


<p><u>Projet :</u></p> <p>fabriquer des « cartes pour apprendre à compter »</p> <p>en GS (périodes 2 et 3)</p>	 <p>en s'inspirant des albums à calculer de Brissiaud</p>
--	--

Ce projet met en avant les modalités d'apprentissage citées dans la partie 2 des programmes 2015 : apprendre en jouant (... jeux structurés visant explicitement des apprentissages explicites.) – apprendre en réfléchissant (... ils tâtonnent ... l'enseignant est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ...) – apprendre en mémorisant (...remobiliser en permanence les acquis antérieurs pour aller plus loin.)

Ce projet est motivant puisque les élèves vont créer leur propre jeu.

attendus de fin de GS : étudier les nombres

IV 7 Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

domaines	objectifs
Structuration de la pensée	Stabiliser la connaissance des petits nombres par la décomposition des nombres inférieurs à 10
Langage oral	Échanger et réfléchir avec les autres
Activités artistiques	Réaliser à plusieurs une carte répondant aux critères mathématiques choisis

Étape 1 : décomposer 3 – trouver toutes les décompositions – verbaliser les stratégies
installer le jeu « Mains cachées, mains sortez »

Étape 2 : décomposer 3 en utilisant les albums à calculer Brissiaud ; dans ces albums chaque décomposition utilise une double page : sur la page de gauche, un étayage cognitif est proposé (par exemple pour la décomposition de 3, il y a 3 souches d'arbre occupés ou pas par les chats, donc l'élève peut dénombrer les souches vagues en première procédure). Cette décomposition de 3 qui est simple sert à visualiser les différentes stratégies, que l'élève sache s'il a besoin de l'étayage ou pas et qu'il applique cette démarche de questionnement pour les autres décompositions.

Étape 3 : créer un espace coin math avec le matériel Brissiaud photocopié aimanté



Étape 4 : présenter le projet de création de cartes

Étape 5 : décomposer 4 – formaliser les stratégies, construire les cartes « cognitives » « comment je trouve ? » en partant de leur dessin et de leurs stratégies. Par exemple :

			
Je ne compte pas Je sais direct	Je compte dans ma tête mes doigts	Je compte avec mes yeux en regardant mes doigts	Je compte en dépliant mes doigts

Étape 6 : choix des groupes (de niveau) par le professeur – choix des élèves de leur animal et de l'objet aide
réalisation graphique partie 1 (tracé des aides et fond)

Étape 7 : décompositions par groupe – répartition des décompositions – trouver toutes les décompositions du nombre

Étape 8 : réalisation graphique partie 2 (choix de la couleur de l'animal, photocopies, collage, plastifier)



séances en parallèle

« Les tortues cachées
dans le sable »

sans aide
sans les cartes
« comment je
trouve ? » puis avec.



Étape 9 : jouer avec les cartes en groupe classe, petits groupes puis au coin math sans les cartes cognitives puis avec



Étape 10 : La carte cognitive sera une trace sur le carnet de suivi de la procédure de l'élève pour les décompositions.