

Le train de Francette Martin

Niveau : MS/GS	Domaine d'activité : Outils pour structurer sa pensée	Sous domaine : Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Pré-requis : -connaître la suite des nombres -savoir faire une correspondance terme à terme
-------------------	--	--	---

Compétences visées en fin de cycle :

- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente
- se repérer dans l'espace : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Objectifs visés :

- Repérer l'emplacement des objets sur une bande
- Mémoriser la position de l'objet
- Positionner l'objet dans la bonne case sur une bande vierge
- Rechercher le rang de l'image en utilisant le nombre en tant qu'ordinal

Objectif langagier :

- Utiliser le lexique du repérage dans l'espace : «devant», «derrière», «à côté», «entre»
- Utiliser le quantième: «premier», «deuxième» etc., «premier/dernier»

Démarche pédagogique	Objectifs Spécifiques	Matériel	Déroulement	Action de l'enseignant
1 Situation de découverte	Découverte d'un nouvel outil	- Les trains types	1. Placer les trains types dans différents lieux de la pièce 2. Durant le regroupement, présenter les trains et nommer les images terme à terme.	Guider les enfants pour qu'ils se déplacent observer les trains durant le temps d'accueil
2 Première situation d'apprentissage Atelier dirigé ~ 6 enfants	Mettre en place des stratégies pour résoudre un problème	-une suite modèle d'objets collés, par élève, sur une bande quadrillée -les mêmes images découpées -une bande vierge présentant autant de cases que le modèle	INDIVIDUELLE Chaque élève possède une bande vierge de 7 cases. Son train type est placé de manière à ce qu'il ne puisse pas le voir de sa place. Les images découpées sont placées, faces cachées devant l'élève. <u>Consigne:</u> <i>«Piochez une image. Allez voir sur le modèle où est placée cette image. Revenez la poser sur la bande à la bonne place. Vous pouvez aller voir plusieurs fois. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'images.»</i> <i>«Pour gagner il faut que les deux bandes soient pareilles.»</i> COLLECTIF Chaque élève vérifie. On reprend une bande vierge. On donne une image à chacun et on leur demande à tour de rôle de poser l'image dans la bonne case. L'enseignant fait en sorte qu'ils expliquent ou qu'ils montrent leurs stratégies. Il aide à la verbalisation.	Etre attentif aux différentes stratégies mises en œuvre par les élèves: - repérage visuel des images placées aux extrémités - utilisation d'une image déjà placée comme point de repère pointage et / ou verbalisation - comptage par la gauche, par la droite en fonction du nombre de cases
3 Seconde situation d'apprentissage		- les trains modèles répartis dans la salle de	INDIVIDUELLE Consigne: «Découpez la première image. Allez voir sur le	ATTENTION CONSTRUCTION DU MATÉRIEL : -la première image de la

	Utiliser des stratégies individuelles : Mémoriser, compter, positionner	<p>classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - une bande vierge par enfant - une bande avec les images par enfants 	<p>modèle où est placée cette image. Revenez la poser sur la bande à la bonne place. Vous pouvez aller voir plusieurs fois.Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'images.»</p> <p>«Pour gagner il faut que les deux bandes soient pareilles»</p> <p>COLLECTIVE</p> <p>Chaque élève vérifie.On reprend une bande vierge. On donne une image centrale à chacun et on leur demande à tour de rôle de poser l'image dans la bonne case. Après le passage de chaque élève, on enlève l'image posée.</p> <p>L'enseignant fait en sorte qu'ils expliquent ou qu'ils montrent leurs stratégies. Il aide à la verbalisation.</p> <p>On attend de l'élève qu'il compte les cases, qu'il récite la comptine en pointant chaque case et s'arrête sur la case qui correspond au rang trouvé.</p> <p>L'enseignant verbalise en utilisant le quantième.</p>	<p>bande à découper devra se situer au milieu de la bande modèle pour provoquer un changement de stratégie en obligeant l'élève à repérer le rang de l'image</p> <p>CONSIGNE OBLIGATOIRE</p> <p>-ne pas laisser les élèves découper plusieurs images à la fois</p>
4 Prolongement	Mémoriser le quantième	<ul style="list-style-type: none"> - trains modèles à 10 cases répartis dans la classe - train vierge à 10 case par binôme - bandelette images par binôme 	<p>Jeu par binôme :</p> <p>L'élève A va chercher sur le train type où se trouve la première image du binôme. Il revient pour donner l'information à l'oral à l'élève B.</p> <p>L'élève B remplit la bande vierge en utilisant le quantième.</p>	
5 Variantes	<p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -les images en couleurs -le nombre de cases -la présence de cases blanches -grande section: le nombre de lignes de la bande (avec cases blanches) 			