

MATHEMATIQUES EN MOYENNE SECTION

3 types de situations

pour construire les compétences des programmes de 2008:

- dessiner un rond, un carré, un triangle ;
- comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités ;
 - mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 ;
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ;
 - associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée ;
 - se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi ;
 - se repérer dans l'espace d'une page ;
- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.

1- Situations rituelles : situations répétitives dans une optique de mémorisation de connaissances...

Elles se font en général le matin lors du regroupement, elles évoluent au cours de l'année c'est pourquoi elles figurent dans la programmation de mathématiques.

- Compter les garçons, les filles, comparer, compter la classe et deviner le nombre d'absents et inversement.
- Lire la date sur l'éphéméride, deviner quelle sera la prochaine date (lundi : demain = (+1), vendredi : après le week-end = (+3) !)
- Inscrire la date sur le calendrier collectif: observer et former les nombres jusqu'à 30, comparer les nombres de jours de chaque mois.
- Avec le calendrier et les aide-mémoire, prévoir le prochain anniversaire ou tout événement de la classe.
- Constitution, agrandissement et activités individuelles sur sa propre file numérique (papier).
- Jeux de cartes nombres (pour reconnaître l'écriture chiffrée des nombres), de doigts (pour reconnaître les configuration de doigts), de dés géants (pour reconnaître la configuration des dés).
- Jeux de devinettes nombres.
- Comptines à compter pour compter ou pour désigner, décompter, surcompter... et jeux de doigts.

2- Situations fonctionnelles : où les savoirs acquis sont mobilisés au service d'une réalisation...

Elles se font dans des contextes différents : contextes qui leur font prendre tout leur sens

- Répartition du matériel ou de cartes pour un groupe d'élèves.
- Gestion des scores d'un jeu, utilisation d'un tableau à double entrée.
- Utilisation d'une recette.
- Fabrication d'objets, tangrams, loteries, puzzles, représentations de constructions...
- Jeux de sociétés (escargots, chevaux, oies, loto, bataille, pommiers, ...) et de cartes (cartes nombres, jeu du pouilleux = cartes de 1 à 8 + le 9 de pique: le pouilleux)...
- Livres à compter avec des erreurs pour faire réfléchir : ordre des nombres faux, mauvaise pagination...

3- Situations construites : situations problèmes pour construire des savoirs...

Elles se font pendant la plage horaire quotidienne de mathématiques : le matin après la récréation. Voir la programmation des situations.

Elles visent chacune un apprentissage spécifique dans les domaines de connaissance suivants:

- Enumération
- Désignation des nombres
- Elaboration de collections et construction de codes communs de désignation
- Nombres sous leur aspect cardinal
- Nombres sous leur aspect ordinal
- Espace, formes et grandeurs