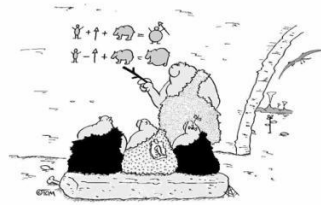
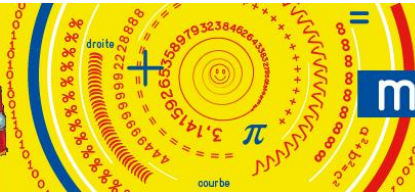


$$\text{III} + \text{I} = \text{IV}$$

$$\text{XIII} + \text{VI} = \text{XIX}$$



Fiche Elèves

Niveau :	Cycle 2 Niveau 1 Jour 1
THEME :	Compter comme à la Préhistoire

À la Préhistoire, la tribu des Cro-Ma vivait de la pêche et de la chasse. Pour nourrir les 18 personnes de la tribu, Gédon et Touba devaient rapporter un poisson pour chacun.

A cette époque, les humains comptaient en gravant sur un os, un trait par objet. Gédon et Touba ont inscrit les poissons qu'ils ont déjà pêchés.



En t'aidant de l'illustration, calcule combien de poissons les deux amis doivent encore pêcher pour nourrir toute la tribu.

Fiche Enseignant

Niveau :	Cycle 2 Niveau 1 Jour 1
THEME :	Compter comme à la Préhistoire
Indice du jour :	5

Lecture de l'histoire projetée au tableau et lue par le maître.

À la Préhistoire, la tribu des Cro-Ma vivait de la pêche et de la chasse. Pour nourrir les 18 personnes de la tribu, Gédon et Touba devaient rapporter un poisson pour chacun.

A cette époque, les humains comptaient en gravant sur un os, un trait par objet. Gédon et Touba ont inscrit les poissons qu'ils ont déjà pêchés.

Apport historique : projection des ressources (vidéos ou vestiges ou reconstitutions)

Projection de l'illustration et phase de langage autour du dessin. Les deux pêcheurs ont un panier de poissons. Deux os sont placés devant eux, sur lesquels sont gravés des traits (6 sur l'un et 7 sur l'autre).

Lecture de la consigne et reformulation.

En t'aidant de l'illustration, calcule combien de poissons les deux amis doivent encore pêcher pour nourrir toute la tribu.

Recherche en binôme à l'aide de la fiche recherche (illustration + énoncé), puis mise en commun et reformulation des procédures mises en œuvre.

- *Procédure experte de sur-comptage*
- *Dessin de toute la collection, puis correspondance terme à terme pour identifier le nombre de traits manquants.*
- *Dessin des poissons correspondants aux traits, puis dessins des poissons manquants*
- *Dessin des traits manquants sur les os en sur-comptant*
- *Difficulté éventuelle : penser que les pêcheurs ont déjà pêché 3 poissons (nb de poissons visibles dans le panier)*