

Fiche descriptive de l'activité autour de la construction du nombre –circonscription de Saint-Chamond / 2020 / 2021

Nom de l'école :	Date du jour de l'activité :	Durée de la séance :	Nombre de fois répétées :
Nom du PE :	...../ ...../ .....		(numéro de séances)
Niveau de classe :			

Modalité : Collective / individuelle/ groupes :	Lieu de l'activité (classe ou autre lieu -salle d'évolution, aux toilettes-) :
En rituel (préciser le moment de la journée) :	
En ateliers :	Espace classe (coin regroupement, cuisine, gros jeux, coin manipulation...) :
En accueil :	

La cardinalité (1)	La comptine numérique (2)	Comptage 1 à 1 (3)	Écriture chiffrée (4)	Comparaison (5)	Résolution de problèmes (6) : addition/soustraction	Résolution de problèmes (7) : multiplication/division
--------------------	---------------------------	--------------------	-----------------------	-----------------	--	--

Choix de l'entrée mathématique en terme de repères (au choix ci-dessus) :

La description matérielle :

La description du rituel :

La description de l'activité :

La description du jeu (pour les jeux d'exercices\* et d'assemblages\*) :

La création d'un scénario (pour les jeux symboliques\*) :

La règle du jeu (pour les jeux à règles\*) :

Les attendus mathématiques :

La place du langage dans l'activité :

La consigne :

Le vocabulaire mathématique attendu et verbes d'action utilisés (Cf. ci-dessous) :

Les évolutions :

Autres :

Photos du jeu (à déposer)

Vidéo de l'activité (à organiser)

7 repères	Quelques repères mathématiques concernant les apprentissages sur le nombre et verbes d'action
1-La cardinalité	Produire / dénombrer / décomposer / recomposer / mémoriser
2-La comptine numérique	Trouver le nombre avant-après / sait le dire rapidement / compter / compter à rebours
3-Comptage 1 à 1	Compter de 1 à 1 / reconnaître le cardinal de la collection / compter des collections / développer des stratégies...
4-Ecriture chiffrée	Reconnaître l'écriture chiffrée
5-Comparaison	Comparer des collections / utiliser le cardinal / la correspondance terme à terme / utiliser les mots plus-moins-autant
6- Problèmes addition/soustraction	Réaliser l'action / percevoir le cardinal s'appuyant sur la décomposition / dénombrer immédiatement / compter / surcompter/ décompter
7- Problèmes multiplication/division	Imaginer, dessiner, réaliser, vérifier l'action

- Est-ce que le jeu mathématique est seulement dans les jeux à règles ou est concevable dans d'autres classifications des jeux ESAR (1,2 ou 3) ?
- Est-ce que certains repères ne peuvent se pratiquer que dans une activité mathématique ciblée (sans l'idée de jeu) ?
- Est-ce que le rituel peut permettre d'acquérir des notions ou repères spécifiquement dans cette action courte et répétitive ?

Proposition de classification E.S.A.R des jeux\* cette classification ESAR est celle utilisée par toutes les ludothèques :

1. **E : jeux d'Exercice (de 0 à 6 ans) \*** : jeu sensoriel sonore, visuel, tactile, olfactif, gustatif, moteur, de manipulation, d'action-réaction virtuel / Jeux de manipulation (E), jeux fabriqués et inventés (ESAR)
2. **S : jeux de Symbolique (dès 2 ans) \*** : jeu de rôle, de mise en scène, de production graphique, de production à 3 dimensions, de simulation virtuel / jeux symboliques (S), jeux fabriqués et inventés (ESAR)
3. **A : jeux d'Assemblage (dès 18 mois) \*** : jeu de construction, d'agencement, de montage mécanique, de montage électronique, de montage scientifique, de montage motorisé, de montage virtuel / jeux d'exploration, jeux de construction (A), jeux fabriqués et inventés (ESAR)
4. **R : jeux de Règles (après 4 ans) \*** : jeu d'association, de séquence, de circuit, d'adresse, sportif, de stratégie, de hasard, questionnaire, mathématique, de langue, d'énigme, jeu de règles virtuelles / jeux collectifs et jeux de société (R), jeux fabriqués et inventés (ESAR)