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 |  |