



Thème : Pré-requis CP1.

Cours 8 : Bilan des nombres de 4 à 6.

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 :

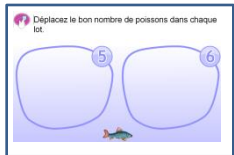
Je m'entraîne



Activité 1 : Associer une quantité à sa représentation chiffrée.



Activité 2 : Dénombrer des lots et écrire le nombre correspondant.



Activité 3 : Réaliser des lots.



Activité 4 : Dénombrer des lots sur une image.

Je retiens



Activité 5 : Retenir l'essentiel sur les nombres de 4 à 6.

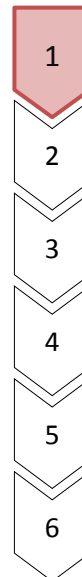
Je joue



Activité 6 : Connaître les nombres de 1 à 6.

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 : « Reliez chaque lot d'animaux au bon nombre. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour relier un lot d'animaux au bon nombre.	Venir au tableau pour relier un lot d'animaux au bon nombre.
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 relier un autre lot au bon nombre.	Venir au tableau pour relier un autre lot d'animaux au bon nombre.
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	Faire de même pour les autres lots puis passer à l'écran suivant et renouveler les étapes 2, 3, 4 et 5.	



Reliez chaque lot d'animaux au bon nombre.

Ecran 1

Reliez chaque lot d'animaux au bon nombre.

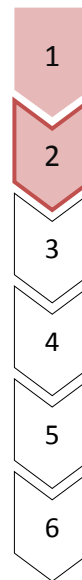
Correction écran 1

Reliez chaque lot d'animaux au bon nombre.

Correction écran 2

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 : « Comptez le nombre d'animaux dans chaque lot puis écrivez votre réponse. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour compter le nombre d'animaux dans le premier lot (les abeilles) et noter le nombre correspondant.	Venir au tableau pour compter le nombre d'animaux dans le premier lot (les abeilles) et noter le nombre correspondant.
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 deux nouveaux élèves pour les deux autres lots (crabes et grenouilles).	
5	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2 et 3 avec 3 autres élèves.	



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 + Stylet	Classe	Collectif	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez le bon nombre de poissons dans chaque lot ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer le bon nombre de poissons dans le premier lot.	Venir au tableau pour déplacer le bon nombre de poissons dans le premier lot.
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 pour le deuxième lot ainsi que pour les deux écrans suivants.	



Déplacez le bon nombre de poissons dans chaque lot.

Ecran 1

Déplacez le bon nombre de poissons dans chaque lot.

Correction écran 1

Déplacez le bon nombre de grenouilles dans chaque lot.

Correction écran 2

Complétez chaque lot pour avoir le bon nombre de crabes.

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 : « Combien y-a-t-il d'animaux sur l'image ? »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour compter le nombre d'animaux sur l'image. Demander à l'élève de les entourer. NB : la réponse attendue est 5.	Venir au tableau pour compter le nombre d'animaux sur l'image.
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	Passer à l'écran suivant et demander à un élève de venir au tableau pour compter le nombre de poules. Demander à l'élève d'écrire le nombre trouvé.	Venir au tableau pour compter le nombre de poules puis écrire le nombre trouvé.
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	Répéter les étapes 4 et 5 pour les autres animaux : colombes, anolis et poissons.	



Ecran 1



Correction écran 1



Correction écran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez les vignettes au bon endroit. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer toutes les représentations du nombre 4 dans le cadre bleu.	Venir au tableau pour déplacer toutes les représentations du nombre 4 dans le cadre bleu.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer toutes les représentations du nombre 5 dans le cadre vert.	Venir au tableau pour déplacer toutes les représentations du nombre 5 dans le cadre vert.
4	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer toutes les représentations du nombre 6 dans le cadre violet.	Venir au tableau pour déplacer toutes les représentations du nombre 6 dans le cadre violet.
5	Pour chaque étape, 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.	Pour chaque étape, 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 répéter les étapes 2, 3, 4 et 5.	
7	Faire faire de petits exercices aux élèves : - Lever 4 doigts - Montrer 5 crayons - Frapper 6 fois dans les mains...	



Déplacez les étiquettes au bon endroit.

4

5

6

Ecran 1

Déplacez les étiquettes au bon endroit.

4

5

6

Correction écran 1

Placez les représentations de 4 dans le **cadre bleu**, les représentations de 5 dans le **cadre vert**, les représentations de 6 dans le **cadre violet**.

4

5

6

Correction écran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer aux élèves qu'il s'agit d'un jeu de memory. Il faut retrouver le nombre écrit en chiffres et sa représentation avec les mains.	Ecouter attentivement les explications.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur deux cartes.	Venir au tableau pour cliquer sur deux cartes.
3	Si les cartes représentent le même nombre alors on les laisse visibles. Si elles ne représentent pas le même nombre alors on les retourne pour les cacher de nouveau.	
4	Faire venir un autre élève afin de retourner deux nouvelles cartes.	Venir au tableau pour cliquer sur deux cartes.
5	Si les cartes représentent le même nombre alors on les laisse visibles. Si elles ne représentent pas le même nombre alors on les retourne pour les cacher de nouveau.	
6	Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.	



Ecran 1



Correction écran 1