Groupe de travail **COMPOSER/DECOMPOSER**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Objectifs** | **Activités** | **Variables didactiques** | **Evaluation** |
| **PS** | **composer et décomposer jusqu’à 3**  1) de manière concrète (manipulation des objets)  2) abstraite (manipulation mentale)  - en utilisant les collections témoins (images de doigts/ constellation points)  3) en utilisant les codes (chiffre et à l’oral)  **Transformer des collections jusqu’à 3**  1) de manière concrète (manipulation des objets)  2) abstraite (manipulation mentale)  - en utilisant les collections témoins (images de doigts/ constellation points)  3) en utilisant les codes/symboles (chiffre et à l’oral)  **Ordonner les collections et les symboles jusqu’à 3** | . **reconnaître** des collections d’objets en fonction d’une **collection témoin**  . **créer** des collections d’objets en fonction d’une collection témoin  . **mémoriser mentalement** une quantité et la reproduire (boîtes opaques, toucher des doigts, séquences sonores)  .**constituer** une collection en utilisant **un code (oral ou écrit)**  **.Ajouter ou enlever** **un nombre** **X** à une collection donnée (jeu de la marchande, piquants du hérisson, Hansel  et Gretel)  Créer des collections en respectant un **ordre** (plus petit au plus grand ou inverse) Ex histoire des 3 ours | .Utiliser des objets du plus concret au plus abstrait  .Varier le nombre d’objets de 1 à 3  .A travers différents sens sollicités (la vue, le toucher, l’ouïe),  .de manière séquentielle ou spatiale  .constellation points, images de doigts, nom du nombre, chiffres  . partir du code pour constituer une collection  . varier le nombre et la nature des objets  . varier la consigne (combien reste-t-il d’objets, combien j’en ai ajouté/enlevé)  .constellation points, images de doigts, nom du nombre, chiffres  .Varier la taille de l’objet ou la quantité  .De façon concrète puis avec des symboles | A l’aide d’une grille de suivi des acquisitions des élèves,  faire une activité de façon **individuelle** pour  chaque objectif |
| **MS** | **composer et décomposer jusqu’à 6**  - de manière concrète (manipulation des objets)  - abstraite (manipulation mentale)  - en utilisant les collections témoins (images de doigts/ constellation points)  - en utilisant les codes (chiffre et à l’oral)  **Transformer des collections jusqu’à 6**  1) de manière concrète (manipulation des objets)  2) abstraite (manipulation mentale)  - en utilisant les collections témoins (images de doigts/ constellation points)  3) en utilisant les codes/symboles (chiffre et à l’oral)  **Ordonner les collections et les symboles jusqu’à 6** | . **reconnaître** des collections d’objets en fonction d’une **collection témoin**  . **créer** des collections d’objets en fonction d’une collection témoin  . **mémoriser mentalement** une quantité et la reproduire (boîtes opaques, toucher des doigts, séquences sonores)  .constituer une collection en utilisant **un code (oral ou écrit)**  **.Ajouter ou enlever** **un nombre** **X** à une collection donnée (jeu de la marchande, piquants du hérisson, Hans et Gretel)  .créer des collections en respectant un **ordre** (plus petit au plus grand ou inverse) | .Utiliser des objets du plus concret au plus abstrait  .Varier le nombre d’objets de 1 à 6  .A travers différents sens sollicités (la vue, le toucher, l’ouïe),  .de manière séquentielle ou spatiale  .constellation points, images de doigts, nom du nombre, chiffres  . partir du code pour constituer une collection  . varier le nombre et la nature des objets  . varier la consigne (combien reste-t-il d’objets, combien j’en ai ajouté/enlevé)  .constellation points, images de doigts, nom du nombre, chiffres  .Varier la taille de l’objet ou la quantité  .De façon concrète puis avec des symboles |  |
| **GS** | **composer et décomposer jusqu’à 10**  - de manière concrète (manipulation des objets)  - abstraite (manipulation mentale)  - en utilisant les collections témoins (images de doigts/constellation points)  - en utilisant les codes (chiffre et à l’oral)  **Transformer des collections jusqu’à 10**  1) de manière concrète (manipulation des objets)  2) abstraite (manipulation mentale)  - en utilisant les collections témoins (images de doigts/ constellation points)  3) en utilisant les codes/symboles (chiffre et à l’oral)  **Ordonner les collections et les symboles jusqu’à 10** | . **reconnaître** des collections d’objets en fonction d’une **collection témoin**  . **créer** des collections d’objets en fonction d’une collection témoin  . **mémoriser mentalement** une quantité et la reproduire (boîtes opaques, toucher des doigts, séquences sonores)  .constituer une collection en utilisant **un code (oral ou écrit)**  **.Ajouter ou enlever** **un nombre** **X** à une collection donnée (jeu de la marchande, piquants du hérisson, Hans et Gretel)  .créer des collections en respectant un **ordre** (plus petit au plus grand ou inverse) | .Utiliser des objets du plus concret au plus abstrait  .Varier le nombre d’objets de 1 à 10  .A travers différents sens sollicités (la vue, le toucher, l’ouïe),  .de manière séquentielle ou spatiale  .constellation points, images de doigts, nom du nombre, chiffres  . partir du code pour constituer une collection  . varier le nombre et la nature des objets  . varier la consigne (combien reste-t-il d’objets, combien j’en ai ajouté/enlevé)  .constellation points, images de doigts, nom du nombre, chiffres  .Varier la taille de l’objet ou la quantité  .De façon concrète puis avec des symboles |  |