



# Thème : Pré-requis CP1.

## Cours 5 : Le nombre 4.

# Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 🕒.

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.


3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒🕒🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

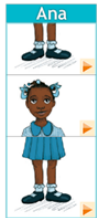
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan




Ana




Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

# Présentation du Guide du Maître

**Je m'entraîne**    Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.    3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du **maître** tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'**élève** tout au long de l'activité, étape par étape.

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

**I. Pré-requis CP1**

I. Cours 1 : le nombre 1

II. Cours 2 : le nombre 2

III. Cours 3 : le nombre 3

IV. Cours 4 : bilan des nombres de 0 à 3

**V. Cours 5 : le nombre 4**

VI. Cours 6 : le nombre 5

VII. Cours 7 : le nombre 6

VIII. Cours 8 : Bilan des nombres de 4 à 6

IX. Cours 9 : le nombre 7

X. Cours 10 : le nombre 8

XI. Cours 11 : Le nombre 9

XII. Cours 12 : Bilan des nombres de 7 à 9 et de 0 à 9

## Sommaire des activités du cours :

### Je me souviens



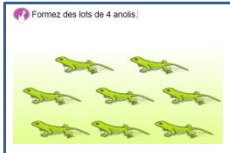
**Activité 1 :** Se souvenir des nombres de 0 à 3.

### Je découvre

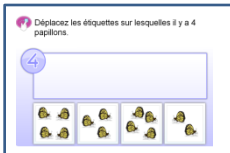


**Activité 2 :** Découvrir le nombre 4.

### Je m'entraîne

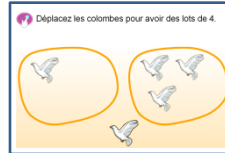


**Activité 3 :** Constituer des lots de 4 animaux.



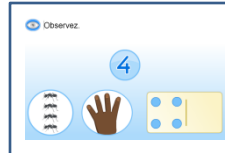
**Activité 4 :** Associer une quantité à une représentation chiffrée.

### Je m'entraîne



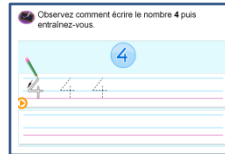
**Activité 5 :** Dénombrer et constituer des lots de 4 animaux.

### Je découvre



**Activité 6 :** Découvrir les différentes représentations du nombre 4.

### Je m'entraîne



**Activité 7 :** Ecrire le nombre 4.

### Je retiens



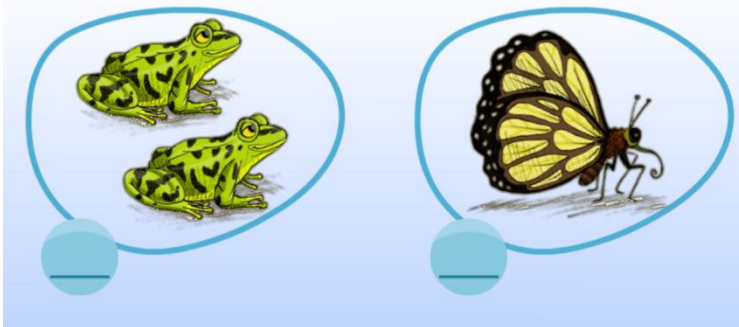
**Activité 8 :** Connaître les différentes représentations du nombre 4.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de montrer 1 crayon, puis 2 crayons, puis 3 crayons. Vérifier, entre chaque demande, que tous les élèves montrent le nombre de crayons demandé. <b>NB</b> : il est possible d'utiliser d'autres objets.	Lever 1 crayon, puis 2 crayons et enfin 3 crayons.
2	Lire la consigne : « Comptez le nombre d'animaux dans chaque lot puis écrivez votre réponse. »	Ecouter attentivement la consigne.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour compter le nombre de grenouilles et noter le résultat trouvé.	Venir au tableau pour compter le nombre de grenouilles et noter le résultat trouvé.
4	Inviter les autres élèves à aider l'élève au tableau si besoin puis à valider ou invalider ses réponses. Si les élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi et ce qu'ils feraient à la place.	Aider l'élève au tableau si besoin. Valider ou invalider la réponse au tableau. Si la réponse est invalidée, expliquer pourquoi et proposer une ou plusieurs autres réponses.
5	Répéter les étapes 3 et 4 pour le lot avec le papillon et pour les deux lots de l'écran suivant.	
6	Demander aux élèves de frapper 3 fois dans leurs mains, puis 2 fois et enfin 1 fois.	Frapper 3 fois dans les mains, puis 2 fois et enfin 1 fois.

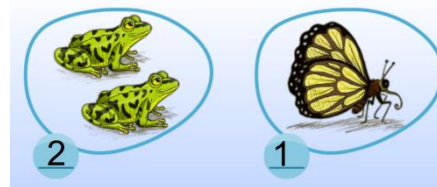
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Comptez le nombre d'animaux dans chaque lot puis écrivez votre réponse.



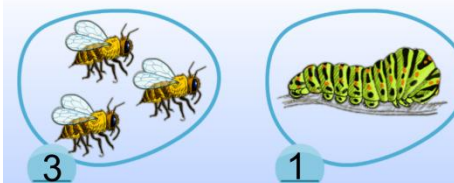
Ecran 1

Comptez le nombre d'animaux dans chaque lot puis écrivez votre réponse.



Correction écran 1

Comptez le nombre d'animaux dans chaque lot puis écrivez votre réponse.



Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI	Classe	Individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir le nombre 4.	
2	Inviter les élèves à frapper quatre fois dans leurs mains.	Frapper quatre fois dans les mains.
3	Afin de vérifier, demander à un élève, seul, de frapper quatre fois dans ses mains.	Frapper quatre fois dans ses mains.
4	Demander aux autres élèves de valider ou invalider ce qu'à fait l'élève interrogé.	Valider ou invalider ce qu'à fait l'élève interrogé.
5	Frapper quatre fois dans ses mains et demander à tout le groupe classe d'en faire autant.	Regarder attentivement ce que fait le maître et frapper quatre fois dans les mains.
6	Demander aux élèves de montrer quatre cailloux. <b>NB</b> : vous pouvez utiliser d'autres objets.	Montrer quatre cailloux.
7	Demander à certains élèves de verbaliser, chacun leur tour, leur réponse : « J'ai un, deux, trois, quatre cailloux » en montrant d'abord un puis deux puis trois, puis quatre cailloux.	Verbaliser, chacun son tour, la réponse : « j'ai un, deux, trois, quatre cailloux » en montrant d'abord un puis deux puis trois puis quatre cailloux.
8	Demander aux élèves de montrer le nombre 4 à l'aide de leurs doigts. <b>NB</b> : passer dans les rangs pour vérifier ce que font les élèves.	Montrer le nombre 4 à l'aide de leurs doigts.

1

2

3

4

5

6

7

8



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Formez des lots de 4 anolis. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour constituer un lot de 4 anolis.	Former un lot de quatre anolis.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Inviter un autre élève à venir au tableau pour former un autre lot de 4 anolis.	Former un lot de 4 anolis.
5	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
6	Passer à l'écran suivant et inviter un élève à venir au tableau pour former un lot de 4 animaux.	Venir au tableau pour former un lot de 4 animaux.
7	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
8	Demander aux élèves le nombre d'animaux qui ne sont pas dans le lot. (La réponse attendue est 1).	Dire le nombre d'animaux qui ne sont pas dans le lot.
9	Entourer le lot de 4 animaux puis écrire le nombre 4 à côté du lot d'animaux.	Observer comment écrire le nombre 4.

1

2

3

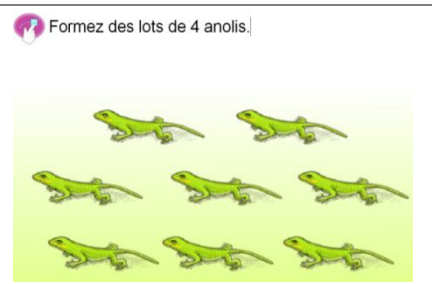
4

5

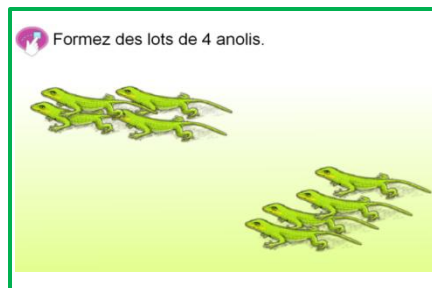
6

7

8



Ecran 1



Correction écran 1



Correction écran 2



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez les étiquettes sur lesquelles il y a 4 papillons ».	Écouter la consigne.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour déplacer les étiquettes qui ont quatre papillons sous le nombre 4 écrit en chiffres. Demander à l'élève d'expliquer ce qu'il fait.	Venir au tableau pour déplacer les étiquettes qui ont quatre papillons. Expliquer ce qui est fait.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Répéter les étapes 2 et 3 avec des élèves différents pour les deux écrans suivants.	



Déplacez les étiquettes sur lesquelles il y a 4 papillons.

4

Ecran 1

Déplacez les étiquettes sur lesquelles il y a 4 papillons.

4

Correction écran 1

Déplacez les étiquettes sur lesquelles il y a 4 animaux.

4

Correction écran 2

Déplacez les étiquettes sur lesquelles il y a 4 animaux.

4

Correction écran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez les colombes pour avoir des lots de 4. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour compter le nombre de colombes dans le premier lot (il y en a une).	Venir au tableau pour compter le nombre de colombes dans le premier lot.
3	Demander à l'élève qui est au tableau de déplacer le nombre de colombes nécessaires pour obtenir un lot de 4 colombes.	Déplacer le nombre de colombes nécessaires pour obtenir un lot de 4 colombes.
4	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 avec des élèves différents pour le second lot et pour l'écran suivant.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Déplacez les colombes pour avoir des lots de 4.

Ecran 1

Déplacez les colombes pour avoir des lots de 4.

Correction écran 1


Déplacez les anolis pour avoir des lots de 4.

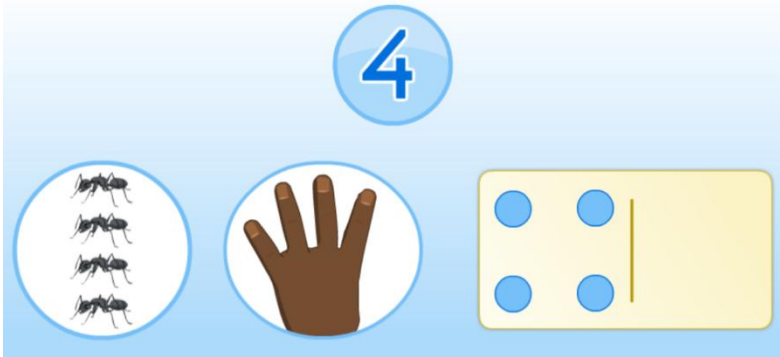
Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer l'écran et à dire ce qu'ils remarquent. <b>NB</b> : la réponse attendue : « il y a différentes façons de représenter le nombre 4. En chiffres, avec des objets, avec les doigts et avec un domino ».	Observer l'écran et dire ce qu'ils observent.
2	Demander aux élèves de faire un lot de 4 objets.	Faire un lot de 4 objets.
3	Demander aux élèves de former le nombre 4 à l'aide de leurs doigts.	Lever 4 doigts.



 Observez.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet + Ardoise ou cahier	Classe	Collectif/individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Observez comment écrire le nombre 4 puis entraînez-vous. »	Ecouter la consigne.
2	Lancer l'animation puis demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu.	Observer l'animation puis expliquer ce qui a été vu.
3	Expliquer et montrer aux élèves la formation du 4 puis demander à un élève de venir au tableau pour le faire.	Ecouter le maître. Venir au tableau pour essayer de former le nombre 4.
4	Inviter des élèves à venir au tableau pour écrire le nombre 4. Si il n'y a plus de place sur le tableau, effacer les anciennes productions pour continuer à inviter d'autres élèves à venir s'entraîner au tableau.	Venir au tableau pour s'entraîner à écrire le nombre 4.
5	Demander à tous les élèves d'écrire le nombre 4 sur leur ardoise ou leur cahier.	Ecrire le nombre 4 sur l'ardoise ou le cahier.
6	Passer dans les rangs pour observer les productions des élèves et les aider si besoin.	

1

2

3

4

5

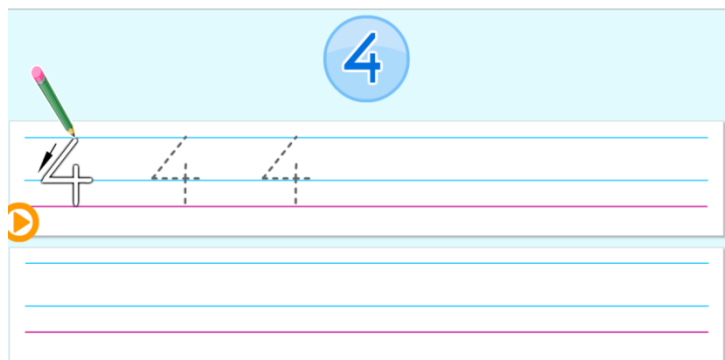
6


7

8



Observez comment écrire le nombre 4 puis entraînez-vous.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet + Ardoise ou cahier	Classe	Individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Ecoutez puis écrivez le nombre demandé. »	Écouter la consigne.
2	Cliquer sur le haut-parleur du transistor. On entend le son « 4 ».	Écouter.
3	Demander à chaque élève d'écrire le nombre entendu sur leur ardoise. Si besoin, re cliquer sur le haut-parleur pour que les élèves entendent de nouveau le nombre proposé.	Écrire le nombre entendu sur l'ardoise.
4	Demander aux élèves de lever leur ardoise afin de vérifier leurs réponses.	Lever l'ardoise.
5	Cliquer sur le « ? » afin de vérifier quel nombre était demandé.	Vérifier la réponse.
6	Demander aux élèves de représenter le nombre avec les doigts.	Représenter le nombre avec les doigts.
7	<b>NB</b> : possibilité de prolonger l'exercice en demandant aux élèves de frapper dans leurs mains, chercher des objets dans la classe ou dehors...	

1

2

3

4

5

6

7

8

