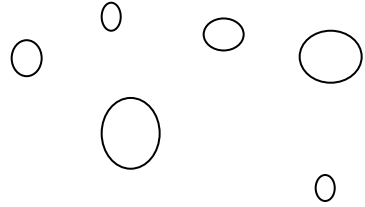




Approche des Nombres et Quantités et EPS

Situations	Objectifs	Orientations	Indications						
<p>Chaises musicales (cerceaux musicaux ou tracés au sol à la craie)</p>	<p>Se représenter des petites quantités Partager par anticipation</p> <p>Dénombrer</p>	<p><i>Jeu sport collectif</i></p> 	<p>3 chaises de couleurs différentes ou cerceaux (et/ou de tailles différentes)</p> <p>Petit =1, Moyen=2, Grand = 3 pers</p> <p>Au signal s'installer une chaise, rejoindre un emplacement (cerceaux) en respectant la quantité, sans dépasser</p>						
<p>Passé à 3, à 5, à 10</p>	<p>Compter par passe Effectuer 5 passes sans laisser tomber le ballon Améliorer la précision du geste</p>	<p>X X o o</p> <p>X o o</p>	<p>Passé à 5 puis avec possibilité de passer à la passe à 10</p> <p>en fonction de l'évolution du jeu des enfants</p>						
<p>Il était une bergère</p> <p><i>Il était une bergère qui allait au marché Elle portait sur sa tête 1 pomme dans un panier La pomme faisait rouli-roula La pomme faisait rouli-roula Stop : 1 pas en avant, 1 pas en arrière...</i></p>	<p>Compter en rythme et synchroniser mot-nombre et frappe</p>	<p><i>Jeu de pied en cadence</i></p>	<p>Ronde</p> <p>Elèves se donnant la main Exécuter : 1 pas (1pomme), puis 2 pas (2 pommes), 3 pas, etc...</p> <p>Variable : élèves sur une ligne (déplacement dans un même sens)</p>						
<p>La marelle</p>	<p>Approche à la numération Suite numérique</p>	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>6</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> </table> 	6	5	4	1	2	3	<p>Lancer de palets, en respectant la progression numérique</p>
6	5	4							
1	2	3							

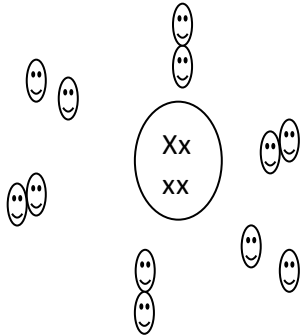

Approche des Nombres et Quantités et EPS

<p>Le béret</p>	<p>Approche à la numération</p>	<p><i>Jeu de mémoire</i></p> <p>1 4 7 2 5 3 6 8 O 8 2 1 6 3 7 5 4</p> <p>12345678 a) 123456 b) O O 87654321 123456</p>	<p>Les enfants se séparent en 2 équipes égales. Dans chaque équipe, un chiffre différent est donné à chaque enfant. L'équipe adverse ne doit pas savoir quel enfant porte quel chiffre.</p> <p>Variables: 2 équipes égales, un chiffre à chaque enfant (collier autour du cou permettant la lecture, la discrimination par les uns et les autres) / l'enseignant montre une étiquette « nombre »</p>
<p>Le bowling (jeu de quilles)</p>	<p>Abattre les quilles Compter les quilles debout Compter les quilles au sol</p>	<p><i>Jeu de précision : Lancer</i></p>	<p>L'équipe gagnante est celle qui a fait tomber le plus de quilles</p> <p>Variables : Représentation sur feuille</p>
<p><i>Ils étaient 5 dans un grand lit</i></p> <p><i>Ils étaient 5 dans 1 grand lit Et le tout petit pousse ses frères, pousse ses frères Et le pouce est tombé</i></p> <p><i>Ils étaient 4 dans le grand lit Et le tout petit pousse ses frères, pousse ses frères Et l'index est tombé, etc...</i></p> <p><i>...et le tout petit se dit : qu'on est bien tout seul dans le grand lit</i></p>	<p><i>Apprendre la suite des mots-nombres</i> Mémoriser la suite des nombres Apprendre à dénombrer</p>	<p><i>Comptines numériques</i></p> <p><i>Connaissance du nom des doigts de la main</i></p>	<p>Représentation des quantités par une collection –témoin de doigts</p> <div style="text-align: center;">  </div>

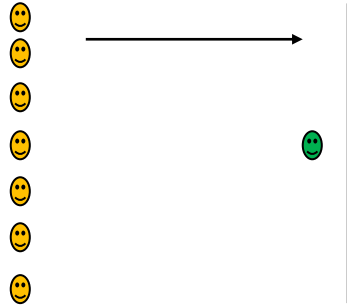
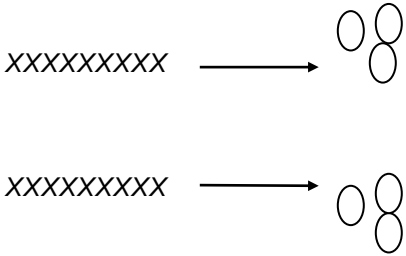
Approche des Nombres et Quantités et EPS

Jeu de l'oie	<i>Nombres et quantité</i> <i>Approche à la numération</i>	<i>Jeu de dés. Lancer</i> <i>Jeu de parcours</i>	Déplacer des pions en fonction des résultats de deux dés
3 petits moustiques 1 sur le front 1 sur le nez et le 3 ^{ème} sur le bout du pied 3 petits boutons ont poussé : 1 sur le front 1 sur le nez, et le 3 ^{ème} sur le bout du pied Me voilà défiguré	Utiliser des collections-témoins Communiquer des quantités	<i>Comptines numériques</i> <i>Etude du schéma corporel</i> <i>Repérage des parties du corps</i>	3 petits moustiques (montrer 3 doigts) 1 sur le front (faire le geste)...
Un petit cochon pendu au plafond Un petit cochon Pendou au plafond Tirez-lui le nez Il vous donne du lait Tirez-lui la queue Il vous pond des œufs Tirez bien plus fort Il vous donne de l'or Combien en voulez-vous? « Sans réfléchir »	Compter les doigts Additionner soustraire	<i>Jeu de main</i> <i>Problèmes additifs et soustractifs</i>	Plusieurs élèves autour d'une table, une main posée ; Plier le doigt au dernier mot-nombre prononcé
L'épervier	Compter le nombre de prisonniers dans un temps donné	<i>Jeu sportif d'entraînement de capacités visuelles et décisionnelles</i>	<i>Rester le dernier joueur en liberté</i>
Pêcheur à la ligne et la suite numérique	Compter à voix haute Enfermer dans les filets des pêcheurs le plus de poissons possible en un temps donné : les compter	<p style="text-align: center;"> x x x ⊙ ⊙ x ⊙ ⊙ ⊙ x ⊙ ⊙ x </p>	Les pêcheurs décident ensemble d'une durée pendant laquelle ils laisseront leur filet ouvert, (mot-nombre ou collection-témoin avec les doigts) ils ouvrent le filet et se mettent pour laisser y pénétrer les poissons. Une fois la durée décidée à compter à voix haute.

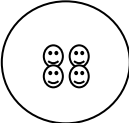
Approche des Nombres et Quantités et EPS

<p>Déménageur/Cavalier en selle</p>	<p>Représenter des petites quantités dans 1 temps donné</p> <p>Dénombrer</p> <p>Variables : récupérer la quantité d'objets correspondant à l'étiquette nombre</p> <p>Etiquettes nombre : rouges jaunes et verts : choisir les objets de la même couleur correspondant à l'étiquette « nombre »</p>	<p><i>Jeu collectif</i></p> 	<p>Les équipes, constituées de deux personnes, sont disposées en deux cercles concentriques</p> <p>Des objets de différentes couleurs sont disposés au centre. Au signal, récupérer un objet à la fois, le ramener à son co-équipier et repartir</p> <p>Variantes :</p> <p>Les élèves sont en ronde, la maîtresse avec eux. Ils ont en main des étiquettes nombre 1,2,3,4.</p> <p>Au centre du cercle le trésor (un cerceau)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au départ du jeu, les élèves ont le dos tourné au trésor, la maîtresse dépose x objets dans la malle au trésor, au signal, les élèves se retournent et : - choisissent l'étiquette correspondante - codent autant d'objets avec leurs doigts - Mettre au centre des objets rouges, jaunes et verts et dire « Je choisis les jaunes, montrez-moi l'étiquette « nombre » ou montrez-moi autant de doigts que le nombre d'objets jaunes
<p>Où est la Marguerite ?</p>	<p>Enumérer à haute voix</p>	<p><i>Ronde chantée</i></p> 	<p>Un élève au milieu accroupi (la Marguerite) ; les autres tout autour formant le mur du château</p> <p style="text-align: center;"><i>Le cavalier emmène un élève, jusqu'au dernier du groupe)</i></p>
<p>Jeu de Memory</p> <p>Jeu de loto</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Retrouver la même quantité, le même nombre -Retrouver la même image, correspondance terme à terme 	<p><i>Jeu de pioche</i></p>	<p>Retrouver toutes les paires de dessins identiques</p> <ul style="list-style-type: none"> -dessins / nombres -quantités / doigts

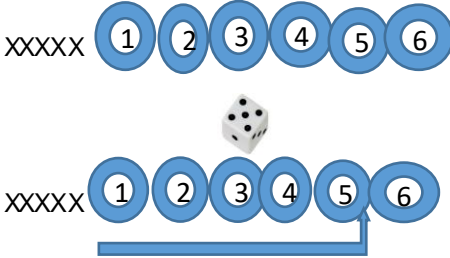
Approche des Nombres et Quantités et EPS

<p>Maman veux-tu</p> <p>Maman veux-tu ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oui mon enfant ? - Combien de pas ? - Un pas de fourmi ou un pas de géant ou trois pas de lapin ou reste au poulailler... 	<p>Compter de 1 à 10</p> <p>Se conformer aux indications</p> <p>S'approcher du mur en faisant soit trois pas de géant (de grands pas), soit deux pas de fourmis (de tout petits pas), soit un pas de serpent (une reptation)</p>	<p><i>Jeu traditionnel</i></p> 	<p>Un joueur, la maman, se tient près d'un mur. Les autres joueurs en ligne à une vingtaine de pas du mur lui demandent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Maman veux - tu ?"... <p>Les joueurs poursuivent la question: "Combien de pas?"</p> <p>Et la maman s'empresse de répondre: "trois pas de géant", ou "deux pas de fourmi" ou encore "un pas de serpent"...</p> <p>Celui qui atteindra le mur le premier remplacera la maman</p>										
<p>3 cercles, 3 boules de papier</p>	<p>Compter des objets isolément,</p> <p>Etablir des correspondances objet/collection</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 cercles ont été tracés au sol avec une distance de 2m entre chaque cercle. • Les deux équipes se mettent en file indienne parallèle derrière la ligne de départ. • Au signal, le premier joueur s'élance et dépose une boule de papier dans le premier cercle tracé au sol, ensuite dans le deuxième, et pour finir dans le troisième cercle (en comptant à haute voix). • Il rejoint son équipe et passe le relais au second joueur qui lui va ramasser les 3 boules de papier (en comptant) 										
<p>Jeu de piste</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Construire la notion de quantité d'après une collection de référence -Lancer le dé et poser les pions correspondants <p>Mettre en œuvre la correspondance terme à terme</p>	<p><i>Course relais</i></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;">3</td> <td style="width: 12.5%;">1</td> <td style="width: 12.5%;">5</td> <td style="width: 12.5%;">7</td> <td style="width: 12.5%;">4</td> <td style="width: 12.5%;">2</td> <td style="width: 12.5%;">...</td> <td style="width: 12.5%;"></td> <td style="width: 12.5%;"></td> <td style="width: 12.5%;"></td> </tr> </table>	3	1	5	7	4	2	...				<p>Mettre sur la piste le nombre d'anneaux correspondant</p> <p>Variantes : Cartes posés à l'envers, chaque joueur tire 1 carte et met sur la piste le nombre d'objets</p> <p>-Lancer de dé et poser le nombre de pions</p>
3	1	5	7	4	2	...							

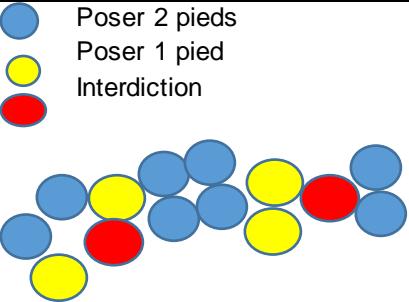
Approche des Nombres et Quantités et EPS

<p>Mon père avait un âne</p> <p>Mon père avait un âne Tout comme vous Semblable à vous</p> <p>Mon père avait un âne Tout comme vous ! Semblable à vous ! Oui c'est bien vous !</p>	<p>Ronde avec 4 enfants au centre qui se donnent la main. Pointer chacun, 1 élève du groupe</p>	<p>Ronde</p> 	<p>Sur les mots <i>Oui c'est bien vous</i> : la ronde s'arrête, les 4 enfants du milieu pointent avec leurs mains des enfants de la ronde qui vont prendre leur place.</p> <p>Recommencer au début avec les 4 nouveaux enfants au centre.</p>
<p>Tiens voilà 1 main</p> <p>Tiens voilà 1 pouce, tiens voilà l'autre pouce, Tiens voilà 1 pouce l'autre pouce Tiens voilà les 2 Tiens voilà 1 main, 1 pied, 1 bras, 5 doigts...</p>	<p>Frappés de mains Enumérer les différentes parties du corps / Correspondance droite/gauche, Problème additif : Tiens voilà les 2, les dix...</p>	<p><i>Jeu de tresse</i></p>	<p>Elèves face à face (main droite contre main droite et main gauche contre main gauche)</p>
<p>Téléphone arabe</p> <p>Deux équipes sont constituées : L'animateur murmure une phrase dans l'oreille de chaque tête de file. Ils doivent la transmettre à leur voisin, le dernier joueur doit dire la phrase.</p>	<p>Transmettre, de joueur en joueur une consigne : récupérer une collection témoin, une quantité d'objets....</p>	<p>Activité de relais, course</p>	<p><i>faire passer</i> un ordre qui doit être accompli par le dernier de la file. Le dernier montre la bonne image (quantité, nombres...) parmi plusieurs disposées près de lui ou loin de lui (course), répond à une question (2 oranges et 2 mangues, combien de fruits)</p>
<p>Jeu de relais (Dos qui lit) Deux ou plusieurs équipes en file indienne</p>	<p>-Exécuter une tâche selon la consigne (représenter une quantité) -Transmettre le relais (quantité /nombre)</p>	<p><i>Course relais</i></p>	<p>Transmettre un témoin : par le contact : Présentation d'une étiquette nombre ou quantité aux chefs de file, qui doivent le transmettre Les derniers doivent reproduire ou réaliser la collection</p>

Approche des Nombres et Quantités et EPS

<p>Jeu du bingo</p> <p>grille sur laquelle sont notés divers numéros, tous différents</p>	<p>Faire avec 5 billes une ligne de chiffres se suivant.</p> <p>Reconnaître un nombre, une collection, d'une quantité</p>	<p>jeu de société</p>	<p>Nombres tirés sont annoncés les uns à la suite des autres.</p> <p>Posé un jeton ou une étiquette nombre sur le chiffre qui apparaît sur sa grille</p> <p>Le premier à avoir tous les nombres d'une même ligne ou d'une même colonne ou bien le premier à avoir l'intégralité de ses chiffres (selon les variantes) crie « Bingo » pour annoncer qu'il vient de gagner.</p>
<p>Tous en rond dansez</p> <p>Tous en rond dansez, tous en rond dansez (bis)</p> <p>Tous ensemble, tous ensemble, tous ensemble nous dansons !</p> <p>Un par un dansez</p> <p>Un par un dansez</p> <p>... Deux par deux dansez</p> <p>... Trois par trois dansez...</p>	<p>Exécution de la consigne</p> <p>1 par 1, 2 par 2...</p> <p>Approche à la numération, au regroupement, au comptage, au sur-comptage (suite numérique)</p>	<p><i>Rondes chantées</i></p> <p>Maîtrise de différents déplacements (dispersion/regroupement)</p>	<p>Formation de plusieurs petites rondes</p> <p>Formation d'une grande ronde (collective)</p>
<p>Jeu athlétique (lancer de dé)</p> <p>Deux équipes en file indienne</p>	<p>Exécuter une tâche selon la consigne (quantité représentée)</p> <p>-Transmettre le relais</p> <p>Approche à la numération, au comptage, au sur-comptage (suite numérique)</p>	<p>Jeu de relais</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Les deux équipes se mettent en file indienne parallèle derrière la ligne de départ. • Au signal, le premier joueur s'élance à la zone indiquée par le dé : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 • Il rejoint son équipe et passe le relais au second joueur qui s'élance à son tour.

Approche des Nombres et Quantités et EPS

Jeu de Marelle	<p>-Se déplacer de cerceau en cerceau en mobilisant le type de saut imposé par le code couleur des cerceaux</p> <p>-Approche aux quantités : 1 et 2</p>	<p>● Poser 2 pieds ● Poser 1 pied ● Interdiction</p>  <p>The diagram shows a hopscotch grid with 10 numbered positions. The colors of the circles are: 1 (blue), 2 (yellow), 3 (blue), 4 (blue), 5 (yellow), 6 (blue), 7 (red), 8 (blue), 9 (yellow), 10 (blue).</p>	<p>Réussir au moins deux fois le parcours en respectant les contraintes ;</p> <p>Pour aider les élèves à se souvenir du code couleur, il est possible de déposer dans chaque cerceau une étiquette nombre <input type="text" value="1"/> ou <input type="text" value="2"/></p>
-----------------------	---	---	--