

<b>Chercher une des quantités dans une réunion de deux collections</b>	– Jeu du gobelet : « J’ai quatre jetons en tout. On voit deux jetons. Combien de jetons sont cachés sous le gobelet ? »	– « Il y a six ours en tout. On voit quatre ours dans cette maison. Combien sont cachés dans l’autre maison ? »  – Jeu du gobelet avec des collections de 4 à 6 jetons.	– « Il y a huit ours en tout. On voit cinq ours dans cette maison. Combien sont cachés dans l’autre maison ? »  – Jeu du gobelet avec des collections de 5 à 10 jetons.
--	--	---	---

## Exemple de séquence articulant les quatre modalités spécifiques d’apprentissage de l’école maternelle

Dans cet exemple, l’enseignant met en place dans sa classe des situations d’apprentissage variées structurées autour de l’objectif de séquence « découvrir et mémoriser les décompositions des nombres jusqu’à 5 ». Il choisit les situations selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant.

### Observer et évaluer pour suivre les acquis des élèves

Dès la conception de la séquence, l’enseignant élabore une grille d’observation qui lui permettra de suivre les progrès de chaque élève. Cette évaluation positive, ainsi menée par l’observation puis l’interprétation des progrès au fil de l’eau et au gré de situations aménagées, permet au professeur, en visant les attendus de fin de grande section, d’adapter les activités et tâches proposées en fonction des besoins de chaque enfant pour qu’il continue à progresser au sein du groupe.

**La grille d’observation permet d’évaluer si l’élève réussit à :**

- composer et décomposer les nombres jusqu’à 5 en s’aidant de jetons ou de ses doigts ;
- composer et décomposer mentalement les nombres jusqu’à 5 ;
- mobiliser la connaissance des décompositions des nombres jusqu’à 5 pour résoudre des problèmes ainsi que dans le cadre de jeux (par exemple, calcul du nombre de points obtenus avec deux dés chiffrés).

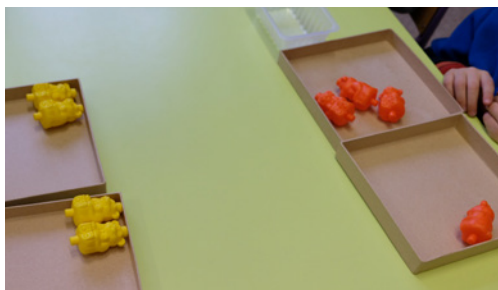
### Situation de recherche : problème de référence

#### ÉTAPE 1 – APPRENDRE EN JOUANT

**Objectif :** permettre aux élèves de s’approprier la situation.

**86** — Quelles mises en œuvre pédagogiques pour prendre en compte les besoins de chaque élève ?

Chaque élève reçoit une collection de trois à cinq oursins. Il cherche différentes manières de répartir la collection dans les deux maisons.



**Synthèse** : l'enseignant fait verbaliser les décompositions obtenues : « quatre oursins, c'est deux oursins et encore deux oursins » ; « cinq, c'est trois et encore deux ».

## ÉTAPE 2 – APPRENDRE EN RÉFLÉCHISSANT ET EN RÉSOUVANT DES PROBLÈMES CONCRETS

**Objectif** : amener les élèves à comprendre qu'à partir de deux collections de quantités connues, ils peuvent trouver la quantité de la réunion de ces deux collections.

Chaque élève reçoit deux cartes où sont représentés les lits des oursins. Il doit aller chercher la quantité exacte d'oursins pour qu'il y ait un oursin sur chaque lit.



**Synthèse** : l'enseignant fait verbaliser les compositions obtenues : « deux oursins et encore un oursin, cela fait trois oursins » ; « trois et deux, cela fait cinq ».

## ÉTAPE 3 – APPRENDRE EN RÉFLÉCHISSANT ET EN RÉSOUVANT DES PROBLÈMES CONCRETS

**Objectif** : amener les élèves à comprendre qu'une même quantité peut être obtenue de plusieurs manières à partir de deux autres.

Chaque élève reçoit cinq oursins et deux maisons. Il doit aller chercher deux cartes où sont représentés les lits. Il faut chercher une carte pour chaque maison.

Les cartes comportent de zéro à cinq lits (il n'y a qu'une seule carte avec cinq lits dans la réserve pour éviter de n'obtenir que des décompositions du type « 5 et 0 »).

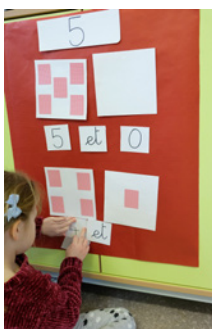


Le but du jeu est de chercher juste ce qu'il faut de lits pour que chaque ourson ait un lit et qu'il n'y ait pas de lit sans ourson. Il faut donc associer deux cartes pour obtenir la quantité de lits souhaitée.

**Synthèse** : l'enseignant fait verbaliser les décompositions obtenues après parfois plusieurs essais : « Pour avoir cinq lits, j'ai pris trois lits et encore deux lits. »

## Institutionnalisation : apprendre en se remémorant et en mémorisant

**Objectif** : amener les élèves à mémoriser les décompositions additives des nombres jusqu'à 5.



À l'issue de ces temps de recherche, les décompositions obtenues sont institutionnalisées sous forme d'affichage : pour chaque nombre, les élèves collent les décompositions obtenues avec les cartes-lits et indiquent par écrit cette décomposition. L'enseignant structure et formalise les apprentissages opérés.

## Situations d'entraînement et d'auto-entraînement

### JEU EN AUTONOMIE AVEC LE MATÉRIEL : APPRENDRE EN S'EXERÇANT

**Objectif** : consolider la connaissance des décompositions des nombres jusqu'à 5.

Les élèves jouent seuls ou à deux avec le matériel « oursons et cartes-lits » disponible dans l'espace mathématiques lors des moments de travail en autonomie ou lors des temps d'accueil en début de journée.