « premier », « deuxième », « troisième », « dernier », ... - <u>Vocabulaire</u> : <ul style="list-style-type: none"> • Vie quotidienne de la classe : au moment du rang par exemple, demander à des élèves de se mettre « devant quelqu'un », « derrière quelqu'un », « en troisième position », ... • Lecture d'album. <p><i>Par exemple : <u>Les chaises</u>, Louis-Marie Cumont.</i></p> <p><i>Vocabulaire spatial (en lien avec le vocabulaire des émotions).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Affichage de classe : droite / gauche / trace écrite de la séquence de repérage dans l'espace.
<p>12</p>				
<p>13</p>				
<p>14</p>		<p>au-dessus</p>		
<p>15</p>		<p>sous</p>		

			vocabulaire spatial / vocabulaire des consignes (couleurs, entourer, barrer, faire une croix,...) / sens de lecture à partir de l'arrivée.	Comptine pour mémoriser les mots.
7	16	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application	<p>Qu'est-ce qu'un algorithme? C'est une suite séquentielle finie.</p> <p><u>Difficultés rencontrées par les enfants:</u></p> <p>Exercice 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - graphisme hésitant, différenciation difficile entre le rond et le rectangle. - Mauvaise visualisation de l'ensemble de la suite séquentielle, la suite étant entamée, les enfants ont repris l'algorithme dès le début. 	<p><u>Remédiations :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vivre corporellement en EPS des alternances avec le support d'un modèle type photo, puis avec seulement une consigne. - Alternier fille/garçon sur une ligne, une colonne, debout, accroupis... - faire des parcours en respectant l'alternance (passer dans un cerceau bleu, puis rouge, puis bleu...) puis représenter sur feuille le parcours schématisé. <p>A chaque fois, verbaliser, justifier, représenter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire manipuler des objets divers, avec des objets de la classe, puis avec des représentations d'objets ou photos, puis dans un lignage, puis quadrillage. - Faire reproduire la même série - Faire continuer une série - Faire imaginer une série - Jouer à deux - Faire intérioriser des suites sonores en musique
	17		<p>Exercice 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problème d'orientation pour repérer le sens de la flèche. - À nouveau, l'algorithme est déjà entamé 	
	18		<p>Exercice 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - les enfants ont comblé les cases vides, ils se sont retrouvés face à un graphisme difficile à reproduire - dans cet exercice, la forme même de l'exercice pose problème, du fait que certaines cases doivent être remplies et 	<p><u>Exemple:</u> le jeu des tours</p> <p><u>Phase 1:</u> «trouver toutes les façons d'ordonner un ensemble»</p> <ul style="list-style-type: none"> -prendre un cube de chaque couleur (3 couleurs disponibles) et construire chacun une tour colorée. <p>Laisser les enfants construire leur tour, s'amuser à manipuler.</p> <ul style="list-style-type: none"> -faire observer les tours: sont elles identiques? Quelles sont les



	19		<p>d'autres rester vides.</p> <p>Exercice 4</p> <p>C'est le même exercice, sauf qu'on ne rajoute pas le problème de graphisme puisqu'il faut uniquement colorier certaines cases.</p>	<p>différences?</p> <p>-Proposer alors à chaque enfant du groupe de construire une tour différente de celle des autres et essayer de trouver toutes les possibilités (il y en a 6)</p> <p><u>Phase 2</u>: «identifier les ensembles identiques»</p> <p>-classer les tours</p> <p>-reconnaître dans un ensemble donné les tours exactement identiques</p> <p>-isoler la ou les tours différentes de la majorité des autres</p> <p>-Faire reconstituer la même tour que X ou Y</p> <p>-Faire reproduire (dessin, collage de gommettes ...)</p> <p><u>Phase 3</u>: «identifier la séquence de base pour continuer la tour»</p> <p>-des tours sont commencées, les enfants doivent les finir en respectant l'enchaînement logique</p> <p>-des modèles sont donnés sur photos, les reproduire</p> <p>-dessiner les tours construites</p> <p>Auto évaluation: à partir de la correspondance terme à terme</p> <p>Aligner la tour modèle et la tour construite et pièce par pièce en vérifier la correspondance, faire verbaliser. Idem avec la tour dessinée sur papier transparent que l'on pose sur sa production.</p> <p>Voir: http://www.ia22.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/maternelle/Fiches%20pedagogiques/decouverte</p>						
<p>8</p> <p><small>Fiche 8 : 3 nombres en 1 et 2 en 3. Fiche 8 : 3 nombres en 1 et 2 en 3. Fiche 8 : 3 nombres en 1 et 2 en 3. Fiche 8 : 3 nombres en 1 et 2 en 3.</small></p> <table border="1" data-bbox="85 1337 226 1364"> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> </table>	5	6	7	8	9	10	<p>20</p> <p>21</p> <p>22</p>	<p>Recomposer mentalement (par composition et décomposition) des petites quantités pour résoudre un problème</p>	<p>Permet d'identifier si l'élève qui arrive au CP...</p> <p>- comprend la consigne et plus généralement la langue française</p> <p>- est capable de composer et décomposer des collections par manipulations mentales.</p>	<p>Exemples de situations pour remédier à cette situation :</p> <p>- travailler la maîtrise de la langue française en production et en réception</p> <p>-tous les jeux qui favorisent la mémoire de travail ...</p> <p>- toutes les activités de manipulations d'objets pour composer et</p>
5	6	7	8	9	10					

			<ul style="list-style-type: none"> - parvient à rendre efficiente sa mémoire de travail pour effectuer cette manipulation mentale - réussit à maîtriser son équilibre attentionnel pour mener la tâche jusqu'au bout <p>Besoins repérés en ce domaine :</p> <ul style="list-style-type: none"> - composer et décomposer des collections par manipulations effectives (situations concrètes : manipulations d'objets dans un premier temps et travail sur schémas puis mentales dans un second temps - s'entraîner à dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités - expliciter à voix haute ses démarches pour les analyser et mesurer leur efficacité par rapport à celles utilisées par les pairs. 	<p>décomposer des collections</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'emparer des occasions de vie de classe avec les cahiers à distribuer, les élèves présents et absents etc. mettant en situation des compositions et décompositions de collections.
<p>9</p> 	<p>23 24 25 26</p>	<p>Constituer une collection dont le cardinal est donné en modifiant une première collection.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -compréhension de la consigne. -confusion entre la tâche et la procédure de l'élève. -la disposition spatiale des jetons. -la représentation spatiale du nombre : ex : la constellation 5 pour l'item 25. -le nombre-cible change à chaque item. 	<ul style="list-style-type: none"> -explicitation de la consigne voire en proposer une manipulation. -travail autour du dénombrement avec des constellations. -proposer le jeu du nombre-cible. -donner la possibilité d'explicitation de la procédure par l'élève. <p><u>Prolongement(s) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -exercices manipulatoires de recherche du complément à une collection donnée. -calcul mental sans recours à la manipulation.