

# APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES

« L'accompagnement qu'assure l'enseignant en questionnant (comment, pourquoi, etc.) et en commentant ce qui est réalisé avec des mots justes, dont les mots-nombres, aide à la prise de conscience. »

« La taille des collections, le fait de pouvoir agir ou non sur les objets sont des variables importantes que l'enseignant utilise pour adapter les situations aux capacités de chacun. » ( Programmes 2008 )

PROGRAMMES 2008	
<b>A</b>	L'école maternelle constitue une période décisive dans l'acquisition de la suite des nombres (chaîne numérique) et de son utilisation dans les procédures de quantification.
<b>B</b>	Les enfants y découvrent et comprennent les fonctions du nombre, en particulier comme représentation de la quantité
<b>C</b>	(...) moyen de repérer des positions dans une liste ordonnée d'objets.
<b>D</b>	Les situations proposées aux plus jeunes enfants (distributions, comparaisons, appariements...) les conduisent à dépasser une approche perceptive globale des collections
<b>E</b>	Progressivement, les enfants acquièrent la suite des nombres au moins jusqu'à 30
<b>F</b>	(...) apprennent à l'utiliser pour dénombrer.
<b>G</b>	Dès le début, les nombres sont utilisés dans des situations où ils ont un sens et constituent le moyen le plus efficace pour parvenir au but : jeux, activités de la classe, problèmes posés par l'enseignant de comparaison, d'augmentation, de réunion, de distribution, de partage.
<b>H</b>	A la fin de l'école maternelle, les problèmes constituent une première entrée dans l'univers du calcul mais c'est le cours préparatoire qui installera le symbolisme (signes des opérations, signe « égal ») et les techniques.
<b>I</b>	La suite écrite des nombres est introduite dans des situations concrètes (avec le calendrier par exemple) ou des jeux (déplacements sur une piste portant des indications chiffrées).
<b>J</b>	Les enfants établissent une première correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée ; leurs performances restent variables mais il importe que chacun ait commencé cet apprentissage.
<b>K</b>	L'apprentissage du tracé des chiffres se fait avec la même rigueur que celui des lettres.

## A la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de:

- associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée ;
- se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi

- comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités ;
- mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 ;
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus

# APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES PS

		MISE EN RELATION DES PROGRAMMES DE 2002 ET DE 2008	Période 1 : septembre- décembre					Période 2 : janvier - mars					Période 3 : avril- juin				
			Jeu du voleur					Jeu du voleur					Jeu du voleur	Cartes à points jusqu'à 5			
<b>D</b>		Comparer une collection en utilisant des procédures numériques ou non numériques															
<b>B</b>		Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection	<b>X</b>					<b>X</b>					<b>X</b>				
<b>H</b>		Résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage)						<b>X</b>					<b>X</b>				
<b>D</b>																	
<b>D</b>		Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités						<b>X</b>					<b>X</b>				
<b>B</b>		Reconnaître globalement et exprimer des quantités organisées en configurations connues															
<b>E</b>	<b>A</b>	Connaître la comptine numérique															
<b>F</b>	<b>A</b>	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus															
<b>A</b>																	
<b>I</b>	<b>H</b>	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique															
<b>K</b>																	

APPROCHER LES QUANTITÉS ET DES NOMBRES

# APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES MS

		MISE EN RELATION DES PROGRAMMES DE 2002 ET DE 2008	Période 1 : septembre- décembre					Période 2 : janvier - mars					Période 3 : avril- juin					
			Jeu du voleur	Cartes à points	Le garage				Jeu du voleur	Le garage					Jeu du voleur	Le garage	Le lapin et les carottes	
<b>D</b>		Comparer une collection en utilisant des procédures numériques ou non numériques		<b>X</b>	<b>X</b>				<b>X</b>					<b>X</b>	<b>X</b>			
<b>B</b>		Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>				<b>X</b>	<b>X</b>				<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
<b>H</b>		Résoudre des problèmes portant sur les quantités ( augmentation, diminution, réunion, distribution, partage)	<b>X</b>		<b>X</b>				<b>X</b>	<b>X</b>				<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
<b>G</b>																		
<b>D</b>		Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités	<b>X</b>						<b>X</b>					<b>X</b>				
<b>B</b>		Reconnaître globalement et exprimer des quantités organisées en configurations connues																
<b>E</b>	<b>A</b>	Connaître la comptine numérique			<b>X</b>				<b>X</b>					<b>X</b>	<b>X</b>			
<b>F</b>	<b>A</b>	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus			<b>X</b>					<b>X</b>					<b>X</b>	<b>X</b>		
<b>A</b>																		
<b>I</b>	<b>H</b>	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique			<b>X</b>				<b>X</b>					<b>X</b>	<b>X</b>			

APPROCHER DES QUANTITÉS ET DES NOMBRES

# APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES GS

		MISE EN RELATION DES PROGRAMMES DE 2002 ET DE 2008	Période 1 : septembre- décembre					Période 2 : janvier - mars					Période 3 : avril- juin				
			Jeu du voleur	Le garage	Les carottes et les lapins	Jeu des bandes gommettes			Jeu du voleur	Le meilleur dé	Le bon panier			Jeu du voleur	Le meilleur dé	Le bon panier	
<b>D</b>		Comparer une collection en utilisant des procédures numériques ou non numériques		<b>X</b>	<b>X</b>												
<b>B</b>		Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>			<b>X</b>	<b>X</b>					<b>X</b>			
<b>H</b>		Résoudre des problèmes portant sur les quantités ( augmentation, diminution, réunion, distribution, partage)	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>			<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>			<b>X</b>	<b>X</b>		
<b>G</b>																	
<b>D</b>		Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités	<b>X</b>					<b>X</b>									
<b>B</b>		Reconnaître globalement et exprimer des quantités organisées en configurations connues															
<b>E</b>	<b>A</b>	Connaître la comptine numérique		<b>X</b>	<b>X</b>												
<b>F</b>	<b>A</b>	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus		<b>X</b>	<b>X</b>												
<b>A</b>																	
<b>I</b>	<b>H</b>	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique		<b>X</b>	<b>X</b>												

APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES

## LES JEUX CITES :

### Jeu du voleur :

**Matériel** : jetons, 1 planche de jeu par enfant représentant un arbre et des pommes.

**But du jeu** : Chaque enfant réalise une correspondance terme à terme en mettant les jetons à l'emplacement des pommes sur la planche de jeu. En deuxième étape, le voleur (le maître) enlève des pommes et les enfants doivent alors combler les vides. En troisième étape, la réserve de jetons est éloignée et il n'y a qu'un seul voyage possible pour aller chercher les jetons manquants.

### Cartes à points :

**Matériel** : des cartes sur lesquelles sont collées des gommettes en nombre et disposition variés, des jetons

**But du jeu** : réaliser la même collection de gommettes mais avec des jetons.

Possibilité de superposer ou non les jetons sur les gommettes de la carte. Jetons sur la table ou éloignés

### Le garage :

**Matériel** : 100 petites voitures, 100 cartes « garage », fiches « parking » regroupant de 1 à 20 garages.

**But du jeu** : Aller chercher le bon nombre de garages pour chaque voiture en une seule fois. Commande différée des garages avec un papier et un crayon. Même jeu avec un marchand de garages puis avec des parkings regroupant plusieurs garages.

### Le lapin et les carottes :

**Matériel** : des images de lapins et de carottes ( 30 ), de petites boîtes.

**But du jeu** : A l'accueil, proposer des boîtes avec des lapins. Les enfants devront aller chercher le bon nombre de carottes. ( Même évolution que pour la situation garage)

### Jeu des bandes-gommettes :

**Matériel** : un dé, de nombreuses bandes comprenant 1,2,3,4,5 ou 6 gommettes.

**But du jeu** :

- Prendre le nombre de gommettes (en une ou plusieurs bandes) correspondant au lancer du dé.
- A la fin du jeu, comparer le nombre de gommettes gagnées pour déterminer le gagnant.

**Remarque** : au fil du jeu, certaines bandes gommettes ne sont plus disponibles, il faut alors en prendre 2 plus petites pour avoir le nombre de gommettes désirées, ou une bande gomme plus grande et rendre le surplus.

### Le meilleur dé :

**Matériel** : deux dés, des pions, des jokers sous forme de jetons, des cartes 8 ( ou 10), un support de jeux comportant 8 (ou 10) cases par enfant.

**But du jeu** : Réaliser une collection de 8 ( ou 10) pions exactement en plusieurs lancers de dés pour gagner une carte 8 (ou 10). L'enfant lance les deux dés et détermine le dé qu'il choisit, prend les pions correspondant et les place sur son support de jeu. Lorsqu'aucun des dés ne lui convient, il peut passer son tour en donnant un joker.

### Le bon panier :

**Matériel** : des collections de taille différente d'objets ( 1 à 12 ou 15) classées dans des boîtes de plus en plus grandes.

des messages indiquant le nombre souhaité d'objets de chaque couleur. Exemple : trouver le bon bouquet pour avoir 6 fleurs rouges et 3 jaunes

**But du jeu** : Trouver la collection correspondante au message reçu. Colorier selon le message pour valider la collection choisie.