

**Institut Universitaire de Formation des Maîtres – Site d’Aix en
Provence
Année 2002-2003**

**TRAVAUX PRATIQUES ENCADRES
MATHÉMATIQUES**



CONSTRUCTION DU NOMBRE AU CYCLE 1

A PARTIR D'UNE SITUATION PROBLEME

ADAPTEE D'UN ALBUM



**Caroline CARRETTA
Sophie DELPIERRE
Marie ESCAFFRE**

Table des Matières

<u>1.</u>	<u>PRESENTATION.....</u>	<u>2</u>
1.1.	OBJECTIFS DE CETTE SEQUENCE.....	2
1.2.	MISE EN RELATION DE L'ALBUM ET DE LA SEQUENCE.....	2
<u>2.</u>	<u>LES INSTRUCTIONS OFFICIELLES.....</u>	<u>4</u>
<u>3.</u>	<u>DEROULEMENT DE LA SEQUENCE.....</u>	<u>5</u>
<u>4.</u>	<u>ANNEXES</u>	<u>14</u>
4.1.	ACTIVITE 2.....	14
4.1.1.	<i>BON DE COMMANDE DES ELEVES:</i>	14
4.1.2.	<i>BON DE COMMANDE REPONSE</i>	14
4.2.	ACTIVITE 3.....	15
4.2.1.	<i>BON DE COMMANDE DES ELEVES:</i>	15
4.2.2.	<i>BON DE COMMANDE REPONSE</i>	15
4.3.	ACTIVITE 4.....	16
4.3.1.	<i>BON DE COMMANDE DES ELEVES:</i>	16
4.3.2.	<i>BON DE COMMANDE REPONSE</i>	16
4.4.	EVALUATION	16

1. PRESENTATION

1.1. Objectifs de cette séquence

La séquence qui suit est basée sur l'adaptation d'un album de la littérature de jeunesse, *Dix petits amis déménagent*, dont l'histoire se prête à une interprétation mathématique et permet notamment de jouer un rôle dans la construction du nombre en tant que mémoire de la quantité.

Cette séquence est présentée sous la forme d'une série de 7 séances proposant des activités différentes et évolutives. Le travail à mettre en œuvre dans ces séances peut être adapté selon le niveau de la classe: on pourra travailler avec des élèves de Moyenne Section en abordant le nombre 3 ou avec des élèves de Grande Section, voire de CP pour le nombre 10. Les modalités de mise en œuvre devront donc être adaptées en fonction des âges et spécificités des élèves.

1.2. Mise en relation de l'album et de la séquence

L'album *Dix petits amis déménagent* se présente de la manière suivante:

Dix "amis" vivent dans une maison (page de gauche), page après page, ces amis vont déménager un à un vers la deuxième maison (page de droite). Deux "intercalaires" viennent se superposer sur les maisons de droite et de gauche permettant ainsi de cacher



certain "amis". Cet album offre donc la possibilité d'exploiter des problèmes d'ajout et de retrait à travers deux types de présentation. Dans la séquence proposée, l'utilisation d'intercalaires a été privilégiée pour exploiter l'album.

2. LES INSTRUCTIONS OFFICIELLES

CONSTRUCTION DU NOMBRE	
Insertion dans le programme	«Approche des quantités et des nombres»
Objectifs spécifiques de la séquence	<ul style="list-style-type: none"> → Confronter les élèves à des problèmes portant sur des quantités → Amener les élèves à élargir l'éventail de leurs procédures de résolution → S'approprier de nouveaux outils pour dénombrer les collections d'objets

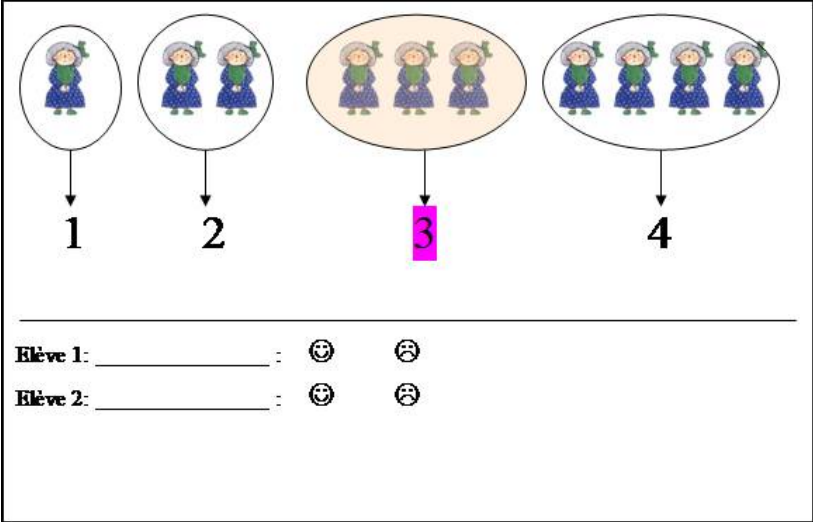
COMPETENCES VISEES	
Objectifs notionnels	<ul style="list-style-type: none"> → Résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) → Utiliser les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles → Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre) → Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus → Confronter les élèves à des problèmes où les nombres peuvent être utilisés pour anticiper le résultat d'une action sur des quantités
Compétences méthodologiques	<ul style="list-style-type: none"> → Distingue les qualités des objets ou des collections d'objets qu'il compare, classe, range, dénombre → Apprendre à conduire ses actions, à en prévoir les résultats, à anticiper les événements et à les expliquer → Repérer des informations pertinentes → Organiser des données → Mémoriser des étapes de la séquence et des résultats obtenus
Domaine transversal	<p>Il s'agit pour les élèves de développer:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Curiosité et envie de connaître → Affirmation de soi → Autonomie → Attention, patience, concentration → Mettre en jeu son activité de manière ordonnée, (participation à l'élaboration du projet, aux tâches suggérées, à la réflexion sur l'action et son résultat)

3. DEROULEMENT DE LA SEQUENCE


Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
Séance 1: Découverte de l'histoire	
<u>Objectifs:</u> Découverte et appropriation de l'histoire	
Matériel à prévoir	→ L'album → 2 maquettes représentant les 2 maisons → 10 figurines cartonnées représentant les 10 petits copains
Présentation de l'album	→ L'enseignant réunit les élèves en cercle → Il présente dans un premier temps l'album de manière assez succincte puisque les dessins – très détaillés- ne permettent pas aux élèves de suivre l'histoire de manière satisfaisante (5 mn) → Dans un deuxième temps, l'enseignant sort les maquettes et les personnages de l'histoire afin de matérialiser la situation et de faciliter la compréhension de l'histoire
	→ L'enseignant questionne les élèves concernant les situations de déménagement: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Combien voyez-vous de copains dans cette maison?</i> • <i>Et combien y en a-t-il en tout?</i> • <i>Alors combien de copains sont cachés? Etc.</i> → Il peut faire appel aux élèves pour manipuler
Séance 2: Découverte du support matériel	
<u>Objectifs:</u> Appropriation du matériel	
Matériel à prévoir	→ L'album → Plusieurs séries de maquettes représentant les 2 maisons → Plusieurs séries de 10 figurines cartonnées représentant les 10 petits copains
Rappel de l'histoire	→ Les élèves sont sollicités pour rappeler le contenu de l'histoire des 10 petits copains → L'enseignant rappelle quelques situations additives et soustractives de la séance précédente
Manipulation du matériel	→ Cette séance doit permettre aux élèves de se familiariser avec le matériel, elle n'aura pas donc d'objectifs cognitifs précis mais elle est nécessaire afin que les séances suivantes soient consacrées aux apprentissages → Laisser les élèves manipuler les figurines et les maisons → Profiter de cette manipulation pour: <ul style="list-style-type: none"> • les amener à reproduire les situations de déménagement des copains • leur demander d'explicitier ce qu'ils font • vérifier leur niveau de compréhension de l'histoire

Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
Séance 3: Activité 1: Résolution d'un problème d'ajout avec procédure libre	
<p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance globale de petites quantités • Anticipation • Correspondance terme à terme • Chercher de nouvelles procédures <p>Cette activité peut être menée sur plusieurs séances afin de pouvoir observer tous les élèves dans leurs premières tentatives</p>	
Matériel à prévoir	<p>→ Deux maisons</p> <p>→ Plusieurs façades comportant des figurines</p> <p>→ Des figurines dans une boîte à part mais proche de l'atelier</p>
Rappel de l'histoire	<p>→ Les élèves sont sollicités pour rappeler le contenu de l'histoire des 10 petits copains</p> <p>→ Des élèves viennent devant les autres pour manipuler la maison et les figurines, rappelant ainsi des situations additives et soustractives vues les semaines précédentes</p>
Atelier	<p>→ Les élèves travaillent par groupes de 2.</p> <p>→ L'enseignant illustre la situation à résoudre en interaction avec un élève</p> <p>→ Description:</p> <p>Les élèves disposent de 2 maisons (M1 et M2). M2 est la maison témoin, l'élève observe par exemple qu'il y a 5 copains dans cette maison. M1 est la maison qui introduit le problème: en effet on observe qu'il n'y a que 3 petits copains. L'élève doit donc aller chercher le nombre de figurines nécessaires pour que le même nombre de copains soit présents dans M1 et M2. Pour cela, il peut avoir recours à la procédure qu'il désire, il peut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aller chercher une figurine à la fois et comparer à chaque fois • faire plusieurs tentatives en allant chercher un nombre X de figurines • déterminer immédiatement le nombre exact de figurines à aller chercher. <p>Cette première activité doit permettre de mettre en évidence les différentes procédures utilisées par les élèves pour résoudre un problème. Pendant cette activité, circuler parmi les groupes et noter sur une fiche d'évaluation diagnostique les différentes procédures utilisées.</p>
Conclusion de l'activité 1	<p>→ A la fin de l'activité, réunir les élèves et leur demander ce qu'ils viennent de faire. D'après la fiche d'évaluation élaborée, demander aux élèves la manière dont ils ont résolu le problème.</p> <p>→ Par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comment avez-vous fait pour trouver le nombre exact de figurines?</i> • <i>As-tu compté?</i> • Etc. <p>→ D'après leurs réponses, refaire les gestes ayant permis d'arriver à une procédure correcte</p>

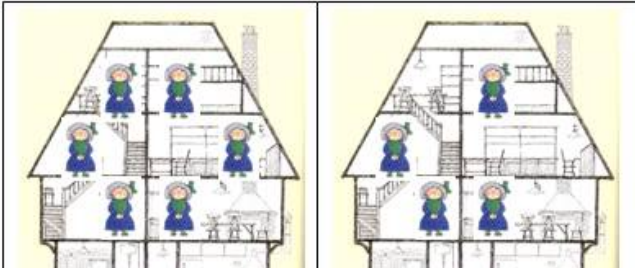
Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
<p>Séance 4: <u>Activité 2</u>: Résolution d'un problème d'ajout avec une procédure imposée</p> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance globale de petites quantités • Anticipation • Correspondance terme à terme 	
Matériel à prévoir	<p>→ Deux maisons</p> <p>→ Plusieurs façades comportant des figurines</p> <p>→ Des figurines dans une boîte à part éloignée de l'atelier</p> <p>→ Les bons de commande</p> <p>→ Un tableau organisé par groupe et sur lequel se trouve tous les bons de commande correctement remplis</p>
Rappel de l'histoire et de la séance précédente	<p>→ Les élèves sont sollicités pour rappeler le contenu de l'histoire des 10 petits copains</p> <p>→ L'enseignant demande aux élèves de dire ce qu'ils ont fait lors de la séance précédente, rappel des diverses procédures en finissant par la procédure de dénombrement</p>
Atelier de résolution de problème	<p>→ Les élèves travaillent par groupe de 2. Les conditions matérielles sont identiques à la situation de départ de l'Activité 1.</p> <p>→ Ils doivent se passer des commandes de figurines de copains.</p> <p>→ Pour cela ils vont utiliser le <u>bon de commande</u> suivant:</p> <div data-bbox="418 1153 1198 1451" style="text-align: center;"> </div> <p>Sur ce support, les reproductions des figurines sont organisées en collection et mises en correspondance avec les nombres correspondants.</p> <p>→ Description: Les élèves disposent de 2 maisons (M1 et M2). M2 est la maison témoin, l'élève 1 observe par exemple qu'il y a 5 copains dans cette maison. M1 est la maison qui introduit le problème: en effet on observe qu'il n'y a que 3 petits copains. L'élève 1 ne va pas chercher le nombre de figurines nécessaires. Il va devoir passer par un intermédiaire. Il passe commande à l'élève 2, grâce au support écrit, en coloriant le groupe de copains nécessaire. L'élève 2 va alors chercher le nombre correspondant de figurines.</p>
Validation envisagée	<p>→ Il doit y avoir 2 validations au-delà de la validation immédiate (et même si celle-ci est correcte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour l'élève 1</u> (qui passe la commande): en effet a-t-il

Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
	<p>commandé la quantité nécessaire? L'élève 1 va retourner le bon de commande réponse sur le tableau et compare avec son bon de commande. Si les groupes de copains dessinés sont identiques, alors l'élève 1 colorie sur le bon de commande réponse le symbole de réussite 😊 sinon il colorie le symbole de non-réussite ☹ en face de son prénom</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour l'élève 2</u> (qui va chercher la commande): cet élève peut tout à fait avoir réussi à rapporter le nombre de copains exact même si ce nombre ne correspond pas à celui recherché. Pour valider la recherche de cet élève, il faut mettre en correspondance chaque figurine rapportée et son image dans le paquet entouré par l'élève 1. Si le nombre est identique alors l'élève 2 colorie sur le bon de commande réponse le symbole de réussite 😊 sinon il colorie le symbole de non-réussite ☹ en face de son prénom <p><u>Bon de commande réponse:</u></p> 
Conclusion de l'activité 2	<p>→ A la fin de l'activité, réunir les élèves et leur demander ce qu'ils viennent de faire. Demander aux élèves la manière dont ils ont résolu le problème.</p> <p>→ Par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comment avez-vous fait pour trouver le nombre exact de figurines?</i> • <i>As-tu compté?</i> • Etc. <p>→ D'après leurs réponses, refaire les gestes ayant permis d'arriver à une procédure correcte</p>

Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
Séance 5: Activité 3: Résolution d'un problème d'ajout avec une procédure imposée	
<p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance globale de petites quantités • Anticipation • Correspondance terme à terme 	
Matériel à prévoir	<ul style="list-style-type: none"> → Deux maisons → Plusieurs façades comportant des figurines → Des figurines dans une boîte à part éloignée de l'atelier → Les bons de commande → Un tableau organisé par groupe et sur lequel se trouve tous les bons de commande correctement remplis
Rappel de l'histoire et de la séance précédente	<ul style="list-style-type: none"> → Les élèves sont sollicités pour rappeler le contenu de l'histoire des 10 petits copains → L'enseignant demande aux élèves de dire ce qu'ils ont fait lors de la séance précédente, rappel des diverses procédures
Atelier de résolution de problème	<ul style="list-style-type: none"> → Les élèves travaillent par groupe de 2. Les conditions matérielles sont identiques à la situation de départ de l'Activité 1. → Ils doivent se passer des commandes de figurines de copains. → Pour cela ils vont utiliser le bon de commande suivant: <div data-bbox="419 1104 1094 1267" data-label="Image"> </div> <p>Sur ce support, les reproductions des figurines disposées en ligne de 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Description: Les élèves disposent de 2 maisons (M1 et M2). M2 est la maison témoin, l'élève 1 observe par exemple qu'il y a 5 copains dans cette maison. M1 est la maison qui introduit le problème: en effet on observe qu'il n'y a que 3 petits copains. L'élève 1 ne va pas chercher le nombre de figurines nécessaires. Il va devoir passer par un intermédiaire. Il passe commande à l'élève 2, grâce au support écrit, en découpant le nombre de copains nécessaire. L'élève 2 va alors chercher le nombre correspondant de figurines.
Validation envisagée	<ul style="list-style-type: none"> → Il doit y avoir 2 validations au-delà de la validation immédiate (et même si celle-ci est correcte): <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour l'élève 1</u> (qui passe la commande): en effet a-t-il commandé la quantité nécessaire? L'élève 1 va retourner le bon de commande réponse sur le tableau et compare avec son bon de commande. Si les groupes de copains découpés sont identiques, alors l'élève 1 colorie sur le bon de commande réponse le symbole de réussite 😊 sinon il colorie le symbole de non-réussite ☹ en face de son prénom • <u>Pour l'élève 2</u> (qui va chercher la commande): cet élève peut

Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)										
	<p>tout à fait avoir réussi à rapporter le nombre de copains exact même si ce nombre ne correspond pas à celui recherché. Pour valider la recherche de cet élève, il faut mettre en correspondance chaque figurine rapportée et son image dans le paquet découpé par l'élève 1. Si le nombre est identique alors l'élève 2 colorie sur le bon de commande réponse le symbole de réussite 😊 sinon il colorie le symbole de non-réussite ☹ en face de son prénom</p> <p>Bon de commande réponse:</p> <div data-bbox="443 573 1046 1014" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;">  <p>Élève 1: _____ : 😊 ☹</p> <p>Élève 2: _____ : 😊 ☹</p> <table border="1" data-bbox="448 862 994 954" style="width: 100%; height: 40px; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> </table> </div>										
Conclusion de l'activité 3	<p>→ A la fin de l'activité, réunir les élèves et leur demander ce qu'ils viennent de faire. Demander aux élèves la manière dont ils ont résolu le problème.</p> <p>→ Par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comment avez-vous fait pour trouver le nombre exact de figurines?</i> • <i>As-tu compté?</i> • <i>Etc.</i> <p>→ D'après leurs réponses, refaire les gestes ayant permis d'arriver à une procédure correcte</p>										
<p>Séance 6: Activité 4: Résolution d'un problème d'ajout avec une procédure imposée</p> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance globale de petites quantités • Anticipation • Correspondance terme à terme 											
Matériel à prévoir	<p>→ Deux maisons</p> <p>→ Plusieurs façades comportant des figurines</p> <p>→ Des figurines dans une boîte à part éloignée de l'atelier</p> <p>→ Les bons de commande</p> <p>→ Un tableau organisé par groupe et sur lequel se trouve tous les bons de commande correctement remplis</p>										
Rappel de l'histoire et de la	<p>→ Les élèves sont sollicités pour rappeler le contenu de l'histoire des 10 petits copains</p>										

Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)																				
séance précédente	→ L'enseignant demande aux élèves de dire ce qu'ils ont fait lors de la séance précédente, rappel des diverses procédures																				
Atelier de résolution de problème	<p>→ Les élèves travaillent par groupe de 2. Les conditions matérielles sont identiques à la situation de départ de l'Activité 1.</p> <p>→ Ils doivent se passer des commandes de figurines de copains.</p> <p>→ Pour cela ils vont utiliser le bon de commande suivant:</p> <div data-bbox="422 495 952 589" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>1 2 3 4 5</p> </div> <p>Sur ce support, il n'y a plus de reproductions de figurines mais uniquement des chiffres correspondant au nombre de copains à aller chercher</p> <p>→ Description: Les élèves disposent de 2 maisons (M1 et M2). M2 est la maison témoin, l'élève 1 observe par exemple qu'il y a 5 copains dans cette maison. M1 est la maison qui introduit le problème: en effet on observe qu'il n'y a que 3 petits copains. L'élève 1 ne va pas chercher le nombre de figurines nécessaires. Il va devoir passer par un intermédiaire. Il passe commande à l'élève 2, grâce au support écrit, en entourant le chiffre correspondant au nombre de copains nécessaire. L'élève 2 va alors chercher le nombre correspondant de figurines.</p>																				
Validation envisagée	<p>→ Il doit y avoir 2 validations au-delà de la validation immédiate (et même si celle-ci est correcte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour l'élève 1</u> (qui passe la commande): en effet a-t-il commandé la quantité nécessaire? L'élève 1 va retourner le bon de commande réponse sur le tableau et compare avec son bon de commande. Si les groupes de copains découpés sont identiques, alors l'élève 1 colorie sur le bon de commande réponse le symbole de réussite 😊 sinon il colorie le symbole de non-réussite ☹ en face de son prénom • <u>Pour l'élève 2</u> (qui va chercher la commande): cet élève peut tout à fait avoir réussi à rapporter le nombre de copains exact même si ce nombre ne correspond pas à celui recherché. Pour valider la recherche de cet élève, il faut mettre en correspondance chaque figurine rapportée et son image dans le paquet découpé par l'élève 1. Si le nombre est identique alors l'élève 2 colorie sur le bon de commande réponse le symbole de réussite 😊 sinon il colorie le symbole de non-réussite ☹ en face de son prénom <p>Bon de commande réponse:</p> <div data-bbox="422 1861 1062 2175" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 15%;">1</td> <td style="text-align: center; width: 15%;">2</td> <td style="text-align: center; width: 15%;">3</td> <td style="text-align: center; width: 15%;">4</td> <td style="text-align: center; width: 15%;">5</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="border-top: 1px solid black; height: 10px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Elève 1: _____ : ☹ ☹</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Elève 2: _____ : ☹ ☹</td> </tr> </table> </div>	1	2	3	4	5						Elève 1: _____ : ☹ ☹					Elève 2: _____ : ☹ ☹				
1	2	3	4	5																	
Elève 1: _____ : ☹ ☹																					
Elève 2: _____ : ☹ ☹																					

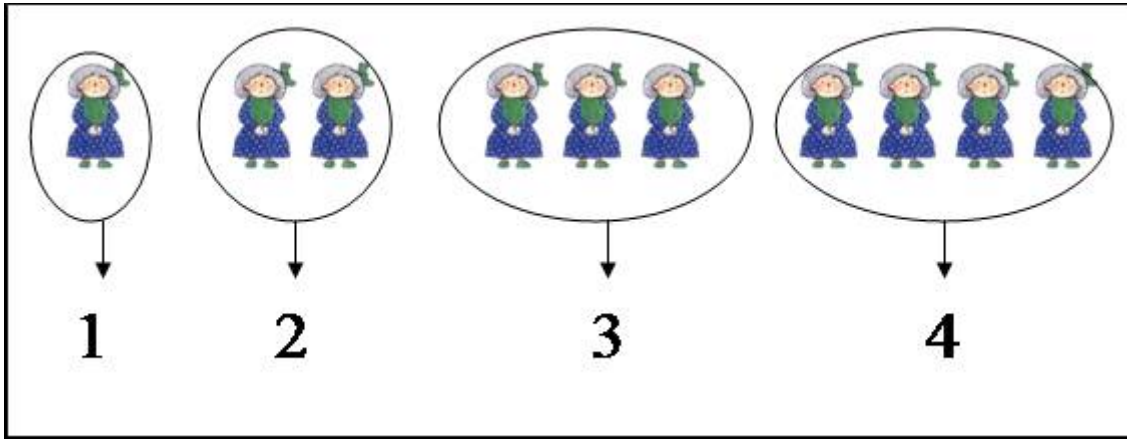
Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
Conclusion de l'activité 4	<p>→ A la fin de l'activité, réunir les élèves et leur demander ce qu'ils viennent de faire. Demander aux élèves la manière dont ils ont résolu le problème.</p> <p>→ Par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comment avez-vous fait pour trouver le nombre exact de figurines?</i> • <i>As-tu compté?</i> • Etc. <p>→ D'après leurs réponses, refaire les gestes ayant permis d'arriver à une procédure correcte</p>
<p>Séance 7: Evaluation individuelle</p> <p>Objectifs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance globale de petites quantités • Anticipation • Correspondance terme à terme 	
Matériel à prévoir	<p>→ 1 feuille A3 d'évaluation pour chaque élève</p> <p>→ Des feuilles contenant des lignes de reproductions de copains</p> <p>→ Un tableau organisé par groupe et sur lequel se trouve tous les bons de commande correctement remplis</p>
Rappel de l'histoire et de la séance précédente	<p>→ Les élèves sont sollicités pour rappeler le contenu de l'histoire des 10 petits copains</p> <p>→ L'enseignant demande aux élèves de dire ce qu'ils ont fait lors de la séance précédente, rappel des diverses procédures</p>
Atelier de résolution de problème	<p>→ Les élèves travaillent individuellement. Les conditions matérielles sont différentes de la situation de départ de l'Activité 1. Il s'agit en effet cette fois-ci de résoudre un problème qu'ils observent sur papier. Ils ne manipulent donc plus de figurines. La question posée est: Est ce que tous les petits amis ont bien déménagés?</p> <p>→ Ils doivent passer des commandes de figurines de copains à l'enseignant.</p> <p>→ Pour cela ils vont utiliser le bon de commande suivant:</p> <div data-bbox="418 1700 1131 2130" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Mon prénom: _____ : 😊 ☹️</p>  </div>

Séances	Les différentes phases de la séance (questionnement, consignes, activités)
	<p>Sur ce support, les élèves voient 2 maisons (la maison témoin avec le nombre total de copains et la maison dans laquelle il manque des copains) ainsi que 10 cases qui vont leur permettre de valider ou d'invalider leur commande.</p> <p>→ Description: L'élève dispose d'un bon de commande. Il regarde les 2 maisons et en déduit le nombre de copains à commander. Il va alors voir l'enseignant pour lui dire le nombre de copains dont il a besoin. L'enseignant coupe le nombre demandé et le lui donne. L'élève découpe et colle les copains dans la maison M1. S'il en a trop commandé, il va coller les copains supplémentaires dans le tableau. S'il n'en a pas assez commandé, alors l'élève va dessiner le nombre manquant dans le tableau.</p>
Validation envisagée	→ La validation est immédiate: si l'élève n'a rien collé ou dessiné dans le tableau, alors l'évaluation est positive.
Conclusion de l'évaluation	<p>→ A la fin de l'évaluation, réunir les élèves et leur demander ce qu'ils viennent de faire. Demander aux élèves la manière dont ils ont résolu le problème.</p> <p>→ Selon le résultat des évaluations, envisager différentes remédiations.</p>

4. ANNEXES

4.1. Activité 2

4.1.1. *Bon de commande des élèves:*



4.1.2. *Bon de commande réponse*

A sequence of four ovals, each containing a different number of figures. The first oval has 1 figure, the second has 2 figures, the third has 3 figures, and the fourth has 4 figures. Below each oval is an arrow pointing to a number: 1, 2, 3, and 4 respectively. The number 3 is highlighted in pink.

Elève 1: _____ : 😊 ☹️


Elève 2: _____ : 😊 ☹️

4.2. Activité 3

4.2.1. *Bon de commande des élèves:*



4.2.2. *Bon de commande réponse*



Elève 1: _____ : 😊 ☹️

Elève 2: _____ : 😊 ☹️

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4.3. Activité 4

4.3.1. *Bon de commande des élèves:*

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4.3.2. *Bon de commande réponse*

1	2	3	4	5
<hr/>				
Elève 1:	_____	:	☺	☹
Elève 2:	_____	:	☺	☹

4.4. Evaluation

Mon prénom: _____ : ☺ ☹

