

DATE : NOM :

1. Connaissance de la suite des noms de nombres (comptine numérique)

- Question : « Jusqu'à combien sais-tu compter ? »
- Question : « Peux-tu recommencer depuis le début pour que je puisse écrire tout ce que tu dis ? »
- Repérer jusqu'où la suite est stable (sans changement d'une récitation à l'autre).
- Repérer jusqu'à quel nombre (n) la suite est conventionnelle (sans oubli, ni permutation). $n =$
- Relance à partir d'un autre nombre que 1 (exemple : « Après 12, peux-tu continuer ? »)
- Relance éventuelle du nom d'une dizaine (exemple : dire « 30 » à l'élève qui s'arrête à 29)

2. Maîtrise du dénombrement

Matériel : une trentaine de cubes ou de petits objets identiques

Poser $n - 3$ objets sur la table, mais au maximum 30.

- Question : « Peux-tu me dire combien il y a de cubes ? »
- Reprise : Diminuer la quantité si l'élève n'arrive pas à dénombrer.
- Relance éventuelle : « Tu peux déplacer les cubes. »

3. Constitution d'une collection d'un nombre d'éléments donné.

Matériel : 20 cubes dans une boîte

- Question : « Peux-tu me donner $n - 5$ cubes ? »
- Reprise : Diminuer la quantité si l'élève n'arrive pas à dénombrer.

4. Successeur d'un nombre

Ajouter un objet à la collection.

- Question : « J'ajoute un objet. Combien y en a-t-il maintenant ? »
- L'élève recompte le tout.
- L'élève énonce le nombre suivant.
- Reprise : en cas de réussite ajouter deux objets.

5. Lecture de nombres

On présente des cartes avec les nombres de 1 à 20 (dans le désordre).

- Question : « Quels sont les nombres que tu reconnais ? » L'élève prend les cartes correspondantes.
- Repérer :
 - les nombres qu'il sait lire dans ce domaine numérique
.....
 - les essais de recherche des cartes dans l'ordre :
avec appui sur la récitation de la comptine :
 - les graphies qu'il confond :
 - la façon dont il énonce les nombres à deux chiffres (par exemple pour 13 : « un-trois », « trois-un ») :

6. Écriture de nombres

Dictée de quelques nombres au moins jusqu'à 10 (dont 3, 5, 6, 7).

- Repérer les écritures correctes :
- Repérer les types d'erreurs :