

JOUER POUR APPRENDRE AU CYCLE 1



CIRCONSCRIPTION DE CHAUMES

5 FEVRIER 2020

Plan de la formation

- Textes et principes généraux :
 - Programmes
 - « Jouer et apprendre »
- Présentation de quatre jeux (temps d'échange)
- Prolongements possibles en classe
- A vous de jouer !

POURQUOI CE TITRE « JEUX MATHÉMATIQUES AU C1 ? »

➤ CIRCULAIRE DE RENTRÉE 2019, NOTE DE SERVICE 2019-087 DU 28-05-2019, LES PRIORITÉS POUR L'ÉCOLE PRIMAIRE :

« DANS LES PRATIQUES DE CLASSES, LA PLACE ACCORDÉE AU JEU ET À LA MANIPULATION EST PRÉPONDÉRANTE »

➤ RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES UN APPRENTISSAGE FONDAMENTAL À L'ÉCOLE MATERNELLE : DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS, NOTE DE SERVICE 2019-085 DU 28-05-2019

« LE DÉVELOPPEMENT DE CES CAPACITÉS DOIT ÊTRE ASSURÉ À L'ÉCOLE MATERNELLE, TOUT AU LONG DU CYCLE, À TRAVERS LE JEU ET LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES CONCRETS. »

JEUX ET RÉOLUTION DE PROBLÈMES : DES MODALITÉS BIEN ADAPTÉES NOTAMMENT AU DOMAINE DES ACQUISITIONS MATHÉMATIQUES AU C1

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE 2015 (1)

(ARRÊTÉ DU 18-2-2015 - J.O. DU 12-3-2015)

RAPPEL :

- **L'ÉCOLE MATERNELLE UTILISE DES MODALITÉS SPÉCIFIQUES D'APPRENTISSAGE :**

APPRENDRE

- EN JOUANT
- EN RÉFLÉCHISSANT ET EN RÉSOUVANT DES PROBLÈMES
- EN S'EXERÇANT
- EN SE REMÉMORANT ET EN MÉMORISANT

Apprendre en jouant

- Le jeu favorise **la richesse des expériences vécues** par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages.
- **Enjeu de justice sociale** : donner accès à cette modalité d'apprentissage à tous les élèves quelle que soit leur origine, créer une culture commune au sein de la classe et de l'école
- Il permet aux enfants d'exercer leur **autonomie**, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de **développer leur imaginaire**, d'exercer des conduites **motrices**, d'expérimenter des **règles** et des **rôles** sociaux variés.
- Il favorise la **communication** avec les autres et la construction de **liens** forts d'amitié.
- Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc.
- L'enseignant donne à tous les enfants un **temps suffisant** pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu **libre** afin de mieux les connaître.
- Il propose aussi des jeux **structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

- Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants **l'envie d'apprendre** et les rendre **autonomes** intellectuellement.

Une démarche bien indiquée :

- Pour **provoquer la réflexion des enfants**, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée.
- Quel que soit le domaine d'apprentissage et le moment de vie de classe, il cible des situations, pose **des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de réponse directement disponible**.
- Mentalement, ils recourent des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils font l'inventaire des possibles, ils sélectionnent. Ils tâtonnent et font des essais de réponse.
- L'enseignant est attentif **aux cheminements** qui se manifestent **par le langage ou en action** ; il **valorise les essais et suscite des discussions**.

Portail EDUSCOL



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Graphisme et écriture



Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



Jouer et apprendre



La scolarisation des enfants de moins de trois ans

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT RESSOURCES MATERNELLE :



Jouer et apprendre

UNE NÉCESSITÉ : CONNAITRE LE PRESCRIT

➤ DES TEXTES FONDAMENTAUX :

- **LES PROGRAMMES DE 2015** ET LES RESSOURCES (EN ATTENTE DE RESSOURCES MATHÉMATIQUES), ARRÊTÉ DU 18-2-2015 - J.O. DU 12-3-2015 NOTAMMENT LES RESSOURCES ÉVALUATION

[HTTPS://EDUSCOL.EDUCATION.FR/PID33040/PROGRAMME-RESSOURCES-ET-EVALUATION.HTML](https://eduscol.education.fr/pid33040/programme-ressources-et-evaluation.html)

- **LA NOTE DE SERVICE 2018-051 DU 25-04-2018** ENSEIGNEMENT DU CALCUL : UN ENJEU MAJEUR POUR LA MAÎTRISE DES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES À L'ÉCOLE PRIMAIRE

FAIRE DES LIENS AVEC L'ÉVALUATION DE CP DE DÉBUT D'ANNÉE SCOLAIRE (CONTINUITÉ GS/CP)

[HTTPS://WWW.EDUCATION.GOUV.FR/PID285/BULLETIN-EFFICIEL.HTML?PID_BO=37752](https://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin-officiel.html?pid_bo=37752)

- **LA NOTE DE SERVICE 2019-087 DU 28-05-2019** LA CIRCULAIRE DE RENTRÉE 2019

- **LA NOTE DE SERVICE 2019-085 DU 28-05-2019** LES RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES UN APPRENTISSAGE FONDAMENTAL À L'ÉCOLE MATERNELLE : DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

[HTTPS://WWW.EDUCATION.GOUV.FR/PID285/LE-BULLETIN-OFFICIEL.HTML?PID_BO=38847](https://www.education.gouv.fr/pid285/le-bulletin-officiel.html?pid_bo=38847)

UNE NÉCESSITÉ : CONNAITRE LE PRESCRIT

- **UN RAPPORT :**

21 MESURES POUR L'ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES DE CÉDRIC VILLANI ET CHARLES TOROSSIAN DU 12-02-2018 DONT PLUSIEURS CONCERNENT AUSSI L'ÉCOLE MATERNELLE

[HTTPS://WWW.EDUCATION.GOUV.FR/PID285/BULLETIN-EFFICIEL.HTML?PID_BO=37752](https://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin-efficiel.html?pid_bo=37752)

21 mesures pour l'enseignement des mathématiques

Villani - Torossian



DE QUELS JEUX PARLE-T-ON À L'ÉCOLE MATERNELLE ? (1)

DES DÉCLINAISONS RESPECTUEUSES DES BESOINS DE L'ENFANT : JEUX LIBRES ET JEUX STRUCTURÉS

« JEUX LIBRES »

- L'ENFANT ÉVOLUE DANS UN **CADRE RICHE ET DIVERSIFIÉ PENSÉ PAR L'ADULTE**. IL CHOISIT QUAND ET COMMENT IL JOUE, DANS UN CADRE TEMPOREL ET SPATIAL IMPARTI.
- TRÈS IMPORTANTS DANS LE PROCESSUS D'APPRENTISSAGE DE L'ENFANT : CONSTRUCTION DE SAVOIRS INFORMELS, À SON RYTHME, PORTE D'ACCÈS AUX APPRENTISSAGES EXPLICITES
- TROIS PHASES : PRÉSENTATION ET RAPPEL DU CADRE (LE DROIT DE FAIRE), JEU LIBRE, CLÔTURE
- **DEUX NIVEAUX DE JEU LIBRE :**
 - * L'ENSEIGNANT OBSERVE, ÉVALUE, DIAGNOSTIQUE LES BESOINS MAIS N'INTERVIENT PAS.
 - * L'ENSEIGNANT ACCOMPAGNE PONCTUELLEMENT, APPORTE LE GESTE, LE LANGAGE, SUSCITE L'IMITATION SANS DEMANDE SPÉCIFIQUE ADRESSÉE À L'ENFANT.

DE QUELS JEUX PARLE-T-ON À L'ÉCOLE MATERNELLE ? (2)

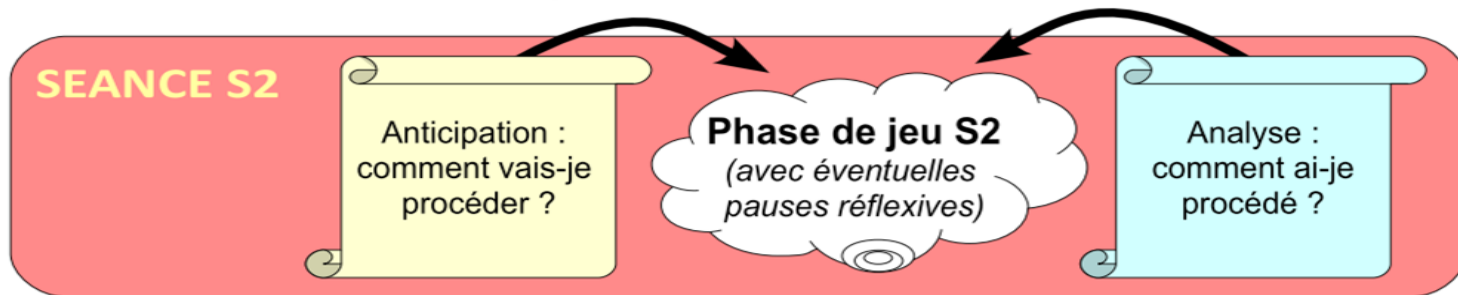
JEUX STRUCTURÉS

- L'ENSEIGNANT INITIE LE JEU EN VUE DE FAIRE ACQUÉRIR EXPLICITEMENT DES APPRENTISSAGES SPÉCIFIQUES À L'ENFANT.
- L'ENFANT ADHÈRE SPONTANÉMENT OU EN RÉPONSE AU PROCESSUS DE *DÉVOLUTION* MIS EN OEUVRE PAR L'ENSEIGNANT
- LE JEU STRUCTURÉ COMPORTE DES OBJECTIFS D'ENSEIGNEMENT TOUT EN CONSERVANT L'ASPECT LUDIQUE (LIBERTÉ D'AGIR, ESSAIS, EXPÉRIENCES..).
- QUATRE PHASES : MISE EN SITUATION, ACTION, RETOUR, TRACE
- **DEUX NIVEAUX DE JEU**
 - * **SÉANCE STRUCTURÉE SIMPLE (S1)** : UNE SÉANCE DE JEU INITIÉE PAR L'ENSEIGNANT, LES APPRENTISSAGES NE SONT PAS FORMALISÉS (EXEMPLE : UN JEU DE SOCIÉTÉ QUE LES ENFANTS NE CONNAISSENT PAS ET AUQUEL ILS APPRENNENT À JOUER AVEC L'ENSEIGNANT).
 - * **SÉANCE STRUCTURÉE AVEC FORMALISATION (S2)** : LE JEU EST INTÉGRÉ DANS UNE SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT ET OFFRE LE CONTEXTE D'OÙ ÉMERGERONT DES APPRENTISSAGES CIBLÉS ET RENDUS EXPLICITES . (ENV 5 ANS)

DE QUELS JEUX PARLE-T-ON À L'ÉCOLE MATERNELLE ? (3)

PLACE DU JEU DANS UNE SÉANCE DE JEU STRUCTURÉ (DOC EDUSCOL)

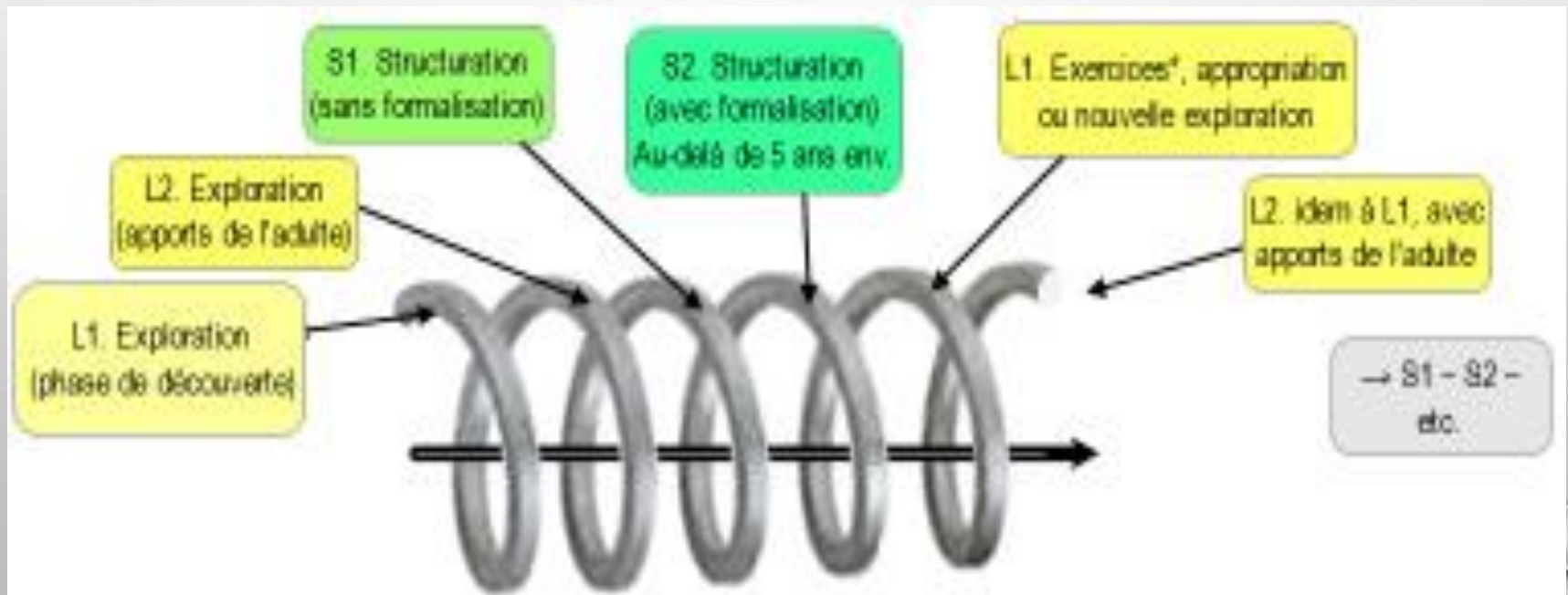
Schéma 1 : les phases réflexives du jeu structuré S2



DE QUELS JEUX PARLE-T-ON À L'ÉCOLE MATERNELLE ? (4)

UNE LOGIQUE DE MISE EN ŒUVRE SPIRALAIRE

QUATRE FORMES DU JEU QUI FONCTIONNENT SELON UNE LOGIQUE SPIRALAIRE.



Pourquoi l'importance du jeu ?

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues.

Il permet aux enfants :

- d'exercer leur autonomie,
- d'agir sur le réel,
- de rejouer des scripts,
- de construire des fictions,
- de développer l'imaginaire,
- d'exercer des conduites motrices,
- de communiquer et établir des liens positifs.

Objectif principal pour l'enfant : le plaisir ...en toute sécurité...

Objectif pour l'enseignant : des apprentissages incidents aux apprentissages intentionnels

Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

L'enfant apprend :

- En jouant
- Donner à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu à travers :
 - Des jeux libres avec observation ciblée des enfants
 - Des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques
- Passer du jeu libre au jeu structuré
 - En mobilisant le langage
 - Dans une démarche spiralaire

JEU LIBRE

L'enfant choisit.

L1


L'enseignant
n'intervient
pas.

L2

L'enseignant
accompagne
sans demande
spécifique à
l'enfant.

Les apprentissages ne sont pas
explicites. Ils enrichissent les
« représentations mentales »

Une séance de jeu libre

- 
- Rituel de regroupement
 - Rappel des règles

- Enfants en autonomie
- Enseignant en observation pour identifier les besoins

- Signal indiquant la fin du jeu libre et le passage au rangement

JEU STRUCTURE

L'enfant adhère.

S1

L'enseignant accompagne en vue d'apprentissages spécifiques.

et/ou

S2

L'enseignant initie le jeu et introduit des temps visant la métacognition.

Les apprentissages ne sont pas explicites. Ils enrichissent les « représentations mentales »

Les apprentissages sont rendus **explicites** par des phases réflexives et une trace pour objectiver la réussite

Une séance de jeu structuré

• M. A. R. T.



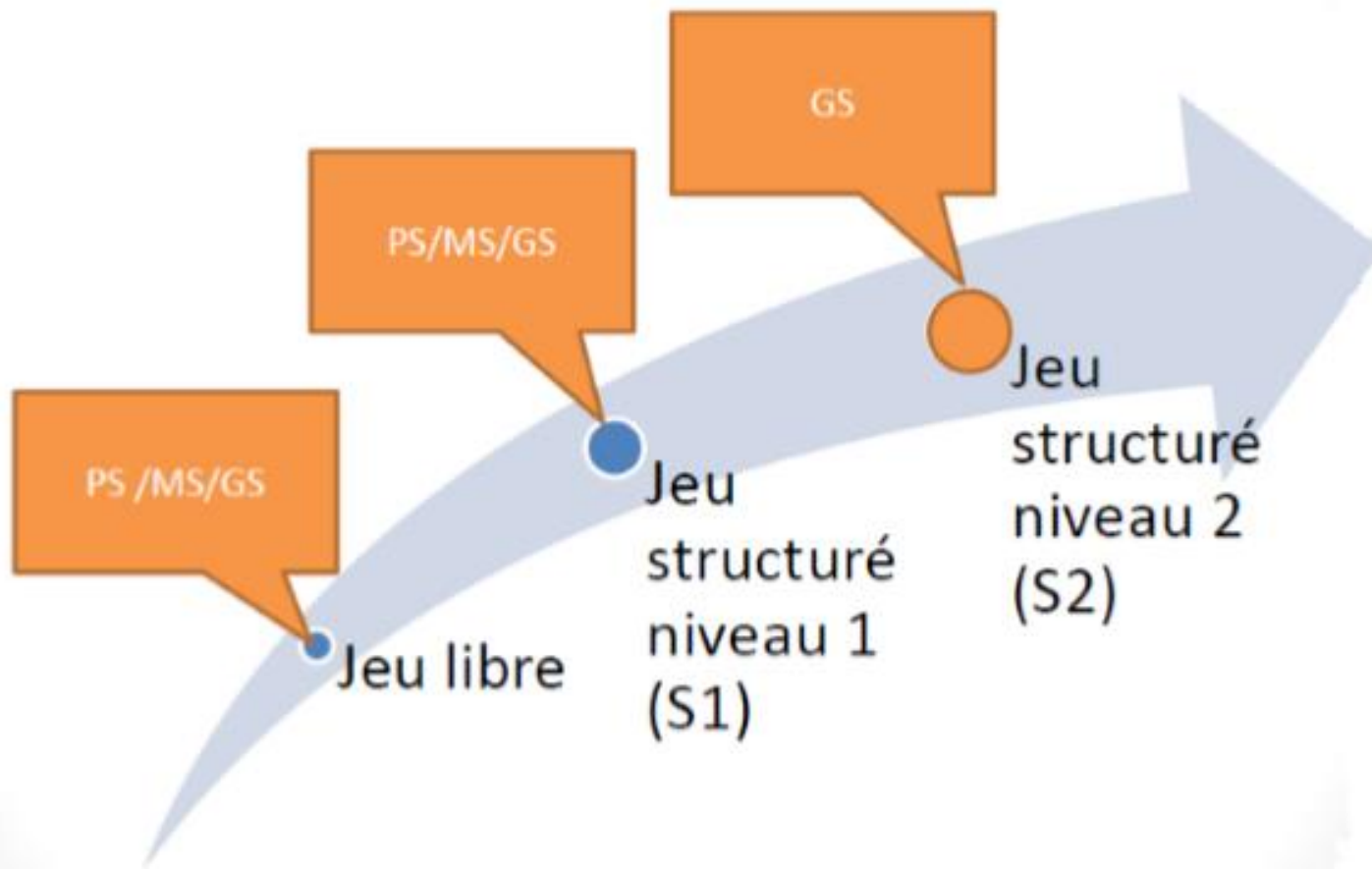
- Mise en situation

- Action : Jeu ou phases de jeu

- Retour sur action

- Trace

Du jeu libre au jeu structuré



EXEMPLE EN MS : LE COIN ÉPICERIE

| | |
|---|--|
| Jeu libre | |
| Jeu libre avec intervention de l'adulte | |
| Jeu structuré 1 | |
| Jeu structuré 2 | |

Exemple: en MS le coin épicerie

jeu libre

Les élèves ont des objets à disposition et jouent avec.

L'enseignant repère les besoins langagiers des élèves, notamment le vocabulaire manquant.

Exemple: en MS le coin épicerie

jeu libre

jeu libre avec intervention de l'adulte

Jeu dans le coin épicerie;

L'enseignant apporte du vocabulaire à partir de l'observation réalisée précédemment.

Exemple: en MS le coin épicerie

jeu libre

jeu libre avec intervention de l'adulte

jeu structuré

Dans le coin cuisine. Réalisation d'une recette.
Identification des ingrédients nécessaires (fiche avec photos).
Identification des ingrédients manquants.
L'élève va chercher les ingrédients manquants dans le coin épicerie (avec ou sans fiche repère)

Exemple: en MS le coin épicerie

jeu libre

jeu libre avec intervention de l'adulte

jeu structuré

Jeu structuré

Les élèves achètent les ingrédients manquants à l'épicerie.

Ils doivent demander au vendeur ce qui leur manque pour réaliser la recette.

L'enseignant accompagne le langage de l'élève qui fait ses courses.

Exemple: en MS le coin épicerie

jeu libre

Les élèves ont des objets à disposition et jouent avec.

jeu libre avec intervention de l'adulte

Jeu dans le coin épicerie;
L'enseignant apporte du vocabulaire

jeu structuré

L'enseignant avec les élèves dans le coin cuisine propose la réalisation d'une recette.

Quels ingrédients doit-on avoir à disposition;

Jeu structuré

L'enseignant dans l'épicerie. Joue le rôle du vendeur.

L'élève doit venir acheter les ingrédients manquants

DE L'IMPORTANCE DES VARIABLES DIDACTIQUES

La situation de départ
(nature du support)

Le matériel - les objets
(nombre...)

Le but du jeu

Les objectifs

Quelle compétence
mathématique?

Le nombre de
propriétés en jeu

**Créer ses propres situations
permet de modifier les
variables didactiques et
d'envisager la différenciation
dans les activités.**

La consigne

Les modalités de
travail (type d'atelier)

Les contraintes de
déplacement ou non

Les contraintes de temps
(simultané ou différé)

ACTIVITÉS JEUX

1. COMMENT EXPLOITERIEZ-VOUS CES JEUX EN CLASSE ?
2. DÉFINISSEZ LES OBJECTIFS VISÉS, LES OBSTACLES RENCONTRÉS PAR LES ÉLÈVES, LES REMÉDIATIONS POSSIBLES.
3. DÉFINISSEZ DES ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ DANS L'EXPLOITATION DU JEU.

LA MACHINE À « CALCULER »



MATERIEL :

Une machine : deux entrées, un entonnoir, un récipient, des petits objets à dénombrer, des étiquettes (écriture chiffrée, différentes constellations)

BUT A ATTEINDRE :

Passer de la manipulation effective à la manipulation mentale afin d'anticiper les résultats



**DANS CHAQUE ENTREE
SONT INTRODUITS
DES OBJETS, L'ENFANT
DOIT DENOMBRER LA
QUANTITE TOTALE
D'OBJETS.**



**DANS CHAQUE ENTREE
SONT INTRODUITS LA
QUANTITE D'OBJETS
DEMANDES, L'ENFANT
DOIT DENOMBRER LA
QUANTITE TOTALE
D'OBJETS.**



**LA QUANTITE TOTALE
D'OBJETS EST
INDIQUEE, L'ENFANT
DOIT COMPOSER AVEC
DEUX NOMBRES POUR
REPONDRE.**



**LA QUANTITE TOTALE
EST INDIQUEE, AINSI
QUE CELLE D'UNE
ENTREE. L'ENFANT
DOIT COMPLETER.**

PROGRESSIVITE

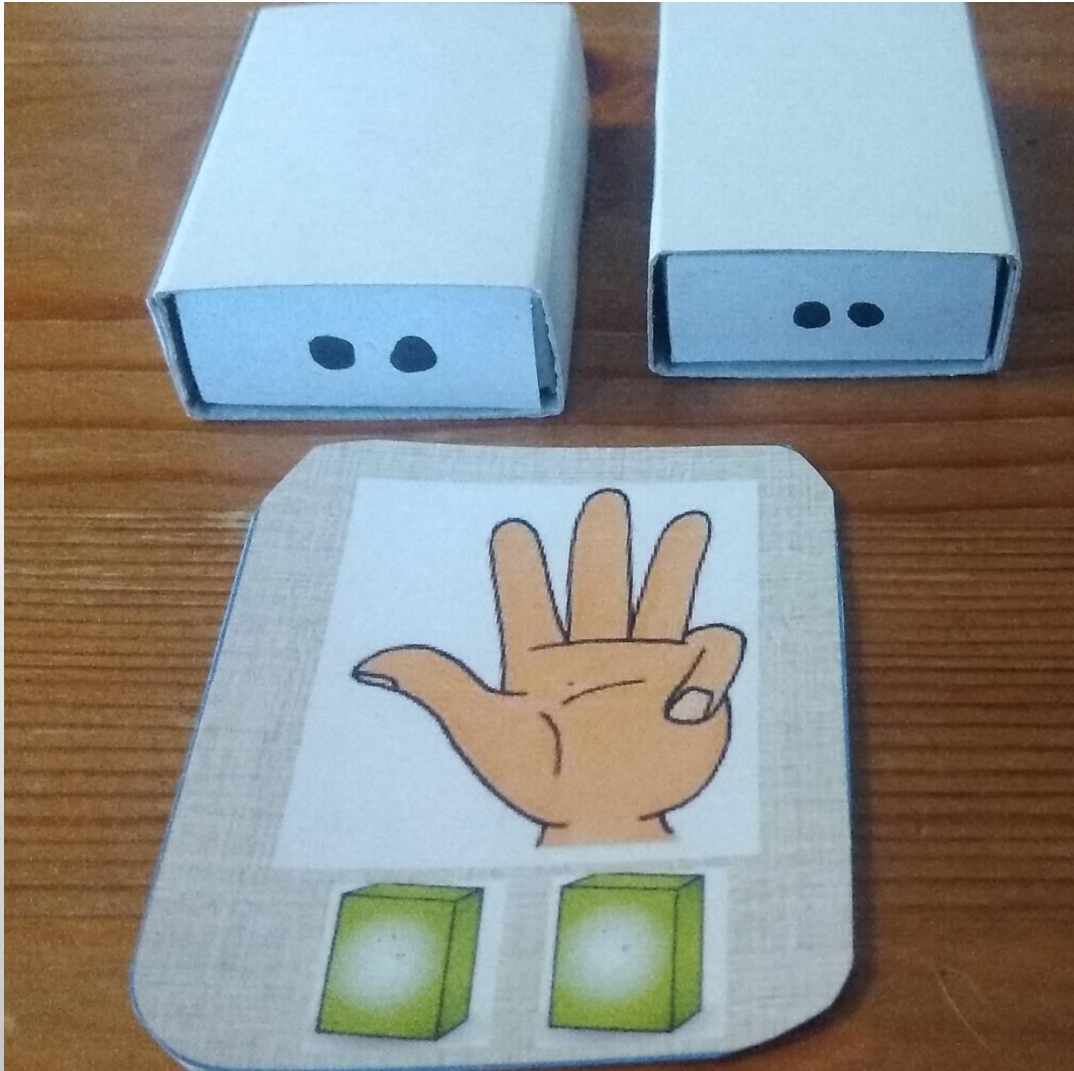
LES BOITES



MATÉRIEL:

- Différentes boites d'un même format que l'on peut superposer (boite d'allumettes ou boîte à pilules...)
- Jetons de couleurs





La constitution des boîtes peut elle-même engager un travail sur la composition et la décomposition en proposant des jetons de couleurs différentes (exemple pour 3 : 3 jetons verts/ 1 jeton vert, 1 jeton rouge, 1 jeton jaune/ 2 jetons verts 1 jeton rouge

Cartes- consignes avec différentes représentations de la quantité de jetons que les élèves devront trouver.

Cartes- consignes avec une représentation de la quantité de jetons à trouver mais avec une contrainte en nombres de boîtes à utiliser.

Cartes consignes avec une quantité à trouver et une quantité de boites déjà proposée

Avec l'introduction de Contraintes:
comment faire 6 en utilisant le moins de boites possible? Le plus de boîtes possible? Deux boîtes?
3 boîtes?

PROGRESSIVITE



LE JEU DU DORTOIR



MATÉRIEL :

- DEUX PLATEAUX SYMBOLISANT UN DORTOIR (AVEC 10 LITS REPRÉSENTÉS) ET UNE SALLE DE JEUX.
- DEUX PORTES (COUVERCLES, TISSUS)
- 10 PERSONNAGES (ÉTIQUETTES, BÉBÉS, PLAYMOBILS...)

DÉBUT DE LA SITUATION :

- CHAQUE PERSONNAGE EST PLACÉ DANS UN LIT DU DORTOIR. LES ENFANTS DOIVENT COMPRENDRE QU'IL Y A **AUTANT** DE LITS QUE DE PERSONNAGES. LA SALLE DE JEUX EST VIDE.

DEROULEMENT :

- L'ENSEIGNANT DÉPLACE LES PERSONNAGES DU DORTOIR VERS LA SALLE DE JEUX. LE DORTOIR RESTE VISIBLE ET LA SALLE DE JEUX EST CACHÉE.

BUT A ATTEINDRE :

- TROUVER LE NOMBRE DE BÉBÉS QUI SONT DANS LA SALLE DE JEUX OU DANS LE DORTOIR.

ILLUSTRATION

Titre de la situation : le dortoir



| Concept(s) mathématique(s) Visé(s) | CONNAISSANCES et/ou COMPETENCES mobilisées | Attendu(s) de fin de cycle | Verbalisation attendue (lexique spécifique, procédures) | Déclinaisons possibles du jeu ou de situations en amont | Déclinaisons possibles du jeu ou de situations en aval | OBSTACLES | MODALITES d'accompagnement |
|--|--|--|---|--|---|--|--|
| Composition Décomposition | Prendre conscience que les nombres permettent de garder la mémoire des quantités. Utiliser les compléments à 10 pour résoudre un problème. Mémoriser (quelques résultats). Développer la capacité d'anticipation. | Quantifier des collections jusqu'à 10 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 10. | Syntaxe Utilisation d'un questionnaire précis et approprié à la situation : - Combien y-a-t-il de bébés dans le dortoir ? - Combien y-a-t-il de bébés dans la salle de jeu ? Lexique Nom des Nombres « 3 et 7 ça fait 10 » Quantité Autant, plus que, moins que | situation présentée par IFE les lapins dans le jardin situation présentée sur le site Objectif maternelle le jeu du saladier Utilisation de quantités plus petites Installer la première partie du jeu Même situation avec des supports différents | Utilisation d'une réponse écrite L'enfant dessine ce qu'il voit (les bébés réveillés) et complète ensuite son dessin avec les bébés endormis). Utilisation d'outil L'enfant utilise la bande numérique, il décompte Utilisation de faits numériques L'enfant utilise des résultats mémorisés. | Ne pas avoir installé les élèves dans une posture de chercheur. Ne pas avoir défini l'objectif de la situation. | Activité dirigée par un adulte Activité menée par un élève sous la conduite d'un adulte |

LES LAPINS DANS LE JARDIN



<http://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/mathematiques-en-education-prioritaire/premieres-annees-de-mathernelle-1/situations-de-classe-et-entretien/les-lapins-emilie-et-elisabeth>

D'autres exemples de situations de classe



PS/MS/GS - La boîte à compter

Compléter des boîtes pré-remplies pour former une collection d'un nombre donné d'objets



MS/GS - Jeu du gobelet (ou du saladier)

Manipuler/mémoriser les décompositions de petites quantités.



MS/GS – Remplir des voitures

Travail des compléments

Co-voiturage : avec des boîtes d'œufs découpées selon la quantité désirée, et remplies en parties d'occupants (personnages, animaux en plastique ou autres...), demander aux élèves d'aller chercher le bon nombre d'occupants supplémentaires pour remplir la voiture.

MS/GS –les réglettes cuisenaires



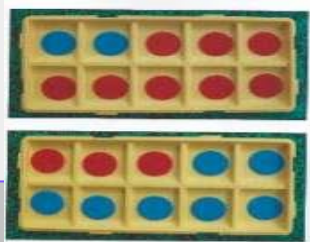
Travail des décompositions et des compléments

Fonctionnement possible :

- > Distribuer des réglettes Cuisenaire aux équipes.
- > Demander aux équipes de sortir une réglette violette.
- > Demander aux élèves de trouver d'autres réglettes qui sont de la même longueur lorsqu'elles sont placées côte à côte (ex. 2 réglettes rouges).
- > Leur demander de trouver d'autres possibilités.
- > Faire une mise en commun pour faire ressortir les solutions.
- > Attribuer une valeur numérique aux combinaisons. Par exemple, la réglette violette est égale à 4 unités (4 réglettes blanches) et la réglette rouge à 2 unités, donc $4 = 2 + 2$.
- > Poursuivre avec les autres combinaisons : $4 = 1 + 1 + 1 + 1$, $4 = 1 + 3$, $4 = 2 + 1 + 1$, etc.
- > Demander aux élèves de choisir d'autres réglettes et de faire ressortir les différentes combinaisons.

GS - A 2 pour faire 10

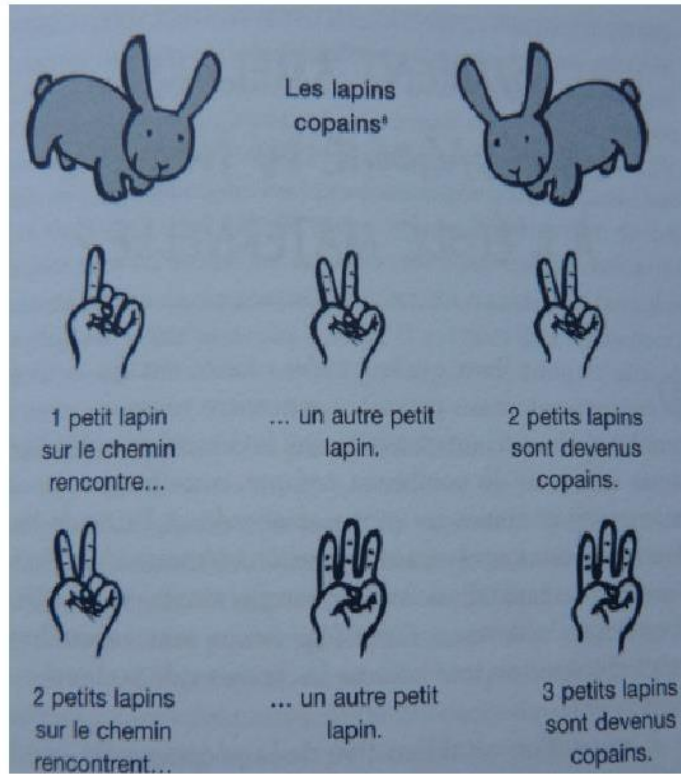
(Vers les Maths GS, pages 188-189)



Décomposer le nombre 10

Utiliser des comptines avec des jeux de doigts

Une comptine qui favorise la décomposition



Et ainsi de suite jusqu'à 5. Et conclure par : J'ai 5 doigts sur ma main pour compter les petits lapins

Autres comptines permettent d'amener les enfants à représenter une même quantité mais avec des configurations de doigts différentes :

Voici ma main

Voici ma main, elle a 5 doigts,
en voici 2, en voilà 3
Voici ma main, elle a 5 doigts,
en voici 4, en voilà un tout droit

Les cinq frères

Ils étaient 5 dans un grand lit
et le tout petit pousse ses frères,
pousse ses frères et le pouce est tombé.
Ils étaient 4 dans un grand lit
et le tout petit pousse ses frères,
pousse ses frères et l'index est tombé.
Ils étaient 3 dans un grand lit
et le tout petit pousse ses frères,
pousse ses frères et l'annulaire est tombé
et le tout petit se dit qu'on est bien
tout seul dans un grand lit

Construire un album pour décomposer les premiers nombres à partir d'une comptine

4 feuilles sur un arbre

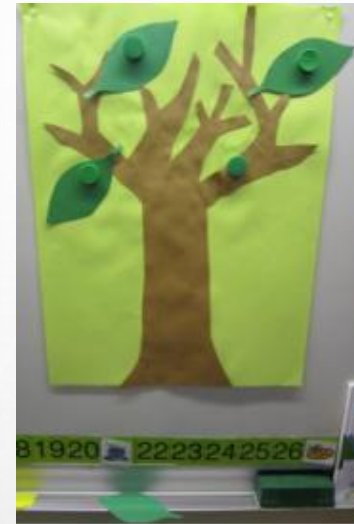
4 feuilles sur un arbre.
L'une s'envole dans le vent.
Il en reste 3.

3 feuilles sur un arbre.
L'une s'envole dans le vent.
Il en reste 2.

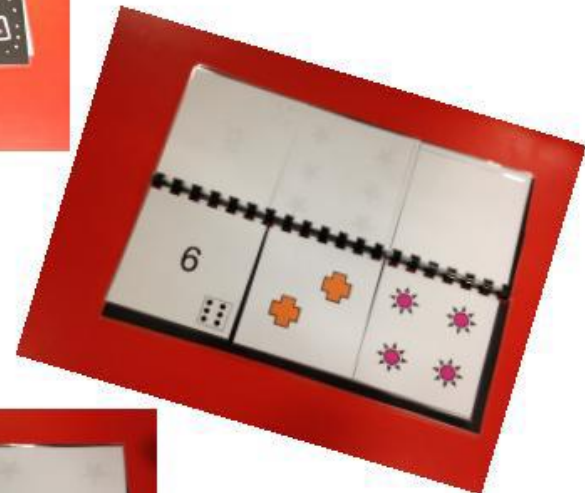
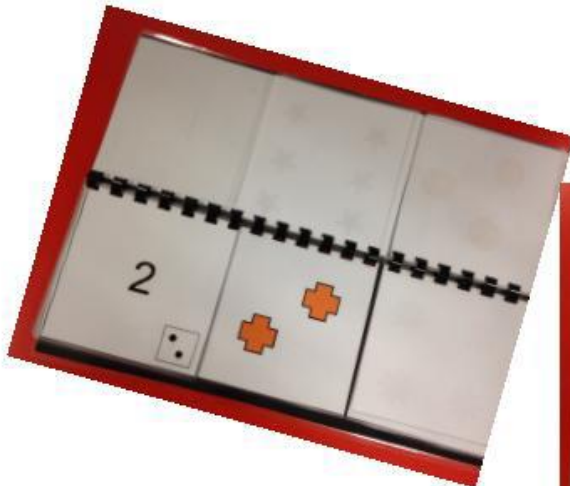
2 feuilles sur un arbre.
L'une s'envole dans le vent.
Il en reste 1.

1 feuille sur un arbre.
L'une s'envole dans le vent.
Il n'en reste plus.

Cf.: [Vers les Maths GS](#), Accès



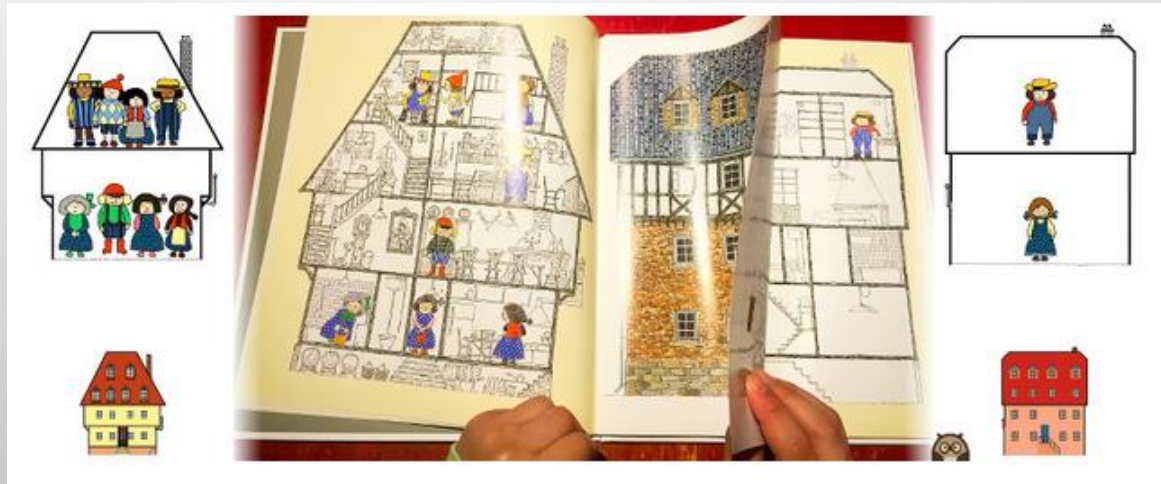
Construire un livre pour décomposer les premiers nombres



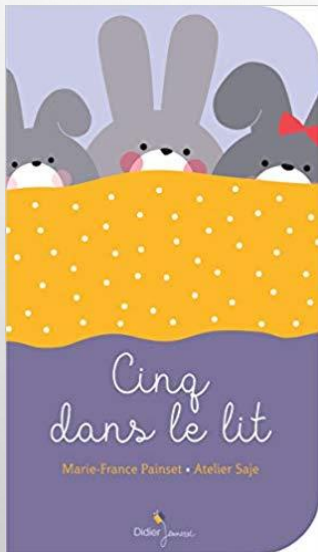
Les albums à composer décomposer



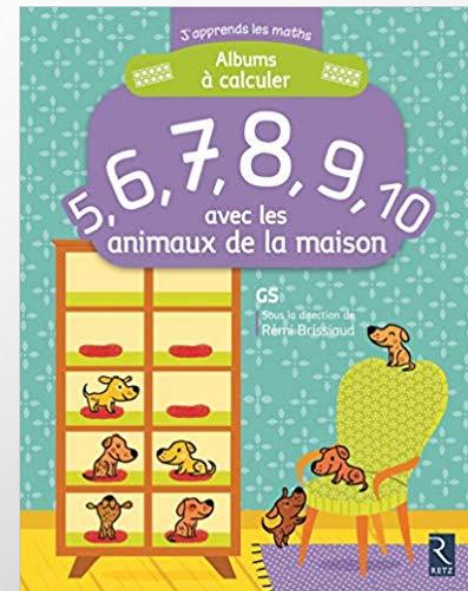
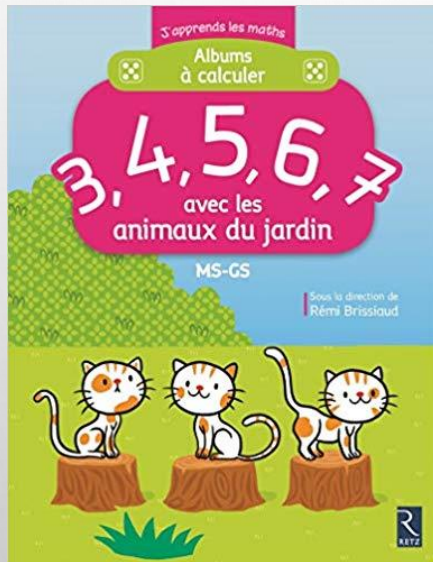
Les albums à composer décomposer



Les albums à composer décomposer

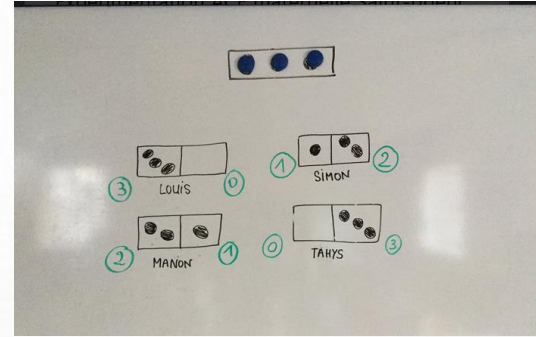


Les albums à composer décomposer

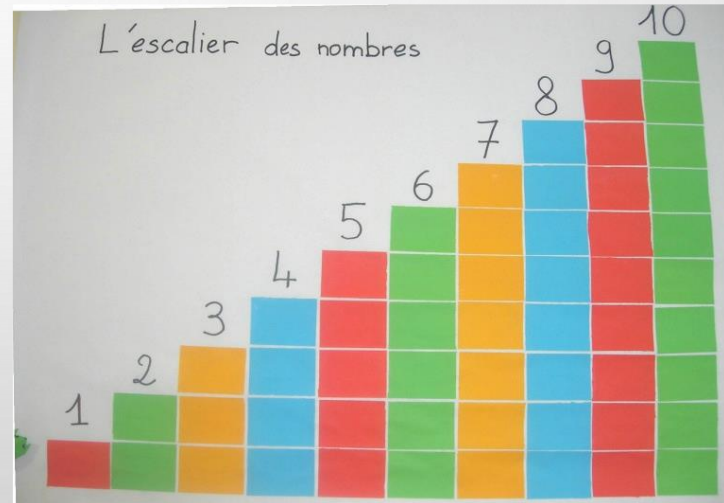
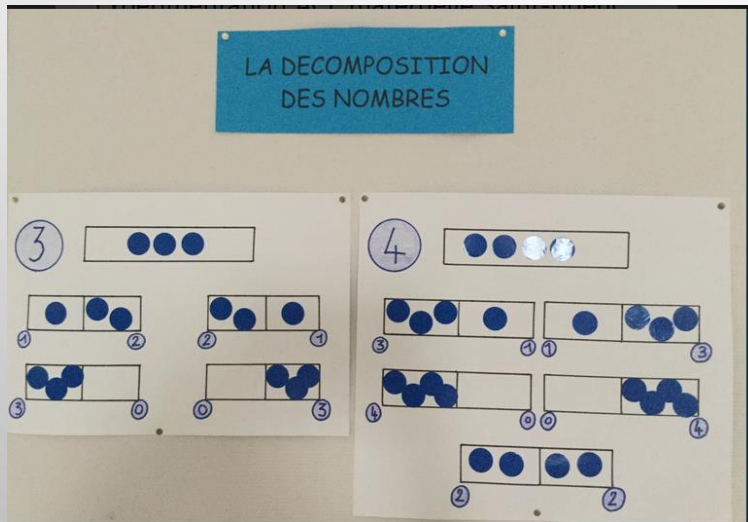


Points essentiels à retenir :

- Diversifier les entrées : situations variées dans une pluralité de contextes.
- Activités construites mais aussi activités ritualisées => faire évoluer les rituels.
- Mise en place d'un coin mathématiques.
- Associer le langage aux activités mathématiques.
- Produire des traces qui peuvent prendre divers aspects et qui seront progressivement enrichies.



Quelques exemples d'affichages





Merci pour votre participation

- « *Le jeu est l'occupation la plus sérieuse de l'enfant ; la plus frivole étant l'éducation* ».
(Albert Brie)