



*Se repérer, compter et calculer*  
*En grande section*



*Livre du maître*



Catherine Huby et Sophie Wiktor



GRIP éditions

## Période 1

Au début de l'année, il convient d'axer les séances essentiellement sur les parties **Motricité** et **Manipulations : Atelier**, la partie **Fichier** ne servant au maître qu'à garder une trace du travail fourni et pouvoir ainsi communiquer avec les familles autour des notions travaillées en classe.

Les parties **Manipulations : Atelier** sont prévues pour se dérouler quotidiennement et en groupe-classe, chaque élève assis à sa place avec son matériel et le maître vérifiant l'ensemble du travail en passant parmi eux. Lorsque l'organisation sera différente, cela sera mentionné en début de description.

Au fur et à mesure de l'avancement de l'année, le maître jugera de lui-même s'il convient de garder chaque jour les deux séances collectives (**Motricité** et **Manipulations**) ou si, au regard du niveau de ses élèves et de leur façon d'apprendre, il lui suffira d'entrer dans la notion par la motricité large ou par le travail de manipulation d'objets concrets.

La partie **Fichier** prendra quant à elle de plus en plus d'importance afin que, sans à-coups, l'enfant arrive tranquillement à la régularité de travail écrit nécessaire en début d'année dans une classe de CP.



## Semaine 1 :

<b>Se repérer dans l'espace</b>	<b>Comparer, mesurer, désigner</b>	<b>Se repérer dans le temps</b>	<b>Compter Calculer</b>
devant	le plus grand, le plus petit	images séquentielles : identifier trois grands repères ; les ranger	associer terme à terme pour savoir s'il y en a autant (10<n<20 pour éviter le comptage un à un)

## Jour 1 : **Devant**

### Situation de départ

#### Motricité : Jeu de spatialisation ; Compter, calculer

- **Maman poule** : Maman poule surveille ses poussins qui picorent. Si elle voit le renard, elle les avertit et les cache soit devant elle, soit derrière elle, pour qu'il ne les voie pas. Quatre parties à la suite en alternant : "Vite, le voilà, mettez-vous **en ligne devant moi** !" et "Vite, le voilà, mettez-vous **en ligne derrière moi** !"
- **La maîtresse folle** : C'est une maîtresse qui fait faire des drôles de rangs à ses élèves, parfois, elle dit "par **2**", mais aussi "par **3**", "par **4**", "par **1**" ou "par **5**". Les enfants se promènent librement dans la salle. Lorsque la maîtresse frappe dans les mains, ils s'immobilisent et écoutent ce qu'elle a à leur dire. Elle annonce alors : « *Mettez-vous en rang par deux devant moi.* » Lorsque le rang est constitué, elle leur fait faire un petit tour de salle puis leur annonce un nouveau moment de récréation. Recommencer en changeant le nombre de personnes par groupe et l'endroit où ce rang doit se former :  
« *Mettez-vous en rang par trois derrière moi.* »  
« *Mettez-vous en rang par quatre devant moi.* »  
etc.
- Faire toutes les possibilités de groupes (de 1 à 5).

**Atelier : Départ pour l'école**

*Matériel* : Un petit personnage par enfant (petite poupée, ourson, personnages d'un jeu de construction, etc.) posé debout devant lui sur sa table ; un panier rempli de petits objets à distribuer (billes, cartables, bâtons, etc.), ces objets pourront être « réels » ou dessinés sur des petits carrés de carton que l'on plastifiera.

- Faire poser le personnage **devant** chaque enfant **tourné vers lui** (« *Il faut qu'il te regarde* ») puis commencer à distribuer les objets du panier en les nommant :

« *Voici un ballon pour votre ami. Posez le ballon devant ses pieds.* »

« *Voici un cartable pour votre ami. Posez le cartable à côté de lui.* »

« *Voici un bâton pour votre ami. Posez le bâton derrière lui.* »

- Continuer ainsi en **vérifiant** après chaque distribution que l'**objet** a été **bien placé**.
- Laisser ensuite quelques minutes aux enfants pour **jouer avec leur personnage et ses objets**, puis ramasser le matériel.
- On peut intégrer une activité de comptage en faisant rapporter le matériel par les enfants eux-mêmes selon des consignes précises : « Je voudrais ranger **deux** ballons. X et Y, rapportez-moi chacun votre bille comme ça je pourrai ranger **deux** ballons. » / « Je voudrais ranger **trois** personnages. T, F et G, rapportez-moi chacun votre personnage, comme ça je pourrai ranger **trois** personnages. »
- Lorsque les enfants rapportent leur matériel, compter alors un à un, puis répéter à nouveau le nombre en montrant à tous les objets : « **Un** personnage que T me rend, encore **un** que F me rend, encore **un** que G me rend. Cela fait **un, deux, trois** personnages. Voilà les **trois** personnages que vos **trois** amis m'ont rapportés. »

*Organisation de l'espace*

**Fiche 1 - Période 1**

- Prévoir une fiche par élève et quelques fiches supplémentaires au cas où un élève ne comprendrait pas seul la consigne. Dans ce cas, vous jetteriez le premier essai raté et reprendriez l'enfant seul avec vous pour le guider et l'aiguiller afin que l'exercice soit réussi.
- Faire travailler de préférence au crayon de couleur afin de pouvoir gommer les échecs partiels.
- Faire décrire la scène aux élèves. Que voit-on ? Où sont-ils ? Combien sont-ils ? Qu'ont-ils comme jouets ? Qui a un seau devant lui ? Qui a une pelle devant lui ? L'enfant qui a les cheveux ... a-t-il un seau ? Où est-il ? ...
- Lire la 1<sup>e</sup> consigne aux élèves. La leur faire reformuler : que devez-vous faire ? Quelle couleur de crayon devez-vous prendre ? Devez-vous colorier tous les seaux ? Lesquels devez-vous colorier ? Qui peut me montrer les seaux qu'il va colorier en rouge ?
- Faire exécuter le travail. Passer auprès de chaque élève ; vérifier souvent qu'ils se souviennent de la consigne. La faire reformuler en faisant montrer à nouveau les seaux à colorier.
- Lire ensuite la 2<sup>e</sup> consigne. La faire reformuler. Montrer comment on barre (croix, barre horizontale, barre oblique selon les préférences du maître) sur un exemple fait au tableau. Demander à deux ou trois élèves de venir à leur tour montrer comment ils barrent l'objet qu'on leur aura dessiné. Faire rappeler quels sont les objets qu'on doit barrer sur la fiche avant de laisser faire le travail. Demander à deux ou trois élèves de montrer quels seaux ils barreront.
- Faire exécuter le travail. Passer auprès de chaque élève ; vérifier ; aider à tracer le trait où la croix.

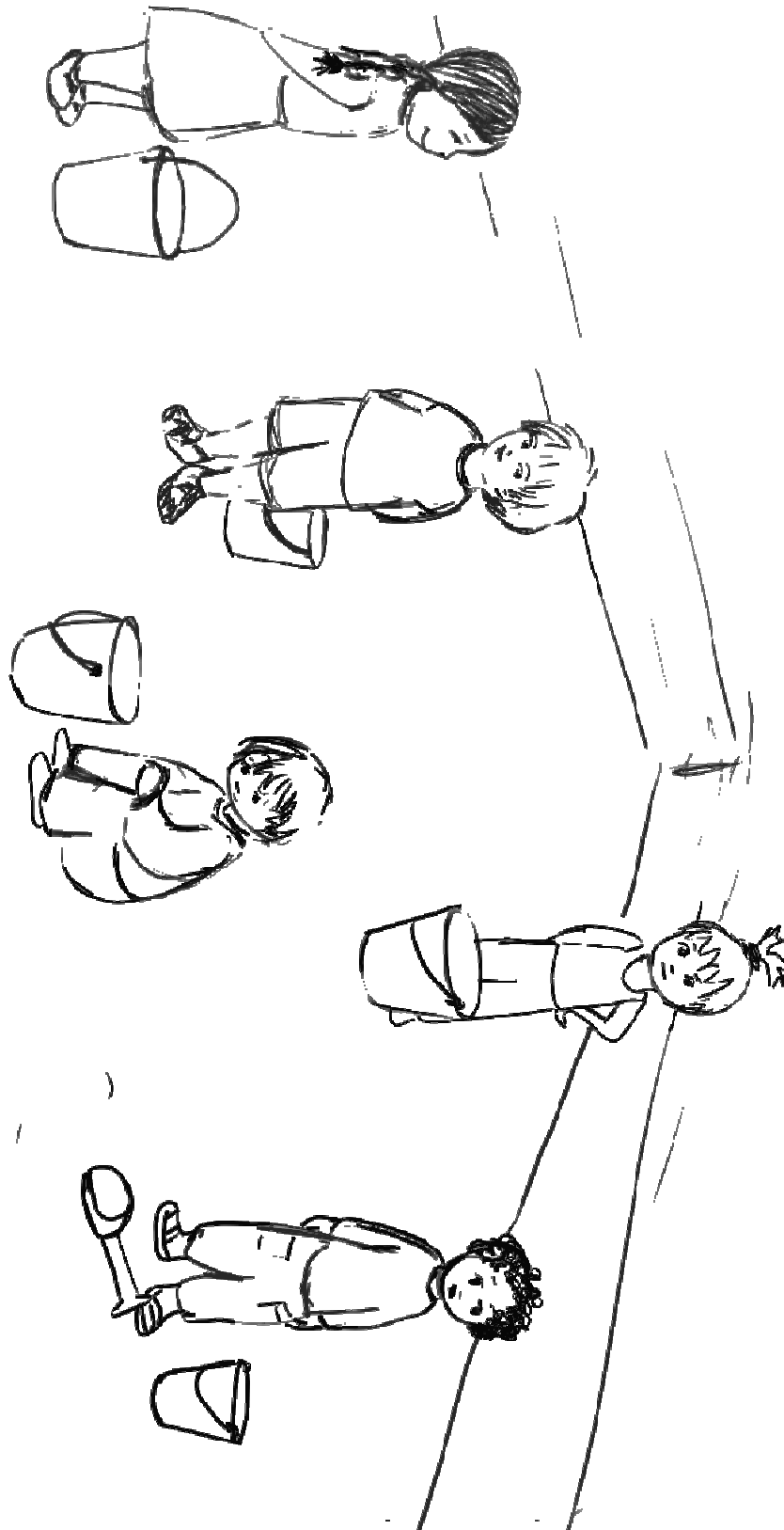
Prénom \_\_\_\_\_ date \_\_\_\_\_

Période 1  
GS

Organisation de l'espace  
Fiche 1

### Devant

Colorie en rouge les seaux qui sont devant les enfants. Barre les autres.



## Jour 2 : Le plus grand, le plus petit

*Situation de départ*

### Motricité : Jeu de spatialisation ; Compter, calculer : Comparer des tailles

- **Maman poule** : Reprendre le jeu à l'identique. Rajouter les consignes : « Mettez-vous autour de moi... à côté de moi... près de moi... »

**La maîtresse folle** : Reprendre le jeu à l'identique, puis, lorsque les groupes de deux ou trois sont formés, rajouter les consignes : « Le plus grand devant... Le plus petit devant... / Le plus grand derrière... Le plus petit derrière... ». Dans le cas des groupes de trois, demander **où est le troisième** (et employer fréquemment les termes au milieu, entre dans les jours à venir)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Programmer la lecture de Boucle d'Or et les Trois Ours au même moment permettrait de rendre plus vivants les ateliers de comparaison de tailles.



## Manipulations

### Atelier : « Boucle d'Or » range les affaires des Trois Ours.

**Matériel :** Un petit personnage par enfant (petite poupée, ourson, personnages d'un jeu de construction, etc.) posé debout devant lui sur sa table. Un panier rempli de petits objets de deux (trois)<sup>2</sup> tailles différentes à distribuer (bols, chaises, cuillères, lits, etc.), objets « réels » ou dessinés et plastifiés.

- Faire poser le personnage **devant chaque enfant tourné vers lui** (« *Il faut qu'il te regarde* ») puis commencer à distribuer les objets du panier en les nommant :

*« Voici deux (trois) bols. Boucle d'Or va poser le plus grand devant elle...*

*Maintenant, Boucle d'Or pose le plus petit, derrière elle...*

*(Enfin, Boucle d'Or pose le moyen à côté d'elle).» Vérifier.*

- Continuer avec les questions suivantes :

*« Qui peut me dire quel bol Boucle d'Or a posé devant elle ? »*

*« Qui peut me dire quel bol Boucle d'Or a posé derrière elle ? »* (; *« Qui peut me dire quel bol Boucle d'Or a posé à côté d'elle ? »*). *Exiger des phrases complètes pour la réponse.*

*« Voici deux (trois) cuillères pour Boucle d'Or. Boucle d'Or va poser la plus petite devant elle », etc.*

*« Qui peut me dire où Boucle d'Or a placé la plus petite cuillère ? », « Qui peut me dire où Boucle d'Or a placé la plus grande cuillère ? »* (, *« Qui peut me dire où Boucle d'Or a placé la moyenne cuillère ? »*).

- Continuer ainsi **en vérifiant après chaque distribution** que l'objet a été bien placé.
- Laisser ensuite quelques minutes aux enfants pour **jouer avec leur personnage et ses objets**, puis ramasser le matériel.

---

<sup>2</sup> Selon la façon dont se sera déroulé le jeu dans la salle de motricité, on choisira de n'utiliser que les termes « le plus petit », « le plus grand » ou d'y ajouter « le moyen ». En revanche, le « régime » sera le même pour tous les élèves et il ne saurait être question que certains n'aient que deux objets à repérer pendant que d'autres en auraient trois. Si on remarque un tout petit groupe d'enfants moins performants et qu'on choisit de partir sur le repérage de trois objets, on se tiendra près d'eux et l'on induira leur réponse suffisamment fortement pour qu'ils aient l'impression de réussir aussi bien que leurs camarades.

- On peut intégrer une **activité de comptage** en faisant rapporter le matériel par les enfants eux-mêmes selon des consignes précises : « Je voudrais ranger les lits. X et Y, rappez-moi chacun vos lits, combien me donnes-tu de lits, X ? Et toi, Y ? » / « Je voudrais ranger **trois (deux, une, quatre, cinq)** « Boucle d'Or ». T, F et G (adapter le nombre d'enfants au nombre de « Boucle d'Or »), rappez-moi chacun votre personnage, comme ça je pourrai ranger **trois (deux, une, quatre, cinq)** « Boucle d'Or ». »
- Lorsque les enfants rapportent leur matériel, compter alors un à un, puis répéter à nouveau le nombre en montrant à tous les objets : « **Une** Boucle d'Or que T me rend, encore **une** que F me rend, encore **une** que G me rend. Cela fait **un, deux, trois** personnages. Voilà les **trois** personnages que vos **trois** amis m'ont rapportés. »

**Fiche 1 - Période 1**

- Faire décrire la scène aux enfants :

*« Que voit-on ? Où sont-ils ? Que font-ils ? Combien sont-ils ? Comment sont les plots (les rondins) sur lesquels ils jouent ? Combien y en a-t-il ? Ont-ils tous la même taille (la même hauteur) ? Qui peut me montrer le plus grand (le plus haut) ? Et le plus petit (le moins haut) ? »*

- Lire la consigne en deux temps, comme la veille. Toujours faire reformuler, montrer, préparer le travail avant que les enfants ne l'exécutent.



Prénom \_\_\_\_\_ date \_\_\_\_\_

Période 1  
GS

Formes et grandeurs  
Fiche 1

### Le plus grand, le plus petit

Entoure en rouge le plot le plus grand et en bleu le plot le plus petit. Colorie.



## Jour 3 : Images séquentielles

### *Situation de départ*

#### **Motricité : Parcours, organisation de gauche à droite, symbolisation.**

*Matériel* : trois affichettes (1° : une flèche qui monte, une flèche qui descend ; 2° : un serpent et une flèche horizontale de gauche à droite ; 3° : trois carrés et trois flèches courbes qui les enjambent).

- Les élèves savent que nous allons faire un parcours. « *Que signifient ces dessins ?* »  
Faire expliquer le premier : « *Ça veut dire qu'on monte et on descend.* »
- Installer deux bancs dont deux des pieds sont posés sur un troisième.
- Faire expliquer les deux suivantes : « *On rampe comme les serpents* » (si certains élèves ne connaissent pas le verbe « ramper », faire mimer par un ou deux enfants et employer ensuite très régulièrement au cours de l'activité ; solliciter ces élèves-là pour qu'ils répètent ce mot nouveau plusieurs fois) et « *On saute par-dessus des blocs en mousse* ».
- Fixer au fur et à mesure les trois étiquettes de gauche à droite face aux élèves et, ceci une fois fini, placer devant eux le matériel dans le même ordre. Expliquer en même temps que l'on fera telle activité **en premier, d'abord ; puis** celle-là **en deuxième, ensuite, juste après ; et enfin** celle-ci **en troisième, encore après, à la fin** puis faire effectuer le parcours par chacun des élèves<sup>1</sup>.
- Une fois le parcours effectué par tous les élèves, changer l'ordre des étiquettes, faire « lire » les étiquettes en réemployant le vocabulaire utilisé ci-dessus (mots écrits en gras) et charger une équipe de réinstaller le parcours. Obtenir que l'équipe gère toute seule la « lecture » les consignes, placement du matériel.
- Recommencer plusieurs fois.

---

<sup>1</sup> Si le groupe est très nombreux, prévoir de doubler ou tripler le parcours pour que le déroulement soit plus rapide ; attention toutefois à la partie « escalade » des bancs qui doit être effectuée en toute sécurité. L'attente chacun son tour et l'observation attentive du travail de ses camarades devra néanmoins être travaillée dans l'optique du passage en élémentaire où le tour de rôle est souvent obligatoire tant en EPS que dans les autres domaines, dont les fondamentaux (lire, écrire, compter, calculer, réfléchir).

Manipulations

**Atelier : Images séquentielles (série de trois relatant trois événements qui se succèdent dans le temps).**

*Matériel* : Jeu du commerce ; plusieurs séries de trois images racontant des événements simples (trois moments de l'histoire de Boucle d'Or, bougie qui fond, œuf qui éclot, etc.)<sup>2</sup>.

*Installation* : Les élèves seront assis autour du tableau commun (bancs, chaises individuelles).

- Placer au tableau les trois premières images. Les faire observer puis décrire précisément (exiger des phrases complètes et une prononciation correcte; faire répéter le vocabulaire aux élèves en déficit langagier ; solliciter l'intérêt de chacun).
- Demander quelle est celle qui commence l'histoire, celle qui raconte ce qui s'est passé **en premier, d'abord**. La faire d'abord décrire par un ou plusieurs élèves, puis montrer par un autre élève qui la placera selon votre consigne à gauche du tableau. Pour aider les élèves à fixer les repères, on peut dessiner un « feu vert » à gauche puis trois cases l'une à côté de l'autre comme ceci :



- Demander de repérer **ensuite** celle qui raconte **l'événement suivant**, ce qui se passe **en deuxième, après, ensuite**. Faire à nouveau décrire l'image par d'autres élèves et la faire placer par un autre.
- Continuer de même pour la **dernière image**, celle qui raconte le **dernier événement**, ce qui s'est passé **en troisième, à la fin, enfin**. Solliciter d'autres enfants pour décrire puis placer l'image en question.

---

<sup>2</sup> Les exercices de la partie « La suite des sons », parties 8, 9, 10, de la méthode *De l'écoute des sons à la lecture* (GRIP Éditions) viendront renforcer les notions travaillées dans cet exercice (rangement de gauche à droite de plusieurs symboles représentant des événements successifs ; utilisation du vocabulaire évoquant cette succession).

- Recommencer avec une autre série de trois images, puis une autre jusqu'à ce que tous les élèves de la classe aient participé au moins une fois à l'une des étapes de la mise en place<sup>3</sup>.

### Organisation du temps

#### Fiche 1 - Période 1

- Faire décrire la fiche. Repérer la suite de trois cases et le « feu vert » et faire faire le lien avec l'activité menée en groupe.
- Faire ensuite décrire les trois images, dans l'ordre où les élèves les voient. Les laisser s'exprimer et leur lire le titre de la fiche : Marie s'habille. Leur demander dans quel ordre ils s'habillent, ce qu'ils mettent en premier, puis ensuite en deuxième, puis enfin en troisième.
- Les aider à découper les images au besoin. Leur demander de les ranger sans les coller dans les trois cases. Passer auprès de chacun pour vérifier. Aider au besoin.
- Montrer comment ne pas se tromper en ne soulevant qu'une seule image à la fois pour l'enduire de colle et en la remplaçant au même endroit avant de déplacer la suivante.

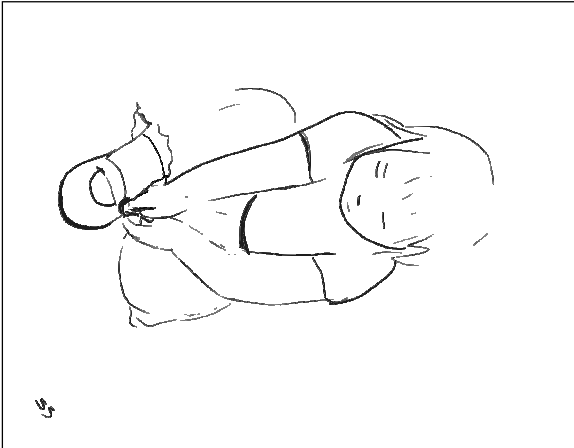
---

<sup>3</sup> Il est fondamental de faire participer tous les élèves et de ne pas laisser les élèves ayant participé vaquer ensuite à leurs activités ou même se désintéresser de l'activité commune. L'apprentissage de la vie en collectivité fait partie des fondamentaux de l'École Maternelle et doit être travaillé tous les jours au cours de tous les instants de la vie de la classe car cette capacité à rester attentif, à s'intéresser au travail commun, à participer, même silencieusement et sans bouger, est un des meilleurs garants d'une intégration réussie à l'École Élémentaire. À l'enseignant donc de rendre l'activité suffisamment rapide, courte et vivante pour que chaque élève y trouve sa place et son intérêt tout en apprenant progressivement à tenir assis, concentré et attentif même s'il n'est pas sollicité personnellement à l'action pendant des temps de plus en plus long (trois à cinq minutes en début d'année scolaire, puis assez vite, cinq à dix minutes, pour finir l'année à vingt à trente minutes d'attention active).



### Marie s'habille

Découpe puis range dans l'ordre les trois images.




Prénom \_\_\_\_\_ date \_\_\_\_\_

## Jour 4 : Associer terme à terme pour savoir s'il y en a autant

### Situation de départ

#### Motricité : Les chaises musicales

**Matériel :** Une chaise ou un cerceau par enfant

- Si possible, faire expliquer la règle du jeu des chaises musicales. Éventuellement dire qu'on remplace les chaises par des cerceaux.
- Si les enfants n'y ont jamais joué, prévoir d'abord un moment où chaque enfant aura son cerceau (ou sa chaise) puis annoncer : « *Maintenant je vais enlever un cerceau parce qu'il faut qu'à la fin de la nouvelle partie, il y ait un joueur qui n'ait pas de place. Il faut un cerceau de moins que de joueurs.* »
- Faire la première partie « réelle » et annoncer : « *X est en plus, il n'a pas de place, il a perdu. Nous allons rejouer et X ne jouera plus, à la place il va m'aider... X, si je remets la musique maintenant et que je l'arrête ensuite, chaque enfant aura-t-il une place ? ... Oui, n'est-ce pas ? Maintenant que X est parti, il y a autant de cerceaux que de joueurs. Alors, X, que dois-je faire pour qu'il y ait un nouveau perdant, pour qu'il y ait un joueur de plus que de cerceaux ? ... Je dois enlever un cerceau, d'accord ? Alors, allons-y, voilà ! Maintenant, il y a moins de cerceaux que de joueurs ! »*
- Continuer ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur dans un cerceau. À chaque tour de jeu, interroger les « perdants » pour qu'ils emploient à leur tour les termes **plus**, **moins** et **autant** (ce dernier est difficile car peu courant dans la vie quotidienne, il faudra le répéter souvent pour qu'il soit fixé par tous) ; ceci permettra de les faire participer néanmoins et de les garder vigilants quant à l'activité en cours.
- Si le jeu risque d'être trop long, on pourra après quelques tours faire enlever deux, trois ou quatre cerceaux à chacune des nouvelles parties (faire participer les « perdants ») ; on fera alors prévoir combien il y aura de perdants supplémentaires à l'issue de la partie tout en répétant plusieurs fois les termes **plus**, **moins** et **autant** (« Nous avons enlevé trois cerceaux alors tout à l'heure, quand j'arrêterai la musique, nous aurons trois perdants ! Trois cerceaux **de moins**, trois perdants **de plus** ; nous aurons **autant de** perdants **que de** cerceaux enlevés !

**Atelier : Les « chaises musicales »**

*Matériel* : pour chaque enfant, une feuille portant un nombre de cercles allant de 15 à 20 ; pour la classe, une grande quantité de petits cubes, jetons, bâchettes, petits objets divers (la taille de ces objets doit permettre d'en poser un à l'intérieur des cercles de la feuille).

- Distribuer les feuilles et expliquer que ce sont les cerceaux d'un jeu de chaises musicales. Dire que l'on va donner à chaque enfant des « joueurs » et qu'ils devront les placer chacun à l'intérieur d'un cerceau pour pouvoir nous dire ensuite s'ils ont **plus de** joueurs **que de** cerceaux, **autant de** joueurs **que de** cerceaux ou **moins de** joueurs **que de** cerceaux.
- Distribuer à chaque enfant une poignée de « joueurs » en se débrouillant pour que les situations soient variées entre les voisins de tables (autant ; un, deux ou trois joueurs de plus ou de moins ; un nombre important de joueurs de plus ou de moins).
- Circuler entre les tables, faire s'exprimer chaque enfant sur sa situation de jeu et celle de ses voisins de table.

**Fiche 1 - Période 1**

- Sur la feuille, on peut demander aux élèves d'utiliser un crayon de couleur différent pour chaque paire d'objets afin de les aider à se repérer. Ils traceront alors les « ficelles » qui relient les deux éléments de chaque paire de la même couleur que ces deux éléments.
- Les éléments « en trop » (en plus) seront entourés au crayon à papier et chaque enfant entourera sa réponse après que le maître aura lu et reproduit au tableau les deux étiquettes (avec les couleurs).

Prénom \_\_\_\_\_ date \_\_\_\_\_

Période 1  
GS

Compter, Calculer  
Fiche 1

### Un pour chacun

Donne un ballon à chaque enfant. Y a-t-il autant de ballons que d'enfants ?

