

## Objectifs pédagogiques

L'unité 1 a une particularité qui est de faire un point en début d'année sur les compétences développées par les élèves antérieurement : dans leur connaissance de la comptine, des stratégies de comptage et de dénombrement et dans leur façon de se repérer spatialement. Un bilan initial à la fin de cette unité permet de garder une trace de cet état des lieux. Ces compétences seront reprises et approfondies plus systématiquement à partir de l'unité 2.

## Compétences principalement visées

Nombres →  
et calcul  
mental  
pp. 7 à 16

**Connaître les nombres** : réciter la comptine jusqu'à 12 ; dire, lire, écrire, trouver le suivant et le précédent de nombres jusqu'à 6 ; comparer et ranger des nombres jusqu'à 6.

**Utiliser les nombres** : anticiper le résultat des doubles et de l'ajout de 1 jusqu'à 6 ; préparer l'unité 2 du fichier en représentant des quantités à l'aide d'objets, de mains, de constellations et de la file numérique.

**Mémoriser** les représentations numériques jusqu'à 6 et la suite des nombres jusqu'à 10.

Nombres →  
et calcul écrit  
pp. 7 à 12, 15, 16

**Associer à une collection son cardinal.**  
**Produire des quantités correspondant à un nombre.**

Géométrie →  
pp. 13, 14

**Se situer ou situer des objets dans un espace proche.**  
**Décrire des déplacements en utilisant le vocabulaire spatial.**

## Commentaire didactique

Ce que l'on compte, ce sont des objets ; leur nombre est une quantité qui peut se représenter de plusieurs façons : avec des jetons, des constellations, les doigts, une écriture chiffrée ou un mot-nombre. Le résultat est le dernier nombre dit dans l'énonciation de la comptine. Cependant un nombre est abstrait et l'enjeu de cette unité comme de l'unité suivante est que les élèves commencent à prendre conscience qu'un nombre peut exister indépendamment des objets. Par exemple, il y a une différence entre 4 fleurs, 4 billes, le chiffre 4 et le nombre 4.

## Jeux et activités

● **Calcul mental** : COMBIEN, COMMENT ? CACHE-CACHE DOMINO ; 1, 2, 3 COMMENT ? 1, 2, 3 COMBIEN ? PAS PLUS/PAS MOINS ; LE FURET ; LA SUITE CHANTANTE ; LA SUITE MUETTE ; LE SUIVANT ; LE MUET ; PLUS OU MOINS ? LE COW-BOY (pp. 177-202).

● **Situation préparatoire en numération** : JEU DE LOTO (p. 28).

**Situation préparatoire en géométrie** : déplacement des élèves dans l'école (p. 32).

**Rappel** : dans les tableaux des pages suivantes, les objectifs des élèves sont présentés sur fond blanc alors que les objectifs de l'enseignant apparaissent sur fond gris foncé.


DÉNUMBRER DES QUANTITÉS → **En route** (p. 7)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**

• <i>représenter des quantités</i>	Faire représenter des petites quantités et leur attribuer une écriture chiffrée ou un mot-nombre jusqu'à 5 : Combien et comment ? (p. 188).	OBJETS
• <i>lire</i>	Faire lire les nombres jusqu'à 6 dans l'ordre.	
• <i>écrire</i>	Dire un nombre inférieur à 6 et demander aux élèves de dessiner la quantité de billes correspondante. Faire compléter la file dans le fichier.	ARDOISE FICHER

**Commencer à :**

• <i>réciter la comptine</i>	Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 6 : LA SUITE CHANTANTE (p. 185).	
------------------------------	---	--

**Cherchons ensemble****Associer une collection et son cardinal :**

• <i>dans une situation pratique</i>	 <b>Situation préparatoire :</b> JEU DE LOTO. <b>But du jeu :</b> placer toutes ses cartes sur le loto.	JEU DE LOTO (planche 1 du fichier) : CARTES ÉTOILES/DÉS, CARRÉS/TRIANGLES jusqu'à 6. SUPPORT LOTO (p. 204)
<b>Règles du jeu :</b> chaque élève pose devant lui un support de loto distribué par l'enseignant et des cartes prises parmi les cartes dés/étoiles, ou carrés/triangles de 1 à 6. L'enseignant montre un nombre sur la file numérique, les élèves cherchent une carte qui correspond et la posent sur leur loto. Gagne l'élève qui a rempli le premier son loto.		
• <i>dans une activité qui évoque la situation préparatoire</i>	<b>1</b> Lire la consigne puis susciter des échanges entre les élèves pour leur permettre d'identifier les tâches attendues ; en particulier pour remarquer les différentes façons d'organiser des collections en vue de les dénombrer plus facilement.	FICHER

**Je cherche seul**

• <i>dans une situation qui confronte l'élève aux obstacles correspondants</i>	<b>2</b> Lire la consigne puis laisser les élèves face à l'obstacle : <b>l'organisation spatiale des objets facilite plus ou moins la façon de les compter mais n'influe pas sur le résultat du dénombrement.</b> 3 niveaux de difficulté selon les 3 colonnes.	FICHER CRAYONS DE COULEURS ROUGE, VERT, BLEU
--	---	---

## CORRECTIONS PAR L'ENSEIGNANT

	collections organisées spatialement		collections non organisées spatialement		collections idem niveau 2 et disposition complexe	
	en difficulté	bien	en difficulté	bien	en difficulté	bien
<b>Mettre en place les parcours différenciés</b>	↓ Parcours ★ : situations 1 et 2	↓ Parcours ★★ : situations 3 et 4	↓	↓	↓ Parcours ★★★ : situations 4 et 5	↓
<b>Évaluer</b>	Cocher les cases des pages 8 et 9 en fonction des résultats des élèves. Renseigner la grille d'évaluation en fonction du parcours de chaque élève (pp. 24, 25).					

DÉNUMBRER DES QUANTITÉS → **À chacun son parcours** (pp. 8 et 9)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**

• <i>réciter la comptine</i>	Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 10 : LA SUITE CHANTANTE ; LA SUITE MUETTE (p. 185).	
• <i>représenter des quantités</i>	Faire représenter des petites quantités et leur attribuer une écriture chiffrée ou un mot-nombre jusqu'à 5 : COMBIEN ET COMMENT ? (p. 188). Mise en commun : faire expliciter différentes façons de représenter les quantités.	OBJETS, DOIGTS D'UNE MAIN
• <i>lire</i>	Faire lire les nombres jusqu'à 6 dans le désordre.	FILE NUMÉRIQUE
• <i>écrire</i>	Faire compléter les cases de gauche du fichier avec des nombres de 1 à 6 dictés dans le désordre. Ex : 2, 3, 5, 4, 6.	ARDOISE FICHIER

**Commencer à :**

• <i>trouver le suivant et le précédent d'un nombre</i>	Faire nommer le suivant des nombres jusqu'à 6 : LA SUITE CHANTANTE (p. 188). Donner un nombre et demander d'écrire dans les cases de droite du fichier, le suivant ou le précédent.	
---	---	--

**Parcours différenciés : situations 1 à 5****Dans chaque parcours les élèves doivent apprendre à :**

- associer à une collection son cardinal (situations 1, 3, 5) ;
- produire des quantités correspondant à un nombre (situations 2, 4, 5).

**temps 1 : organiser les parcours**

<b>Constituer les groupes de besoins</b>	Demander à chaque élève de repérer les situations qui sont cochées dans son fichier sur les pages 8 et 9 et organiser les groupes de besoins selon 3 parcours : ★, ★★, ★★★ (cf. pp. 12, 13).	
--	--	--

**temps 2 : faire faire les situations d'apprentissage différencié**

<b>Lire les consignes et accompagner les élèves</b>	Demander à chaque élève de dessiner la frise page 9 (activité « relais ») et passer dans chaque groupe pour lire les consignes. Si nécessaire, proposer de manipuler pour permettre aux élèves d'identifier les tâches attendues.	MANIPULATIONS D'OBJETS SI BESOIN
---	---	-------------------------------------

*Parcours* ★ Les situations 1 et 2 permettent d'associer à une collection son cardinal. Si réussite, proposer le parcours ★★.

*Parcours* ★★ La situation 3 exige de compter des éléments différents au sein d'une même collection. La situation 4 nécessite de compléter une collection. La situation 5 requiert d'associer des collections différentes à un nombre. Si difficultés, proposer le parcours ★.

*Parcours* ★★★ Les situations 4 et 5 permettent aux élèves d'améliorer les compétences déjà acquises. Si réussite, proposer une situation d'approfondissement complémentaire (p. 162). Si difficultés, proposer le parcours ★★.

**temps 3 : organiser une mise en commun**

<b>Confronter les expériences de chaque groupe et comparer les résultats</b>	En fin de séance, organiser des échanges entre les élèves pour expliciter les connaissances essentielles et communes développées dans tous les groupes : <b>ce que l'on compte, ce sont des objets.</b>	
--	---	--

→ **Les maths et la vie** (pp. 10 et 11)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**

• <i>réciter la comptine</i>	Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 10 : LE FURET (p. 185).	FILE NUMÉRIQUE
• <i>représenter des quantités</i>	Faire représenter des petites quantités et leur attribuer une écriture chiffrée ou un mot-nombre jusqu'à 10 : COMBIEN ET COMMENT ? (p. 188). Mise en commun : faire expliciter les différentes procédures possibles pour représenter des quantités.	DOIGTS DE 2 MAINS
• <i>lire</i>	Faire lire les nombres jusqu'à 6.	
• <i>écrire</i>	Faire écrire les nombres de 1 à 6 : LE SUIVANT ; LE MUET (p. 185). Donner un nombre et demander d'écrire le suivant dans les cases de gauche du fichier.	ARDOISE FICHER

**Commencer à :**

• <i>trouver le suivant et le précédent d'un nombre</i>	Faire nommer le suivant des nombres inférieurs à 5 : LA SUITE CHANTANTE (p. 185). Terminer l'activité en faisant compléter les cases de droite du fichier avec des nombres jusqu'à 6 donnés dans le désordre.	FICHER
---	---	--------

**Situations 1 à 3**Fichier  
VIDÉO  
projetable**1 Au supermarché**

<i>Extraire des informations numériques dans des énoncés avec des supports dessinés</i>	<b>Découverte du monde</b> Le supermarché et les achats par lots. <b>Mathématiques</b> Commencer par un débat en posant des questions comme : <i>Qu'est-ce qu'un nombre ? À quoi ça sert dans la vie ?</i> <i>Où avez-vous déjà vu des nombres ?</i> Puis faire identifier les nombres correspondant aux lots dessinés et leur décomposition (4 c'est 2 et 2, 3 c'est 2 et 1, 6 c'est 3 et 3).	
---	---	--

**2 Graphie**

<i>Écrire les premiers chiffres</i>	Demander aux élèves de bien observer les flèches et les points de repérage pour écrire les chiffres de 1 à 4.	
-------------------------------------	---	--

**3 Nombres et expressions**

<i>Mettre en relation les nombres de 1 à 6 avec des expressions courantes</i>	<b>Découverte du monde</b> Engager une discussion avec les élèves. Par exemple, pour le premier dessin, demander : <i>Qu'est ce qu'on voit ?</i> Faire dire le nom des saisons et décrire leurs caractéristiques. <i>À quoi cela fait penser ?</i> Laisser les élèves formuler leurs propositions ; mettre en évidence l'ordre et l'aspect cyclique des saisons. <b>Mathématiques</b> Si la notion de nombre n'intervient pas, poser la question : <i>À quel nombre cela vous fait penser ?</i> Donner explicitement l'expression « les 4 saisons ». Sur ce modèle, on peut conduire le débat sur les autres dessins de la page.	POSSIBILITÉ D'UTILISER DES AFFICHES POUR DONNER À VOIR LES CARACTÉRISTIQUES DE CHACUNE DES SAISONS
<i>Remplir le fichier</i>	En fin d'activité demander aux élèves de compléter le fichier.	

DÉNUMBRER  
DES QUANTITÉS

## → Ce que j'ai appris (p. 12)

## Apprenons à calculer

## S'entraîner à :

• représenter des quantités	Faire représenter des petites quantités et leur attribuer une écriture chiffrée ou un mot-nombre jusqu'à 6 : COMBIEN ET COMMENT ? (p. 188). Mise en commun : faire expliciter les différentes façons d'obtenir le même nombre et mettre l'accent sur les doubles 1-1, 2-2, 3-3.	CARTES ET DOMINOS
• écrire	Faire écrire les nombres de 1 à 6 : CACHE-CACHE DOMINO (p. 188). Terminer l'activité en faisant compléter les cases de gauche du fichier.	CARTES DOMINOS, ARDOISE, FICHIER

## Mémoriser :

• la comptine	Vérifier que les élèves ont mémorisé la comptine jusqu'à 10 : PAS PLUS/PAS MOINS (p. 185).	
---------------	--	--


## Commencer à :

• comparer des petites quantités	Montrer deux cartes dés et faire écrire dans les cases de droite du fichier le nombre le plus grand ou le plus petit.	CARTES DÉS, FICHIER
----------------------------------	---	---------------------

## Je retiens



## Prendre conscience des différentes procédures pour dénombrer une collection :

• dans la situation préparatoire	 Faire à nouveau jouer les élèves au JEU DU LOTO pour préparer à la synthèse collective.	JEU DE LOTO AVEC SES CARTES
• en observant le dessin du fichier	<b>1</b> Organiser un débat à partir de questions comme : <i>Qu'est-ce qu'on a fait depuis le début de la semaine ? Où et quand a-t-on besoin de compter ? Pour quoi faire ? Qu'est-ce qu'on peut compter ?</i> Faire énoncer qu'on peut compter des objets. Il y a deux méthodes pour trouver combien d'objets : donner directement le nombre ou compter de un en un. Le résultat est le dernier nombre dit.	

## J'applique

Stabiliser les acquis	<b>2</b> Lire la consigne et demander aux élèves d'appliquer les procédures explicitées à propos de « Je retiens » dans des situations très proches. Évaluer le niveau d'acquisition des élèves.	
Évaluer	Écrire la correction au tableau. Renseigner la grille d'évaluation suivant le nombre de réponses justes (pp. 24, 25) : • de 1 à 4 → ★; • de 5 à 8 → ★★; • plus de 9 → ★★★.	

S'ORIENTER DANS L'ESPACE → **En route** (p. 13)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**

• <i>représenter des quantités</i>	Faire reconnaître rapidement diverses représentations des quantités correspondant à des nombres jusqu'à 6 : 1, 2, 3, COMBIEN ? (p. 188). Mise en commun : faire expliciter et comparer les différentes procédures possibles.	MAINS, CARTES DÉS, DOMINOS, ÉTOILES
• <i>écrire</i>	Faire écrire les nombres de 1 à 6 : LA SUITE MUETTE (p. 185). Faire compléter les cases de gauche du fichier.	ARDOISE FICHIER

**Commencer à :**

• <i>décomposer un nombre</i>	Faire identifier certaines décompositions additives en privilégiant les rythmes : les doubles et les suivants (1 en plus) : LA SUITE MUETTE (p. 185). Faire compléter les cases de droite du fichier.	ARDOISE FICHIER
-------------------------------	---	--------------------

**Cherchons ensemble****Se situer et situer des objets dans l'espace proche en utilisant le vocabulaire spatial approprié et décrire les déplacements :**

• <i>dans une situation pratique</i>	<p><i>Situation préparatoire</i> : déplacement dans l'école. <i>But de l'activité</i> : utiliser le vocabulaire spatial courant (<i>en haut, en bas, à l'intérieur, à l'extérieur, sous, sur, à côté, entre...</i>). Faire repérer : la cantine, les escaliers, les toilettes, la salle des maîtres, le bureau du directeur, la classe.</p>	
• <i>dans une activité qui évoque la situation préparatoire</i>	<p><b>1</b> Donner les consignes oralement et les élèves répondent dans leur fichier au fur et à mesure. Exemples de consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Décrire l'école : <i>Combien d'étages ? Combien de classes ? Y a-t-il un bureau pour le directeur ? Où est-il ? Une cantine ? Où est-elle ?</i></li> <li>2 - <i>Qui peut me dire où se trouve la classe 4 ?</i> Amener les élèves à dire précisément la position : <i>1<sup>er</sup> étage, en haut, à côté de la cantine.</i></li> <li>3 - <i>Vous allez écrire les numéros de chaque classe : la classe 1 se trouve en bas, au rez-de-chaussée juste à côté du bureau du directeur, la classe 2 est l'autre classe du rez-de-chaussée, elle est au-dessous de la classe 4, la classe 3 est au premier étage entre les toilettes et la classe 4.</i></li> <li>4 - <i>Vous allez colorier le tableau de la classe 4 en rouge et le bureau de la classe 2 en vert.</i></li> </ol>	CRAYONS DE COULEURS OU FEUTRES

**Je cherche seul**

• <i>dans une situation qui confronte l'élève aux obstacles correspondants</i>	<p><b>2</b> Lire et expliciter les consignes puis laisser les élèves seuls face à l'obstacle : <b>choisir un repère, utiliser et comprendre des expressions spatiales combinant ou non plusieurs termes.</b> 3 niveaux de difficulté selon les 3 colonnes.</p>	CRAYONS DE COULEURS OU FEUTRES
--	--	--------------------------------------

## CORRECTIONS PAR L'ENSEIGNANT

	repères donnés		repères faciles à trouver		repères difficiles à trouver
	en difficulté	bien	en difficulté	bien	bien
<i>Identifier les groupes de rythme d'apprentissage différents</i>	↓ Parcours ★ : situation 1	↓ Parcours ★★ : situations 1 et 2	↓ Parcours ★★★ : situations 1, 2 et 3	↓	↓
<i>Évaluer</i>	Renseigner la grille d'évaluation de chaque élève (pp. 24, 25).				



S'ORIENTER DANS L'ESPACE → **À chacun son rythme** (p. 14)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**• *réciter la comptine*

Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 12 : LA SUITE CHANTANTE (p. 185).

• *représenter des quantités*

Faire mettre en relation diverses représentations des quantités correspondant à des nombres jusqu'à 6 : 1, 2, 3, COMMENT ? (p. 188). Mise en commun : faire expliciter et comparer les différentes procédures possibles. En déduire les plus rapides et les plus économiques.

MAINS,  
CARTES DÉS,  
DOMINOS• *lire et écrire*

Faire une dictée de nombres de 1 à 6 dans le désordre dans les cases de gauche du fichier. Faire la version écrite du jeu LA SUITE CHANTANTE (p. 185). Faire compléter les cases de droite du fichier.

**Commencer à :**• *comparer*

Faire comparer les nombres inférieurs à 6 : PLUS OU MOINS (p. 190).

MAINS, CARTES  
DÉS, DOMINOS,  
ÉTOILES**Situations 1 à 4****temps 1 :** faire faire les situations d'apprentissage différencié*Constituer les groupes de besoins*

Répartir les élèves selon des rythmes différents en fonction des résultats du « Je cherche seul » de la page 13.

*Lire les consignes et accompagner les élèves*

Demander aux élèves de faire l'exercice de graphie (en leur demandant de bien repérer les points rouges et les flèches) et passer dans chaque groupe pour lire les consignes. Poser des questions complémentaires orales en fonction du rythme de travail.

*Situations*

La situation **1** permet un apprentissage minimal. On peut poser des questions complémentaires orales en fonction du rythme et du niveau de chacun permettant d'utiliser le vocabulaire « *entre, au-dessus, à côté, devant, sur, sous* ». Par exemple dire tous les objets qui sont sur le bureau. *Où se trouve la casquette ? Entre quels objets se trouve le coffre ?* Il est aussi possible de compliquer la situation en posant des questions de niveau \*\*. Par exemple : *Quel est l'objet qui est sur le bureau et devant la tasse ?*

MANIPULATIONS  
D'OBJETS  
SI BESOIN

La situation **2** permet d'utiliser le terme « *à l'intérieur* », et de l'associer à « *dans* ». On peut aussi combiner plusieurs termes de repérage spatial. Par exemple, en demandant de colorier en rouge la poule qui est à l'extérieur du poulailler et entre 2 autres poules.

La situation **3** lie logique et repérage spatial. Elle est donc d'un niveau plus complexe et pourra convenir aux élèves les plus à l'aise et les plus rapides.

L'activité de la situation **4** est faite par l'ensemble des élèves.

**temps 2 :** organiser une mise en commun*Préciser le vocabulaire spatial*

En fin de séance, organiser des échanges entre les élèves et faire prendre conscience que, **pour s'orienter dans l'espace, on utilise un vocabulaire précis**. Corriger.

→ **Je m'entraîne** (p. 15)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**• *réciter la comptine*

Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 12 : LE FURET (p. 185).

• *écrire*

Faire compléter la file du fichier de 1 à 6.

FICHIER

• *additionner des nombres*Faire additionner des nombres tels que le résultat ne dépasse pas 6 en s'appuyant sur les doubles et 1 en plus : LA SUITE MUETTE (p. 185).  
Mise en commun : privilégier les rythmes qui mettent en évidence les doubles et les suivants (1 en plus). Terminer l'activité en faisant écrire des résultats dans les cases de droite du fichier.

FICHIER

**Commencer à :**• *décomposer un nombre*

Faire identifier certaines décompositions additives des nombres inférieurs à 6 et reconnaître l'équivalence de plusieurs solutions : LE COW-BOY (p. 191).

UNE OU DEUX  
MAINS**Situations 1 à 3***Réinvestir et acquérir les connaissances*

Permettre à chaque élève, individuellement, de s'entraîner et de réinvestir les compétences numériques de l'unité.

*Situations*La situation **1** permet de faire produire des quantités correspondant à un nombre.Dans la situation **2** il s'agit d'associer à une collection son cardinal.Dans la situation **3** il s'agit d'associer à une collection son cardinal avec une disposition spatiale plus complexe.*Corriger*

Vidéoprojeter ou écrire la correction au tableau.



→ **Bilan** (p. 16)

Évaluer les compétences	Situations	Corrections
<i>Connaître la comptine</i>	<p><b>Évaluation continue :</b> Pour chaque élève, rassembler les observations qui permettent de mesurer s'il a mémorisé la comptine jusqu'à 6 et renseigner la première colonne de la grille d'évaluation (p. 25).</p> <p><b>Mise en place du bilan :</b> Pour faciliter la passation, l'enseignant peut répartir les élèves en deux groupes et conduire l'évaluation avec le 1<sup>e</sup> groupe pendant que le 2<sup>e</sup> réalise l'activité-bilan (fichier p. 157).</p>	
<i>Représenter des quantités</i>	<p>Situation <b>1</b> Demander aux élèves de répondre à la question <i>quel nombre ?</i> et d'écrire au fur et à mesure et dans l'ordre, les résultats dans les cases 1 à 3 de gauche :</p> <p>Case 1 : présenter 3 objets Case 2 : présenter 6 objets Case 3 : montrer une constellation de 5</p> <p>Situations <b>4</b> et <b>5</b></p>	<p>Situation <b>1</b> 0 erreur : 😊</p> <p>Situation <b>2</b> 0, 1 ou 2 erreurs : 😊</p> <p>Situations <b>4</b> et <b>5</b> 0 erreur : 😊</p>
<i>Trouver le suivant et le précédent</i>	<p>Situation <b>1</b> Demander aux élèves d'écrire au fur et à mesure, dans l'ordre, dans les cases 4 et 5 de gauche :</p> <p>Case 4 : <i>le précédent de 3</i>, en cachant la case du nombre 3 de la file numérique Case 5 : <i>le suivant de 5</i>, en cachant la case du nombre 5 de la file numérique</p>	<p>Situation <b>1</b> 0 ou 1 erreur : 😊</p>
<i>Comparer et ranger des nombres</i>	<p>Situation <b>1</b> Demander aux élèves de répondre aux questions en écrivant, au fur et à mesure, dans l'ordre, les réponses dans les cases 6 et 7 de droite :</p> <p>Case 6 : montrer deux nombres avec les mains (une main avec 2 doigts levés et l'autre avec 4 doigts levés), <i>quel est le nombre le plus grand ?</i> Case 7 : montrer les cartes dominos 5 et 6, <i>quel est le nombre le plus petit ?</i></p> <p>Situation <b>3</b></p>	<p>Situation <b>1</b> 0 ou 1 erreur : 😊</p> <p>Situation <b>3</b> 0, 1 ou 2 erreurs : 😊</p>
<i>Calculer</i>	<p>Situation <b>1</b> Demander aux élèves de répondre à la question et d'écrire, au fur et à mesure et dans l'ordre, les réponses dans les cases 8, 9 et 10 de droite :</p> <p>Case 8 : montrer une main avec 2 doigts levés et l'autre avec 3 doigts levés, <i>combien ?</i> Case 9 : frapper dans les mains 3 puis 1, <i>combien ?</i> Case 10 : montrer le domino 5 – 1, <i>combien ?</i></p>	<p>Situation <b>1</b> 0 ou 1 erreur : 😊</p>
<i>Faire la synthèse du bilan</i>	<p>Renseigner la grille d'évaluation (pp. 24, 25), en fonction du nombre de 😊 obtenus en tout :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– de 1 à 3 😊 → ★ ;</li> <li>– de 4 à 5 😊 → ★★ ;</li> <li>– de 6 à 8 😊 → ★★★.</li> </ul> <p>Puis comparer les résultats avec l'ensemble des évaluations précédentes pour analyser l'évolution des compétences de chaque élève à l'aide des fiches de suivi.</p>	

Correction de la situation **1**

Case 1 <b>3</b>	Case 2 <b>6</b>	Case 3 <b>5</b>	Case 4 <b>2</b>	Case 5 <b>6</b>	Case 6 <b>4</b>	Case 7 <b>5</b>	Case 8 <b>5</b>	Case 9 <b>4</b>	Case 10 <b>6</b>
--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	---------------------