

APC maternelle et CP

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

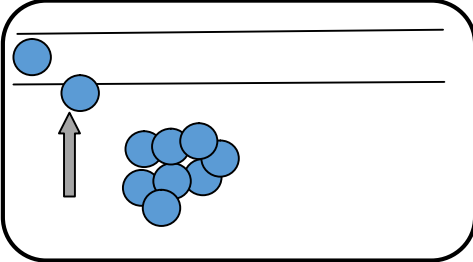
Utiliser la comptine numérique pour dénombrer une collection


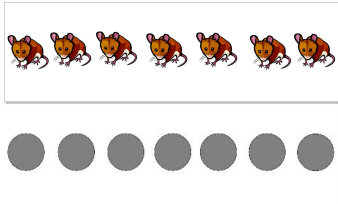
Compétences à développer :

- Dénombrer des collections.
- Maîtriser la coordination entre la récitation de la comptine numérique et l'énumération des éléments d'une collection.

On travaillera sur la partie stable de la comptine numérique de l'élève: Les élèves doivent avoir mémorisé la récitation de la comptine numérique au moins jusqu'à dix.

Compétences / objectifs	Activités ou démarches	Pistes, supports,	outils, liens
<p>Sensibiliser les élèves à la notion de pulsation et de tempo (vitesse de pulsation ou battements par minute)</p> <p>Percevoir des variations de tempo, produire et reproduire une pulsation (voix, corps)</p> <p><u>Pulsation</u> : battement régulier avec lequel on peut accompagner une pièce musicale</p>	<p>Les jeux de rythme vont permettre à l'élève de percevoir la régularité d'une pulsation, de comparer et caractériser des vitesses de pulsation (rapide, lent) pour arriver à produire une pulsation plus ou moins rapide tout en maintenant la régularité.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu d'écho rythmé : Le meneur donne un modèle, le groupe le répète. Sur 4 temps sans rupture dans un premier temps. On utilisera pour reproduire la pulsation la voix, le corps, des objets, la lumière (lampe électrique). 2. Les élèves marchent dans l'espace chacun à son rythme. Le silence des voix est complet. Trouver une pulsation commune, s'arrêter reprendre. Marcher avec un tempo, accélérer, décélérer. 3. Le meneur propose des musiques avec des variations de tempo. Les élèves adaptent 	<p><u>Matériel</u> : Métronome, instruments à percussions, comptines ou musique à tempos bien différenciés comme le carnaval des animaux.</p> <p>Partir du plus simple pour aller au plus complexe :</p> <p>Les variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur : L'enseignant, un élève, un métronome - Sur 4 temps puis on augmente la durée de la pulsation. - La vitesse de pulsation (du plus lent au plus rapide) - Faire en même temps que l'enseignant. Faire après l'enseignant. - Le métronome commence suivant une pulsation donnée, le maître suit puis les élèves. 	<p>http://www.ien-versailles.ac-versailles.fr/Espace%20pedagogique/Apprendreaapprendre/DOCatelecharger/Jeux%20pour%20ameliorer%20lecouite%20et%20lattention.pdf</p>

	<p>leur déplacement au changement de tempo.</p> <p>4. Assis, dans le silence total des voix, frapper les cuisses, trouver un tempo commun. En s'écouter accélérer, décélérer. Même chose sans le regard, on se retourne afin de ne plus se regarder.</p> <p>5. Scander une comptine suivant un tempo donné.</p> <p style="padding-left: 40px;">On finira en conjuguant voix et battement de main.</p>	<p>- Le métronome seul puis métronome et élèves puis élèves seuls continuent la pulsation selon la même vitesse.</p> <p>- Les élèves font tous en même temps ou rentrent dans la pulsation par groupes ou bien les uns après les autres ou encore rentrent dans la pulsation au moment qu'eux-mêmes choisissent.</p> <p>- Avec la bouche : Pam, pam,... (poum, tap,...)</p> <p>- Avec son corps : taper dans ses mains, sur ses cuisses, sur ses doigts (index/index-index, majeur assemblés/ index, majeur,...)</p> <p>- Avec instruments à percussions l'un contre l'autre ou sur un objet : des baguettes chinoises, claves, triangles</p>	
<p>- Transformer un tas en file.</p> <p>- Associer le mot-nombre énoncé à la quantité.</p>	<p>1. Les élèves ont à leur disposition une collection de jetons disposés en tas sur la feuille. A chaque pulsation du métronome ou frappement, ils alignent un jeton supplémentaire dans la ligne dessinée. En même temps, Ils marquent la pulsation avec la bouche (tac).</p> <p>Attention : les élèves doivent anticiper leur geste entre 2 pulsations pour que la pulsation et l'alignement du jeton soit simultanée.</p> <p>- L'exercice sera refait plusieurs fois sous cette forme en variant le tempo. (rapide, lent)</p> <p>2. Reprendre l'exercice sous cette même forme mais cette fois, les élèves</p>	<p><u>Matériel :</u> le métronome, des jetons, une feuille A3. Dans le sens de la longueur de la feuille A3, une ligne d'une hauteur légèrement supérieure au diamètre des jetons est dessinée.</p>  <p>Les variables :</p> <p>- Les élèves font l'exercice soutenus par le métronome et la voix de l'enseignant. Puis progressivement, seulement avec le métronome.</p>	<p>Voir l'outil de formation : DVD « enseigner les mathématiques en maternelle » (Canopé)- Introduire la procédure de comptage-Jeu du plumier.</p>

	<p>égréneront la suite numérique alignée sur la pulsation donnée. L'enseignant fera remarquer qu'au moment où l'élève dit 2, il doit effectivement y avoir 2 jetons dans la file.</p> <p>Attention : Quand « 2 » est énoncé, le 2^{ème} jeton rejoint la file : il y a effectivement 2 jetons dans la file.</p>		
<p>- Désigner la taille de la collection parcourue par un mot-nombre en sachant que le dernier mot énoncé désigne le nombre total d'éléments de la collection.</p>	<p>Validation et entraînement: Le jeu du plumier</p> <p>Déroulement L'enseignant déplace le cache, de manière à faire apparaître les images au fur et à mesure. Les élèves comptent les images en suivant le geste de l'enseignante.</p> <p>Le mot-nombre n'est énoncé que lorsque la quantité d'images qu'il désigne apparaît.</p> <p>Les collections d'objets ne sont plus manipulables et les élèves doivent utiliser leurs yeux pour énumérer la collection. Les objets sont disposés en ligne et apparaissent dans le sens de la lecture.</p>	<p>Matériel Des bandes de papier sur lesquelles figurent des images identiques ou différentes présentées en ligne et un cache de la même taille que les bandes.</p>   <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'images sur les bandes. - Le rythme d'apparition des images. - La nature des images sur chaque bande : elles peuvent être identiques ou différentes. 	<p>Voir l'outil de formation : DVD « enseigner les mathématiques en maternelle » (Canopé)- Introduire la procédure de comptage-Jeu du plumier.</p>
<p>- Parcourir une collection d'une façon ordonnée et contrôlée. (énumérer)</p>	<p>1. Jeu « Une allumette et une seule » L'élève dispose d'un tas de boîtes et des allumettes. Il doit mettre dans chaque boîte, une allumette et une seule en la passant par le</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - des boîtes d'allumettes toutes identiques. Le tiroir est percé à chaque extrémité d'un petit trou pour le passage d'une allumette. - Des allumettes sans le bout phosphoré 	<p>Source : J. Briand, M. Loubet, M-H. Salin, Apprentissages mathématiques à la maternelle, Hatier, CDRom,</p>

<p>petit trou. Il n'a pas le droit d'ouvrir la boîte. Pour gagner, il faut une seule allumette dans chaque boîte et aucune boîte vide. Pour savoir si l'action a réussi, on ouvre les boîtes une par une.</p> <p>Dans cette activité, les boîtes sont déplaçables et placées en bloc près de l'élève. L'organisation est à sa charge. Il apprend à prendre le contrôle de son action en séparant les boîtes dans lesquelles il a déjà placé une allumette de celles qui sont encore vides ou en organisant la collection en ligne pour mieux mémoriser là où il en est.</p> <p>2. La consigne est la même mais les boîtes sont fixées sur un carton. L'élève est alors amené à organiser la manière dont il parcourt la collection de boîtes. On présentera successivement différents agencements en allant du plus organisé au moins organisé.</p>	<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de boîtes mises à disposition - Les boîtes sont déplaçables dans un premier temps, fixes dans un second temps. - Les boîtes plus ou moins organisés dans le second temps. (boîtes en « lignes/colonnes, boîtes en lignes décalées, groupements plus ou moins espacés) 	<p>http://peysseri.perso.neuf.fr/DOCUMENTS/Maternelle/CDhatier/Allumettes.pdf</p>
---	---	--