



Tablidoo-Compter et dénombrer

Références aux programmes 2008: l'enfant doit être capable de :
dénombrer une quantité en utilisant la suite des nombres connus.
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.

Références aux nouveaux programmes (2014) :
synchroniser la récitation de la suite des mots nombres avec
le pointage des objets à dénombrer.

 Numéro de la fiche

 Fiche suivante

 Une autre fiche

 Retour au menu

 Revenir à la fiche originale
(Effacer les modifications)

Déroulement d'une séance

Dans "travaux dirigés" choisir un thème (bonbons, fruits, champignons). Puis cliquer sur "séquence suivie".

1-Compter les objets. Les objets deviennent transparents au toucher permettant à l'enfant de distinguer les bonbons comptés de ceux qui restent à compter.

Objectifs: Apprendre à:

compter tous les objets, ne pas compter plusieurs fois le même.
Compter (comptine numérique) jusqu'à 20.

Déroulement:

L'enseignant montre l'image au groupe d'élèves et demande à un enfant de venir compter les bonbons en les touchant un à un.
La maîtresse note le résultat au tableau et/ou le repère sur la bande numérique de la classe.



L'enseignant clique sur l'oeil pour refaire apparaître tous les bonbons et compte avec les enfants.



(Remarque: l'apprentissage de la comptine numérique se fait par la pratique: même si les enfants ne savent pas tous compter aussi loin, ils s'appuient sur les autres, et sur l'enseignant, à force de répétitions, tous y parviendront.)

On peut refaire cet exercice plusieurs fois en cliquant sur 

2-S'organiser pour compter. Les objets sont déplaçables en les faisant glisser avec le doigt.

Objectifs: Apprendre à :

S'organiser pour compter en déplaçant les objets.

Regrouper des objets suivant un critère énoncé.

L'enseignant montre la collection aux enfants et demande à un élève de venir compter les bonbons qui correspondent au critère énoncé. Par exemple:

Les bonbons de forme arrondie, ou carrée; les bonbons emballés, les bonbons roses, etc.

Les fruits en grappe; les fruits exotiques, les fraises, etc.

Les girolles; les champignons comestibles; ceux qui sont toxiques, etc.



Remarque: Le choix du critère de tri est une occasion d'enrichir le vocabulaire des enfants.

3- Reconnaître rapidement une petite quantité.

Un nombre limité d'objets (jusqu'à 6) apparaît puis disparaît au bout de 2 secondes.

Objectifs: Apprendre à:

Reconnaître une petite quantité.

Compter pour vérifier

L'enseignant montre la collection d'objets au groupe, et demande aux enfants combien ils en ont vu. Il note la ou les réponses aux tableaux. Puis il fait réapparaître la collection en cliquant sur l'oeil afin de vérifier, en comptant cette fois-ci.

4- S'organiser pour compter suivant l'organisation spatiale des objets. **Les objets deviennent transparents au toucher afin de faciliter le comptage.**

Objectif: Apprendre à:

S'organiser pour compter des objets suivant leur disposition.

L'enseignant demande à un enfant de venir compter les objets en les touchant. Il note le résultat trouvé.

Il demande à plusieurs enfants de venir compter (la même collection) et note à chaque fois le résultat trouvé.

L'enseignant amène les enfants à discuter de la stratégie utilisée par les uns et les autres, et à comparer leur efficacité.



Suivant la disposition des objets il sera parfois plus efficace de compter "en ligne" par exemple.

5- S'organiser pour compter suivant l'organisation spatiale des objets. **Seul l'objet compté en premier devient transparent.**

Objectif: Apprendre à:

S'organiser pour compter des objets suivant leur disposition.

Même déroulement que pour la fiche 4.



L'accent est mis sur le choix stratégique de l'objet compté en premier.

L'option "séquence libre" permet à l'enseignant de choisir l'exercice qu'il souhaite.

Tablidoo-Compter et dénombrer c'est aussi des jeux pour apprendre et consolider ses acquis tout en s'amusant.

Dans "autonomie", cliquer sur "accès aux listes". Puis sur "modifier une liste".

Pour modifier un nom de liste, cliquer sur le nom de la liste à modifier.

Pour modifier une liste, cliquer sur son image.

ou

Cliquer directement sur la liste que vous avez enregistrée.

Puis cliquer sur le jeu de votre choix.

Le partage des bonbons:



L'enfant apprend à partager équitablement une quantité.



Sous l'assiette, apparaît le nombre de bonbons.

La cueillette des champignons:

L'enfant doit cueillir le nombre de champignons indiqué par les dés (de 1 à 3 dés)



l'utilisation de 2 et 3 dés permet d'introduire l'addition.

L'épicerie:



L'enfant fait correspondre une quantité à son écriture chiffrée



Pour une phase d'apprentissage on fournira à l'enfant une aide avec les correspondances chiffre/quantité.

Une fois que l'enseignant a choisi sa liste et son jeu, il peut laisser les enfants jouer en autonomie. L'enfant clique sur son prénom et commence à jouer. Il a le droit à 5 parties (qui se lancent automatiquement). Puis il y a un retour automatique à la liste des prénoms afin qu'un autre enfant puisse jouer à son tour.

Les statistiques : l'enseignant a accès à des statistiques pour chacun des jeux. Cela lui permet de contrôler le nombre de parties jouées, et le nombre de parties gagnées ou perdues.

Pour chaque enfant:

Chaque partie jouée est enregistrée comme jouée et, suivant le cas, comme gagnée ou perdue.

Trouvez d'autres ressources numériques pour la classe sur:



Trouvez d'autres idées de séquences pédagogiques intégrant nos applications sur:

