

# LUNDI : JONGLEURS ET BALLE – CONSTRUIRE LES NOMBRES POUR DESIGNER LES QUANTITES

## Fiche pédagogique avant 4 ans

<p><b><u>Attendus de fin d'EM</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques</li> <li>- Réaliser une collection dont le cardinal est donné</li> <li>- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée</li> </ul>	
<p><b><u>Compétences :</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Compétences :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre un problème portant sur les quantités</li> <li>- Constituer des collections de cardinal donné</li> <li>- Comparer deux quantités</li> <li>- Trouver le complément à trois (niveau 2)</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Compétences langagières :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les termes pour justifier sa réponse : il en manque une</li> <li>- Comprendre le sens de l'expression « chaque jongleur »</li> <li>- Comprendre et utiliser des termes spécifiques : plus que, moins que, encore ...</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b><u>Procédures observables :</u></b></p>	<p>Les enfants vont sans doute :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le modèle pour reproduire une disposition spatiale (non numérique)</li> <li>- Constituer une collection de trois par subitizing</li> <li>- Dénombrer trois par décomposition (un et encore deux ou deux et encore un ou un et encore un et encore un)</li> </ul> <p><b><i>Remarque : la procédure de dénombrement par comptage sera peut être observée, mais ne fait pas l'objet d'enseignement et ne sera pas encouragée</i></b></p>	
<p><b><u>Matériel :</u></b></p>	<p><u>Par élève, niveau 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 jongleurs, sans balles, sur des supports séparés</li> <li>- 8 boules de cotillon dans une barquette</li> </ul> <p>Différenciation : un modèle de jongleur avec le dessin des trois balles pour modèle</p>	<p><u>Par élève, niveau 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 jongleurs sur des supports séparés, qui ont déjà entre 1 et 3 balles chacun</li> <li>- 1 barquette à distance avec un stock de boules de cotillon</li> </ul>
<p><b><u>Organisation :</u></b> <i>préconisations</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Prérequis :</u> on peut prévoir en amont des activités durant lesquelles les enfants vont : <ul style="list-style-type: none"> <li>→ S'entraîner à reconnaître les quantités jusqu'à trois par subitizing</li> <li>→ Réaliser des correspondances terme à terme</li> <li>→ Construire le sens de l'expression « chaque » (lors d'activités de distribution de matériel, par exemple)</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Mise en œuvre :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer le défi. S'assurer de sa bonne compréhension par les enfants : lecture de l'énoncé, explication du vocabulaire, interprétation et reformulation de l'énoncé, observation du matériel</li> <li>- Organiser un temps de recherche et de manipulation pour que les enfants puissent apporter une réponse à la question posée</li> </ul> </li> </ul>	

	<p>- - Prévoir un temps collectif de validation du résultat (en petit ou en grand groupe) : description et comparaison des productions et des procédures utilisées, réponse à la question posée</p>	
<b>Solution</b>	<p><u>Niveau 1</u> : Non, chaque jongleur n'aura pas 3 balles parce qu'il en manque 1.</p>	<p><u>Niveau 2</u> : L'enfant cherche exactement 3 balles.</p>

## Fiche pédagogique après 4 ans

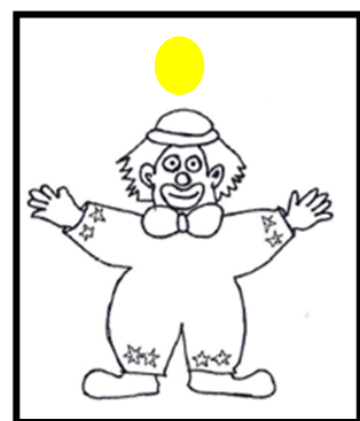
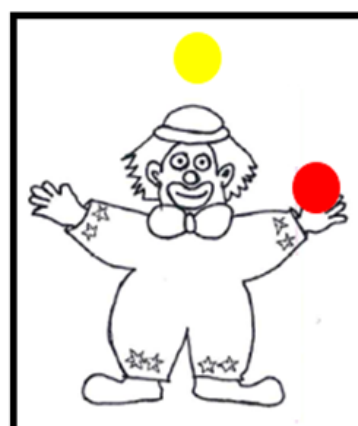
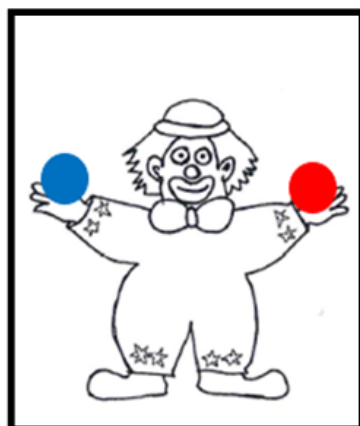
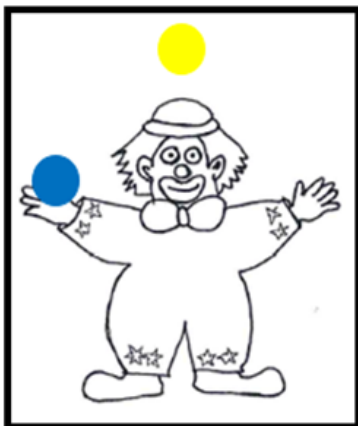
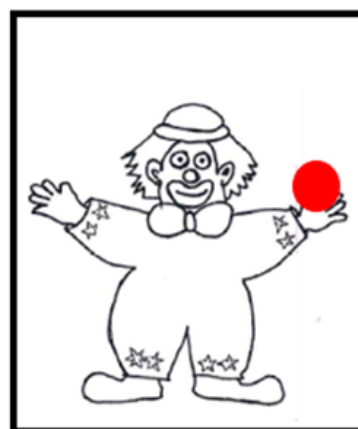
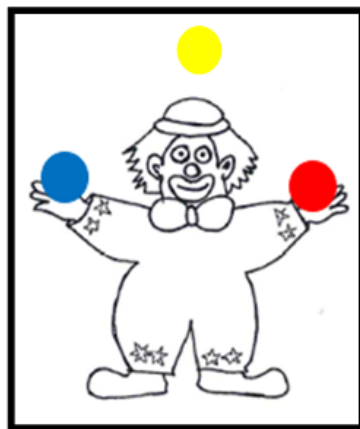
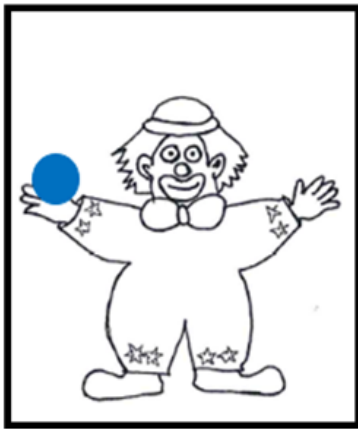
<p><b><u>Attendus de fin d'EM</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix</li> <li>- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition</li> <li>- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée</li> </ul>	
<p><b><u>Compétences :</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Compétences :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir résoudre un problème additif de réunion de collections</li> <li>- Savoir composer/décomposer des quantités</li> <li>- Savoir trouver le complément à trois</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Compétences langagières :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre le sens de l'expression « <b>chaque</b> jongleur »</li> <li>- « il en manque ... », « il faut en ajouter ... », « en tout , ça fait... »</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b><u>Procédures observables :</u></b></p>	<p>Les enfants vont sans doute :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtenir le complément à trois par surcomptage ou en mobilisant un résultat mémorisé</li> </ul> <p>Puis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser les trois résultats intermédiaires et rechercher les trois quantités correspondantes (ex : « Il m'en faut deux, deux et un. »)</li> <li>- Totaliser par calcul (utilisation des décompositions connues : « deux et deux, ça fait quatre, plus un, ça fait cinq »)</li> <li>- Totaliser en utilisant une collection-témoin de doigts</li> </ul>	
<p><b><u>Matériel :</u></b></p>	<p><u>Par élève, niveau 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 jongleurs, sur des supports séparés, avec soit aucune, soit une ou deux balles matérialisées</li> <li>- une barquette</li> <li>- un stock conséquent de balles, à distance</li> </ul> <p>Différenciation : sur la quantité de balles déjà matérialisées</p>	<p><u>Par élève, niveau 2 :</u></p> <p>Idem, plus un jongleur</p>
<p><b><u>Organisation :</u></b> <i>préconisations</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Prérequis :</u> on peut prévoir en amont des activités durant lesquelles les enfants vont : <ul style="list-style-type: none"> <li>→ S'entraîner à composer/décomposer des quantités (Lucky Luke sur deux mains, Greli-grelo,...)</li> <li>→ Construire le sens de l'expression « chaque » (lors d'activités de distribution de matériel, par exemple)</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Mise en œuvre :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer le défi. S'assurer de sa bonne compréhension par les enfants : lecture de l'énoncé, explication du vocabulaire, interprétation et reformulation de l'énoncé, observation du matériel</li> <li>- Organiser un temps de recherche et de manipulation pour que les enfants puissent apporter une réponse à la question posée</li> <li>- Prévoir un temps collectif de validation du résultat (en petit ou en grand groupe) :</li> </ul> </li> </ul>	

	description et comparaison des productions et des procédures utilisées, réponse à la question posée
<b><u>Solution</u></b>	Niveaux 1 et 2 : L'enfant va chercher, en un seul voyage, le total des balles manquantes.

**Matériel :**

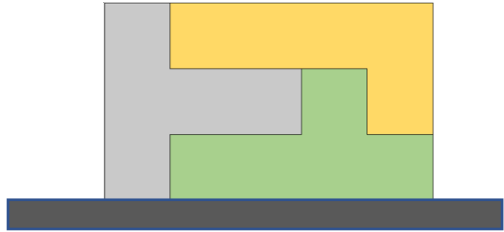
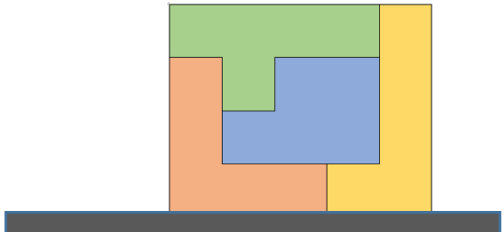
→ Pour chaque enfant, prévoir :

- un bac avec des boules de cotillons
- 3 modèles de clowns



## MARDI : PAVAGE DU CHAPEAU - EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS

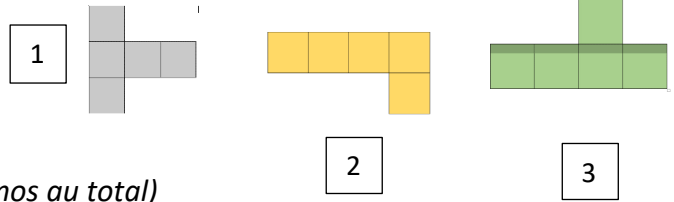
### Fiche pédagogique avant/après 4 ans

<b>Attendus de fin d'EM</b>	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (pavage)	
<b>Compétences :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Compétences</u> :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconstituer un modèle par recouvrement de la surface à l'aide de formes(=pentaminos)</li> <li>- Comparer des objets selon leur longueur</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Compétences langagières</u> (à adapter avant 4ans/après 4 ans):               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et utiliser le lexique spécifique des grandeurs (<i>plus/ trop/pas assez grand/petit/large/long</i>) et spatial (<i>en haut/ bas au milieu, etc...</i>)</li> <li>- Comprendre et utiliser des verbes spécifiques (<i>superposer, recouvrir, faire tourner/pivoter, comparer, déplacer...</i>)</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Procédures observables :</b>	<p>Les enfants vont sans doute :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- procéder par essais/erreurs et essayer divers agencements.</li> <li>- comparer la taille des formes (longueur/largueur) avec la taille de la surface ou des espaces restants sur la surface</li> </ul>	
<b>Matériel :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le chapeau support vierge</li> <li>- Les pentaminos nécessaires : cf. matériel avant 4 ans /après 4 ans</li> </ul>	
<b>Organisation : préconisations</b>	<p><u>Prérequis</u> : on peut prévoir en amont des activités durant lesquelles les enfants vont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ réaliser des pavages libres à partir de pentaminos</li> <li>→ réaliser des tangrams</li> </ul> <p><u>Mise en œuvre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prévoir un temps en amont pour expliquer le défi. S'assurer de sa bonne compréhension par les enfants en s'appuyant sur leur vécu (cf. prérequis). Clarifier le fait que les formes ne doivent pas se superposer, mais se toucher, et recouvrir toute la surface (=le chapeau) sans dépasser. On peut éventuellement proposer aux E un modèle de chapeau (cf. à la fin de l'annexe matériel) pour aider à la compréhension de la situation.</li> <li>- Organiser un temps de recherche et de manipulation pour que les enfants puissent apporter une réponse à la question posée.</li> <li>- Prévoir un temps collectif de validation du résultat (en petit ou en grand groupe) ; on vérifie que les agencements proposés sont corrects (=recouvrent toute la surface).</li> </ul>	
<b>Solution</b>	<p>Avant 4 ans :</p> 	<p>Après 4 ans :</p> 

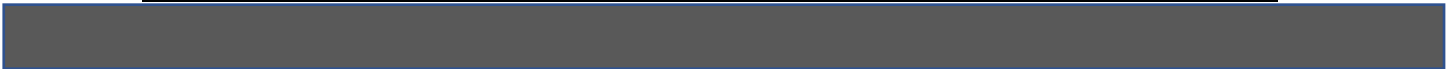
**Matériel avant 4 ans :**

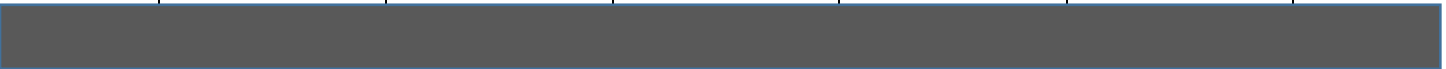
→ Pour chaque enfant, prévoir :

- un chapeau vierge
- un pentanimo de chaque couleur (3 pentaminos au total)



**Chapeau vierge :**

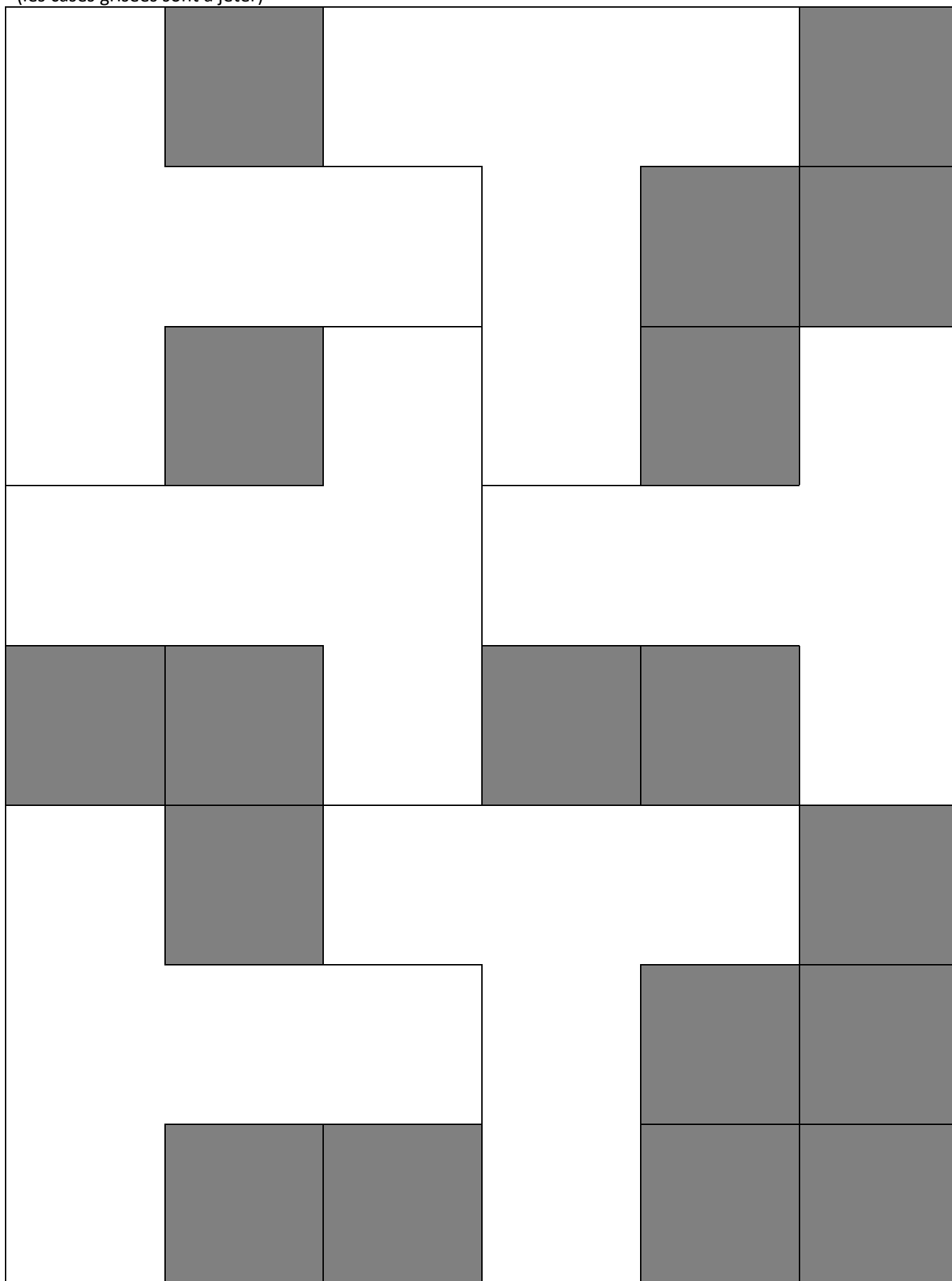
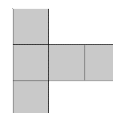



**Matériel avant 4 ans :**

Pentamino 1/3 à photocopier sur des feuilles cartonnées d'une couleur 1

(les cases grisées sont à jeter)

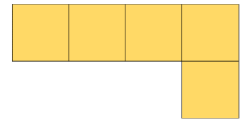
1



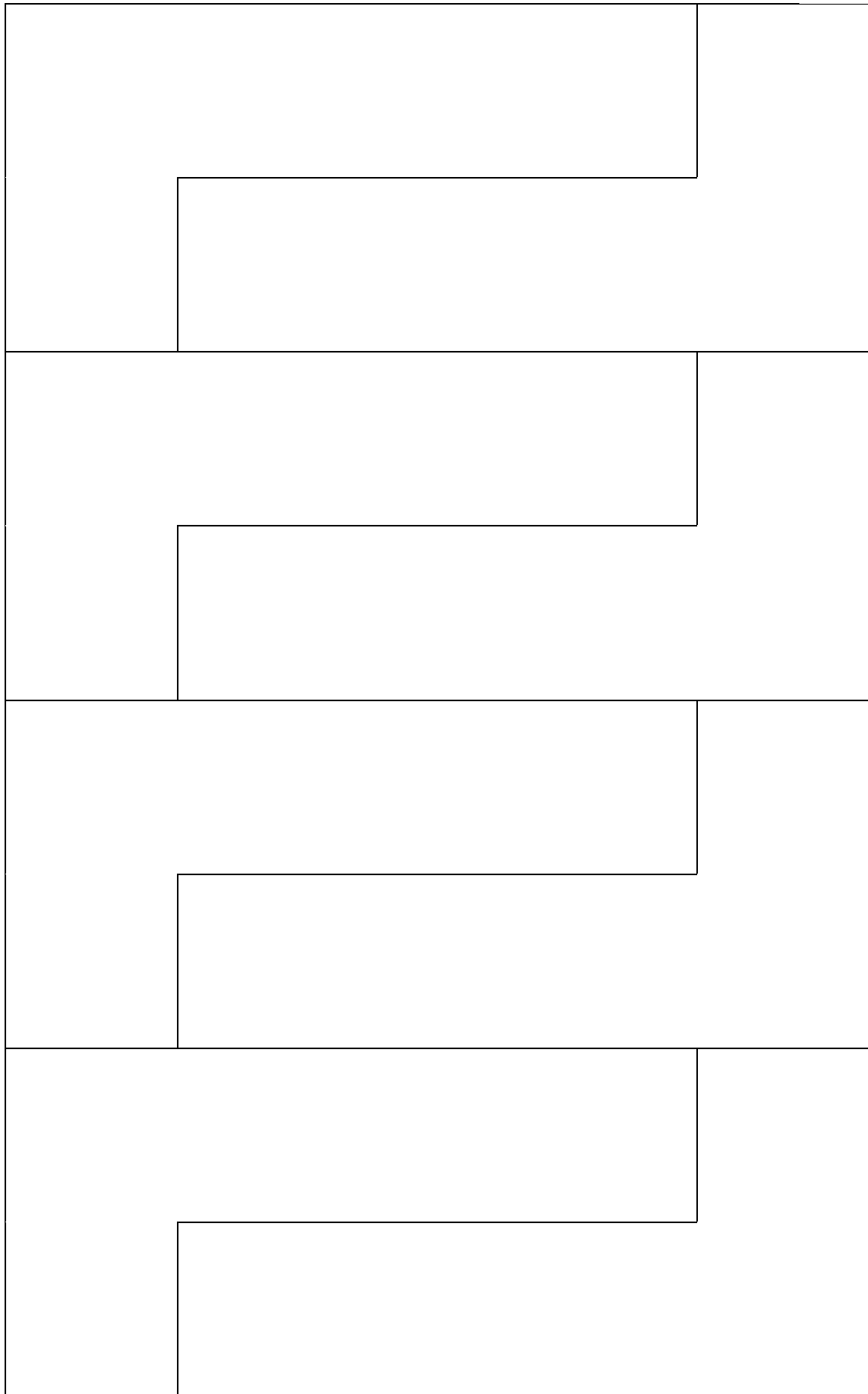


**Matériel avant 4 ans :**

2



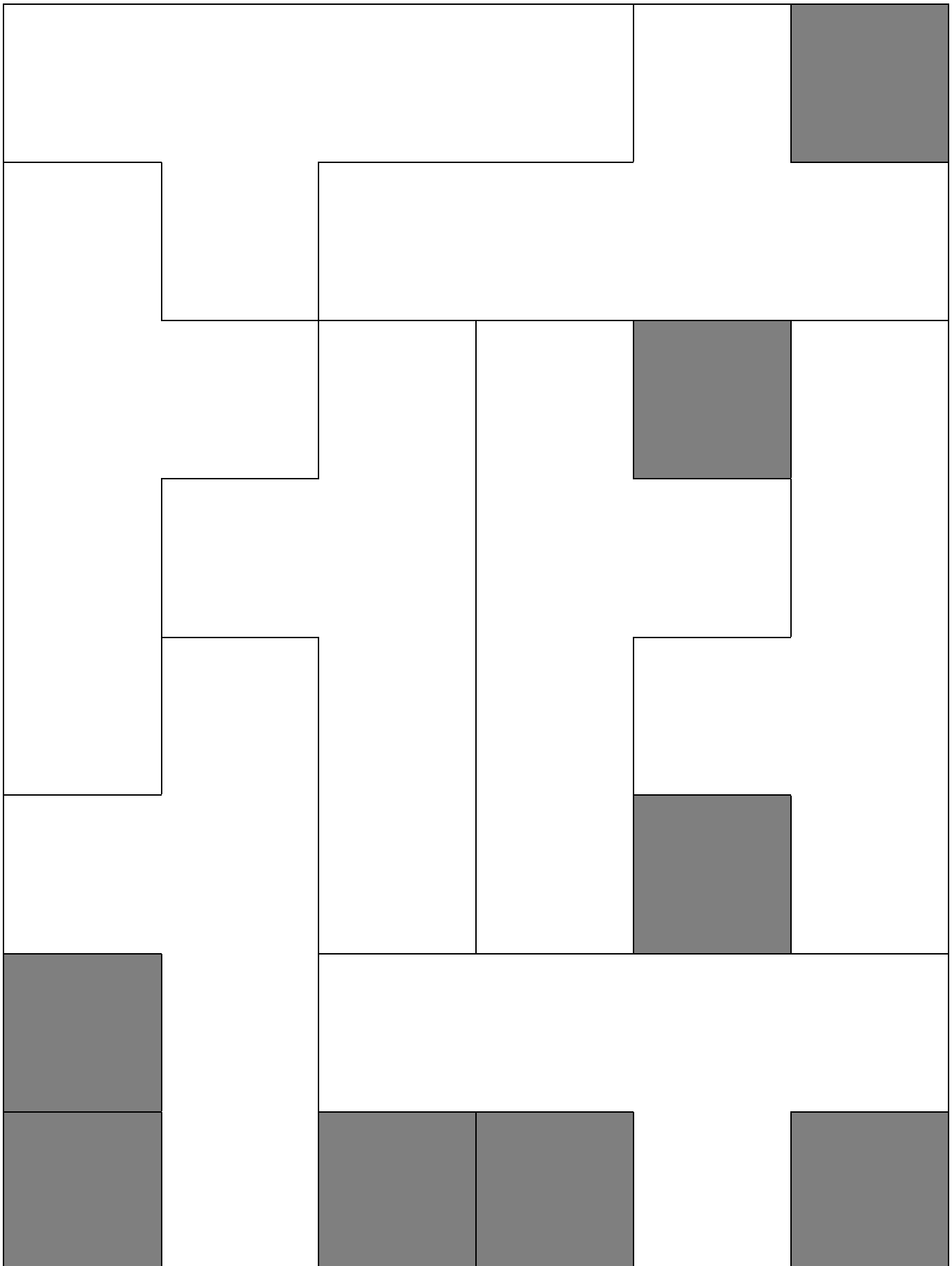
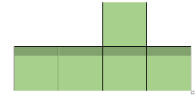
Pentamino 2/3 à photocopier sur des feuilles cartonnées d'une couleur 2



**atériel avant 4 ans :**

Pentamino 3/3 à photocopier sur des feuilles cartonnées d'une couleur 3  
(Les cases grisées sont à jeter)

3

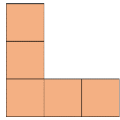


**Matériel après 4 ans :**

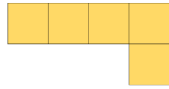
→ Pour chaque enfant, prévoir :

- un chapeau vierge
- un pentanimo de chaque couleur (4 pentaminos au total)

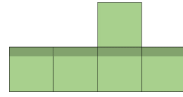
( les pentaminos n°2 et n°3 sont communs aux défis avant 4 ans/après 4 ans : les photocopier à partir de la partie « matériel avant 4 ans »)



1



2



3



4

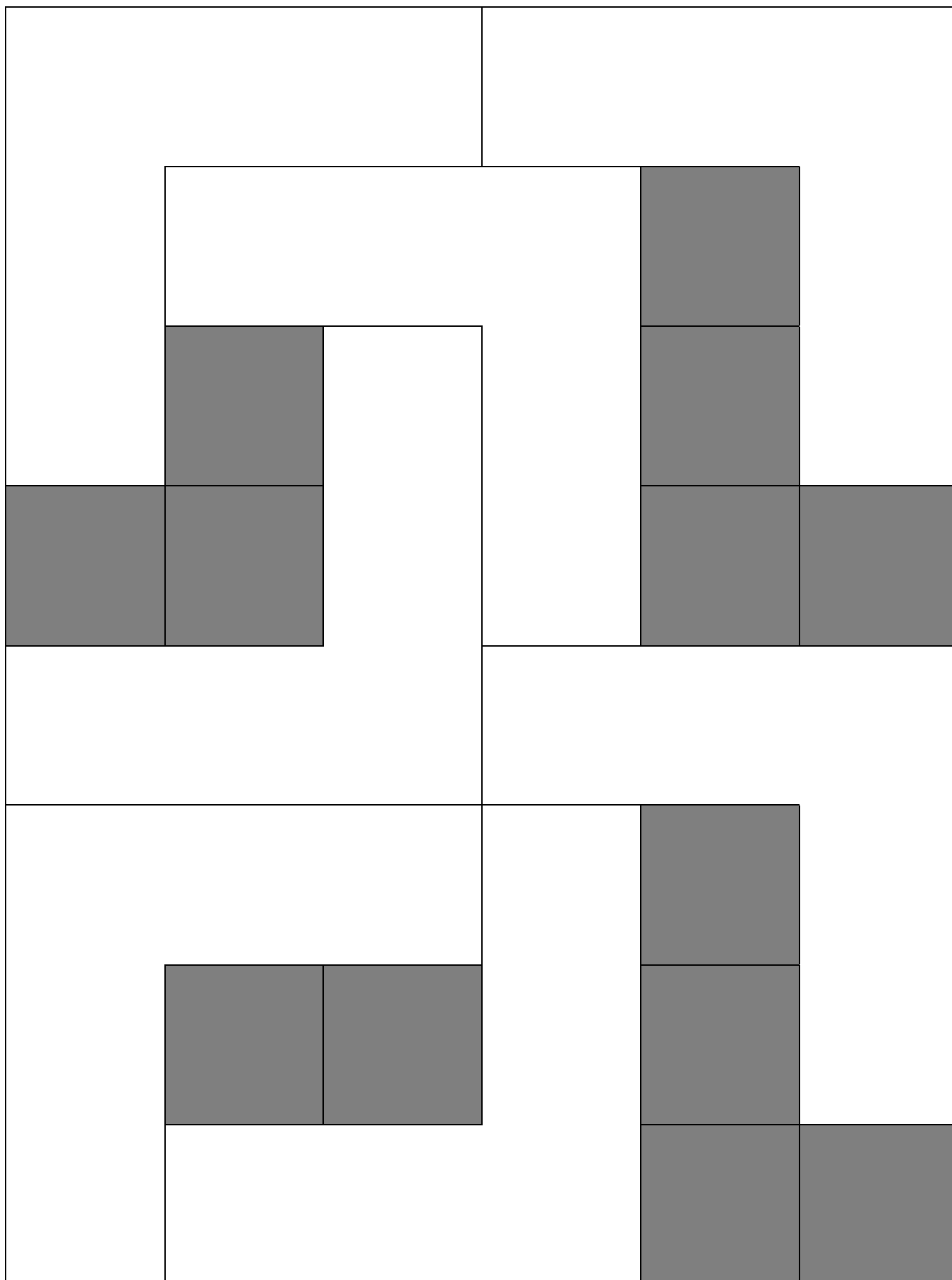
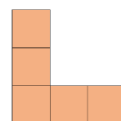
**Chapeau vierge :**




**Matériel après 4 ans :**

Pentamino 1/4 à photocopier sur des feuilles cartonnées d'une couleur 1  
(Les cases grisées sont à jeter)

1

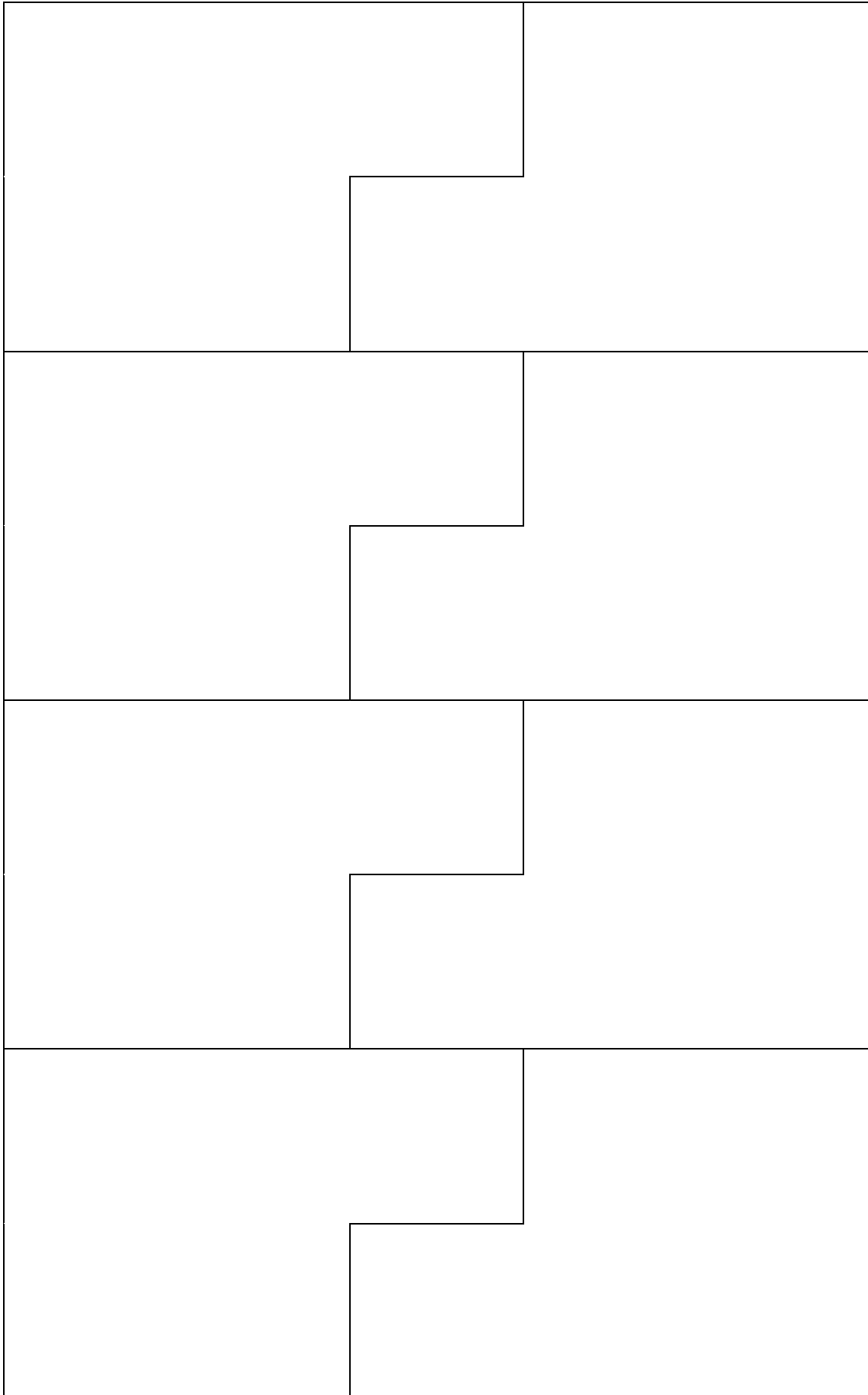


**Matériel après 4 ans :**

Pentamino 4/4 à photocopier sur des feuilles cartonnées d'une couleur 1

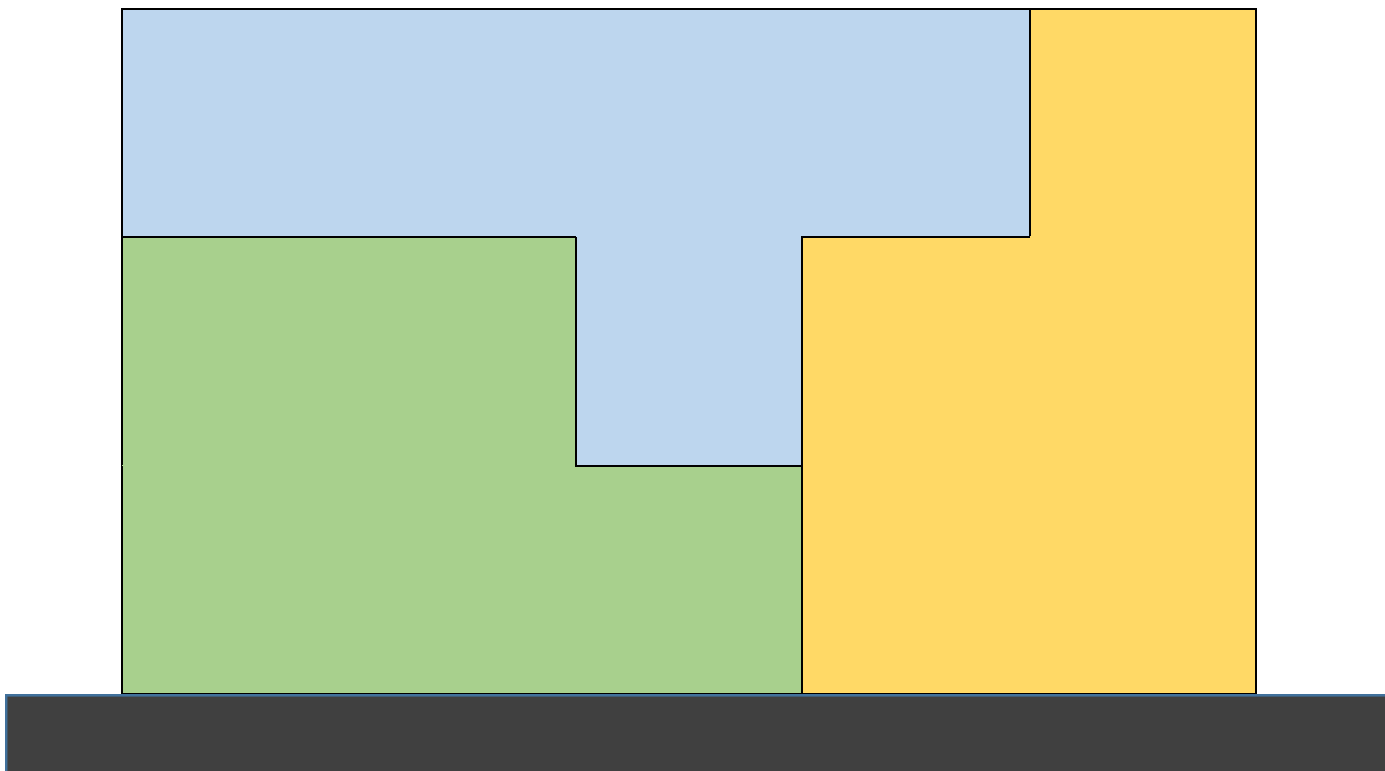
(Les cases grisées sont à jeter)

4

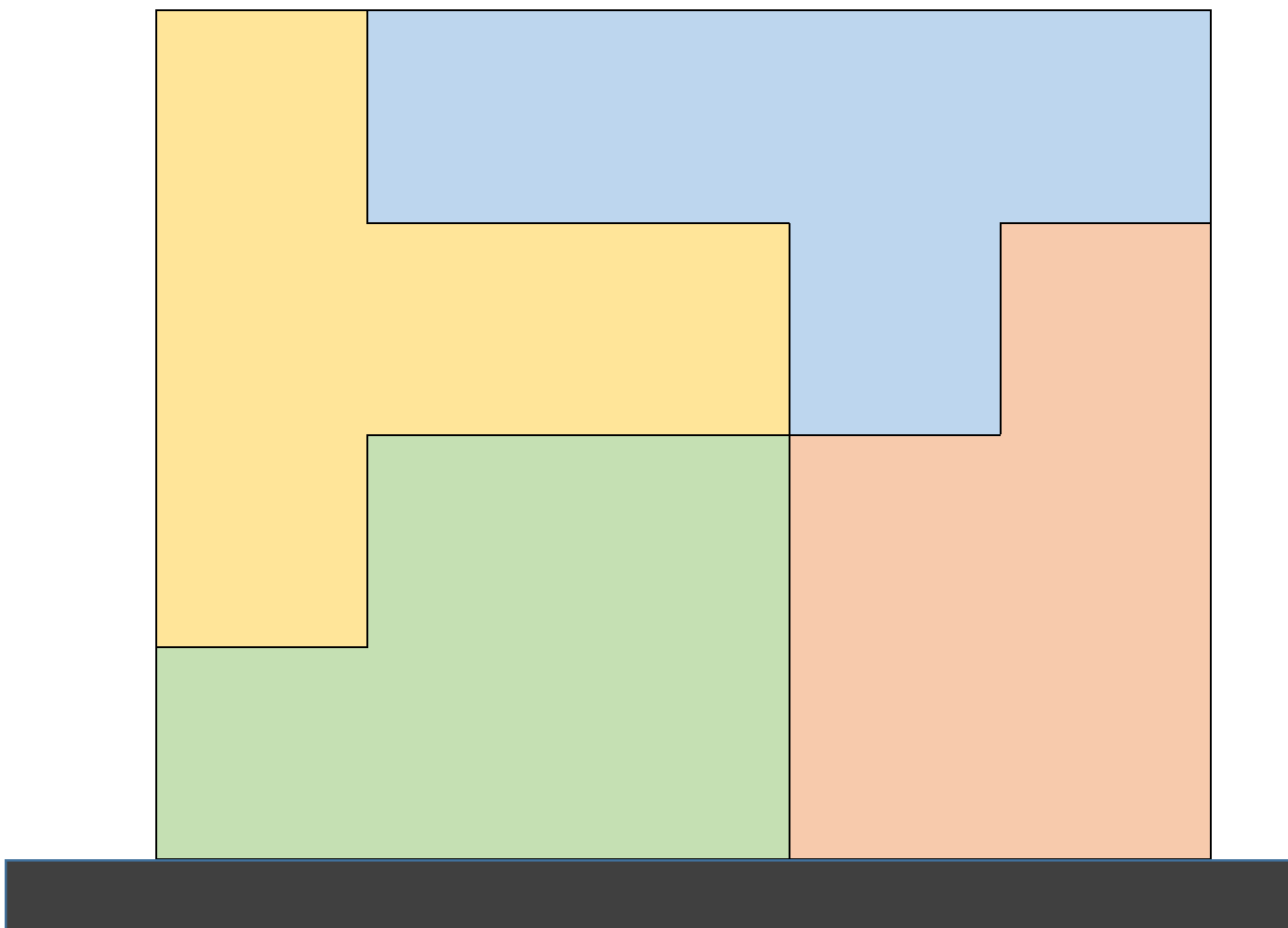


**Modèles différents pour aide à la compréhension de la situation :**

Avant 4 ans :



Après 4 ans :



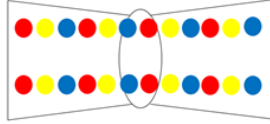
## JEUDI : DECORER LE NŒUD PAPILLON - EXPLORER DES SUITES ORGANISEES

### Fiche pédagogique avant/après 4 ans

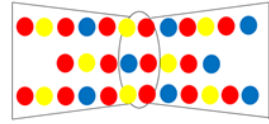
<b>Attendus de fin d'EM</b>	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application
<b>Compétences :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Compétences :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir distinguer les couleurs</li> <li>- Savoir se repérer dans un espace structuré (lignes et colonnes de cercles)</li> <li>- Savoir reproduire un motif organisé</li> <li>- Identifier l'algorithme de couleurs pour le poursuivre</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Compétences langagières :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et utiliser le lexique des couleurs</li> <li>- Comprendre et utiliser les connecteurs temporels :« d'abord », « après », « ensuite »</li> </ul> </li> </ul>
<b>Procédures observables :</b>	<p>Les enfants vont sans doute :</p> <p><b>NIVEAU 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coller les gommettes par colonnes (uniquement avant 4 ans) ou par lignes (avant 4 ans/après 4 ans)</li> <li>- Coller les gommettes l'une après l'autre en se référant à chaque gommette du modèle</li> <li>- Mémoriser une suite de deux couleurs (rouge jaune) et les coller ensuite par deux / Mémoriser une suite de quatre couleurs et les coller ensuite par quatre</li> <li>- Mettre côte à côte/en parallèle le nœud papillon vierge et le modèle pour faciliter le repérage</li> </ul> <p><b>NIVEAU 2 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coller les gommettes l'une après l'autre en se référant à la première série</li> <li>- Mémoriser la suite de couleurs et coller sans se référer au modèle</li> </ul>
<b>Matériel :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nœuds papillons modèles et nœuds papillons à compléter (cf. matériel avant 4 ans/après 4 ans)</li> <li>- Gommettes de couleurs (à fournir)</li> </ul>
<b>Organisation : préconisations</b>	<p><u>Prérequis :</u> on peut prévoir en amont des activités durant lesquelles les enfants vont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Reproduire des algorithmes</li> <li>→ Poursuivre des algorithmes par diverses manipulations (colliers, coloredos®, etc...)</li> </ul> <p><u>Mise en œuvre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prévoir un temps en amont pour expliquer le défi. S'assurer de sa bonne compréhension par les enfants en s'appuyant sur leur vécu (cf. prérequis).</li> <li>- Organiser un temps de recherche individuelle et de manipulation pour que les enfants puissent apporter une solution à la question posée. On peut prévoir de plastifier les nœuds papillon servant de support et utiliser des gommettes repositionnables pour que les enfants puissent apporter des corrections éventuelles.</li> <li>→ Pendant ce temps individuel, l'enseignant observe les stratégies des élèves et les interroge sur le « comment » ils sont en train de faire pour réussir.</li> <li>- Prévoir un temps collectif de validation du résultat ; l'enseignant verbalise et reformule les différentes stratégies utilisées par les élèves en se basant sur ses observations.</li> </ul>

**Solution**

Avant 4 ans :

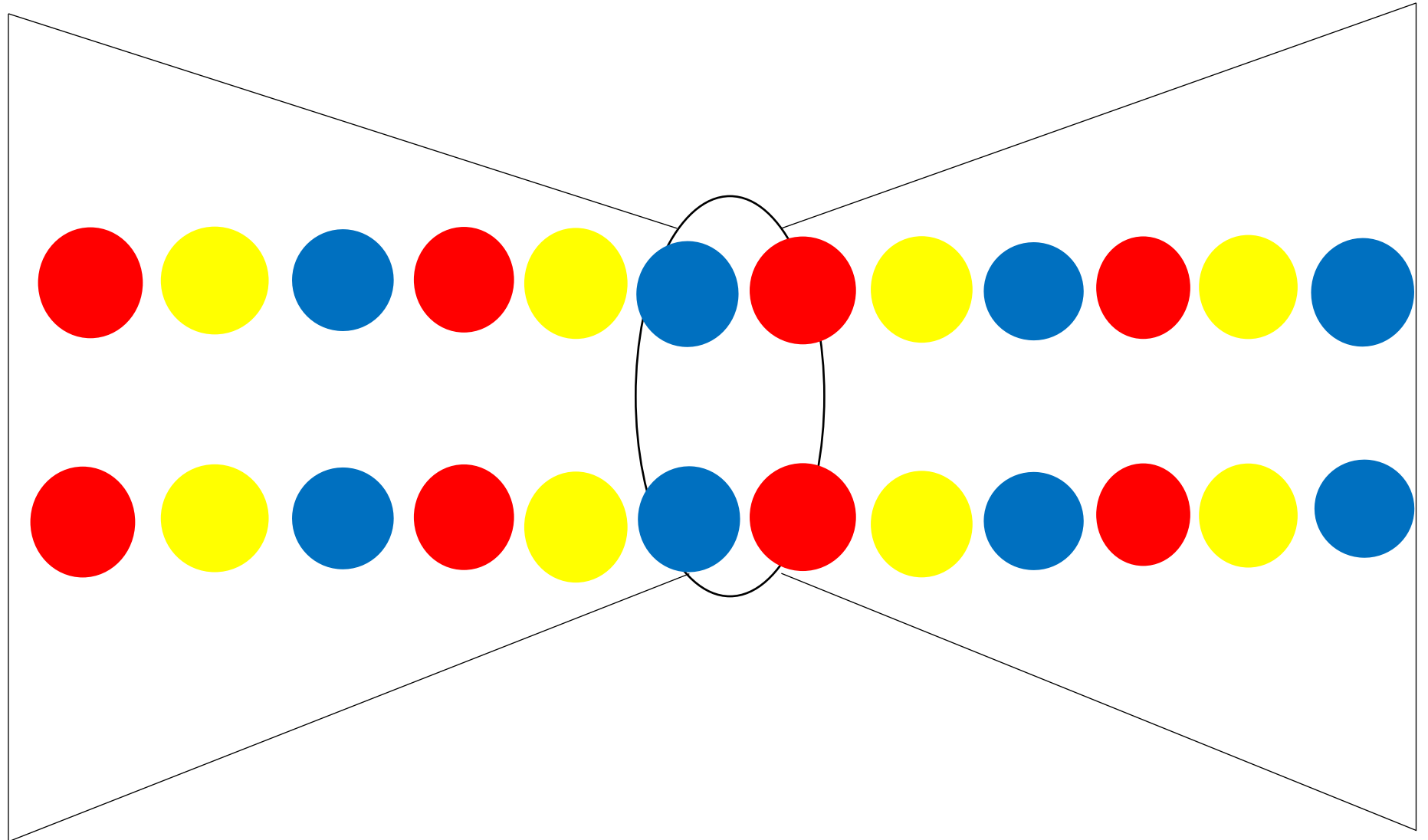


Après 4 ans :

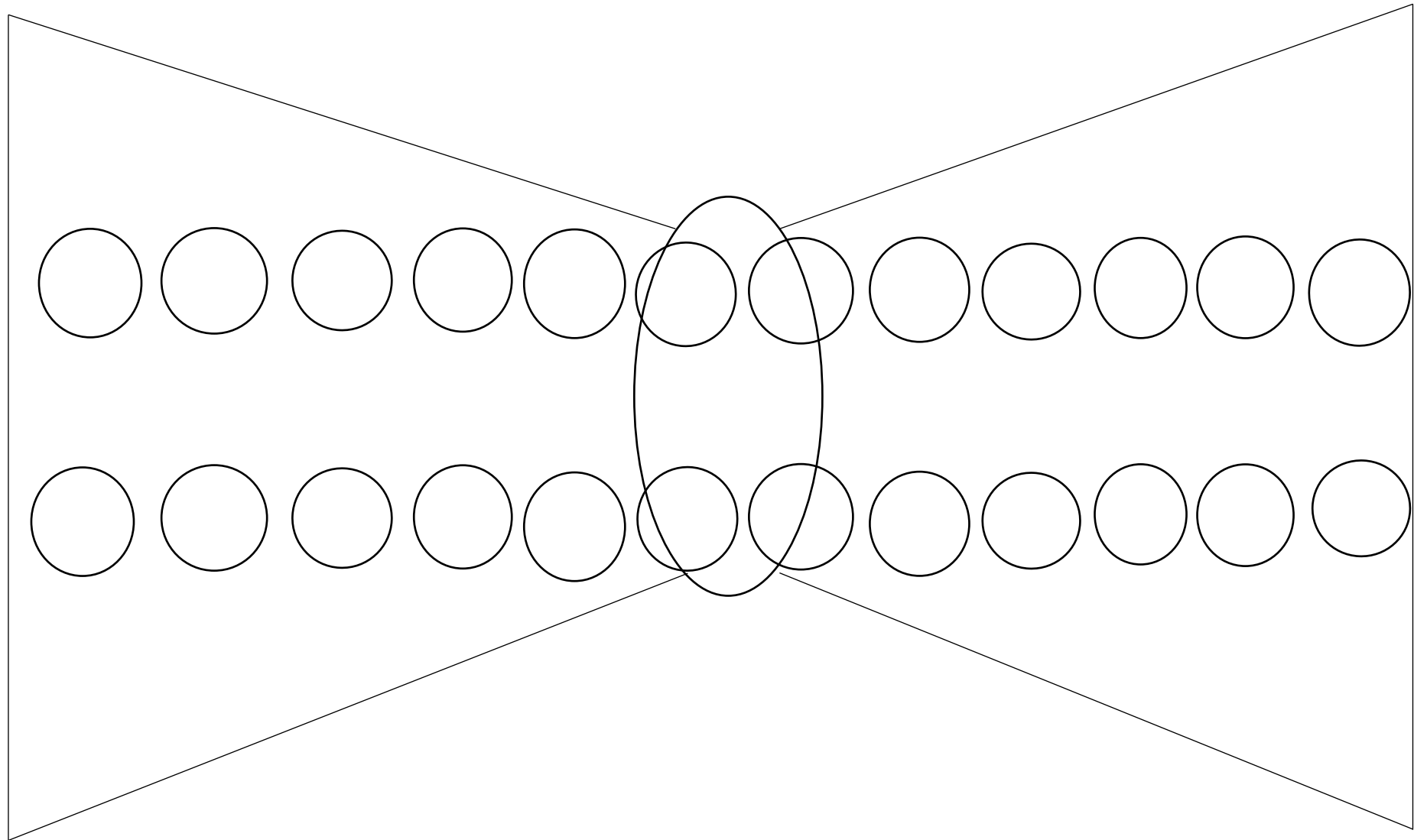




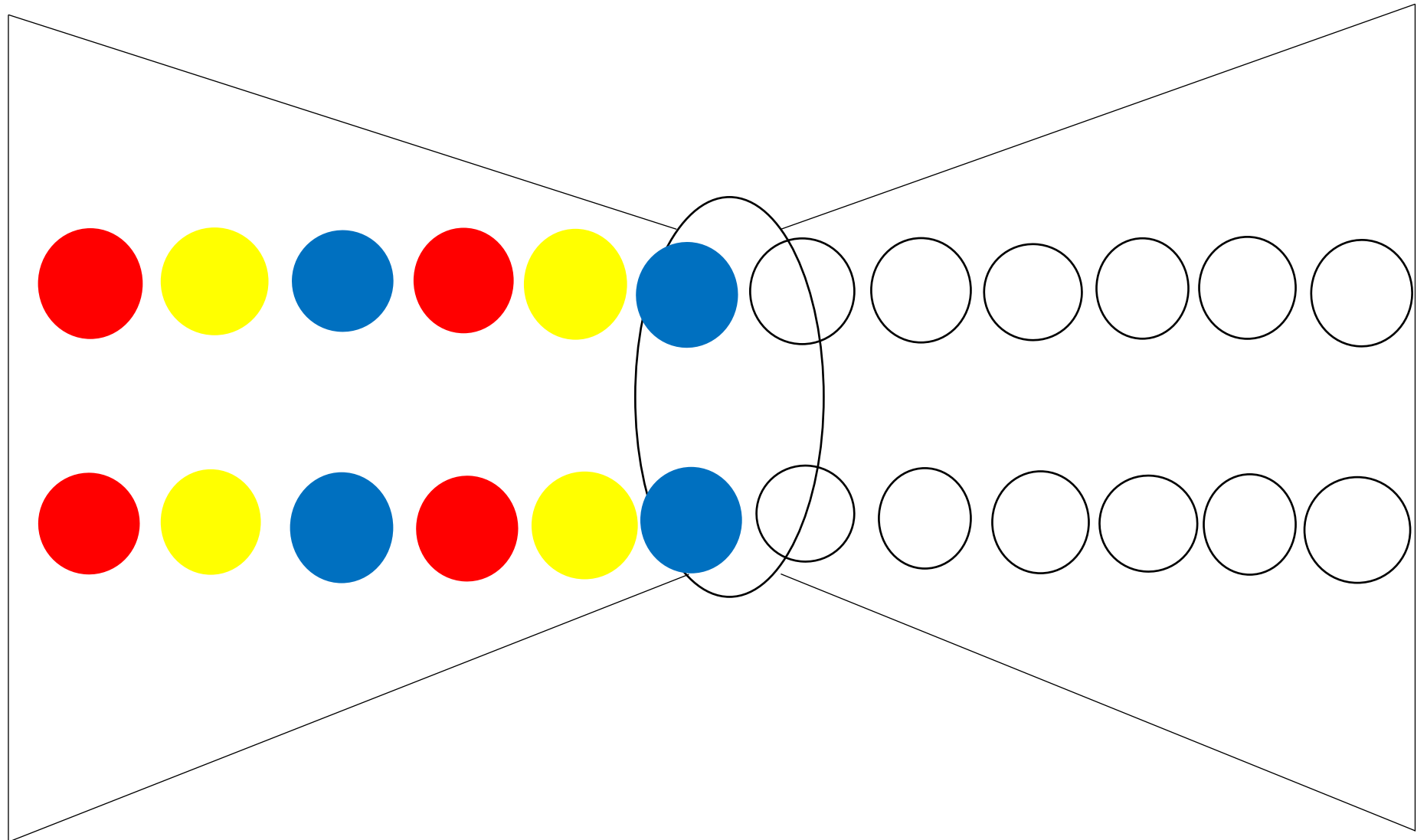
Matériel à photocopier AVANT 4 ANS – Niveau 1 Nœud papillon servant de modèle: à agrandir au format A3 si besoin.



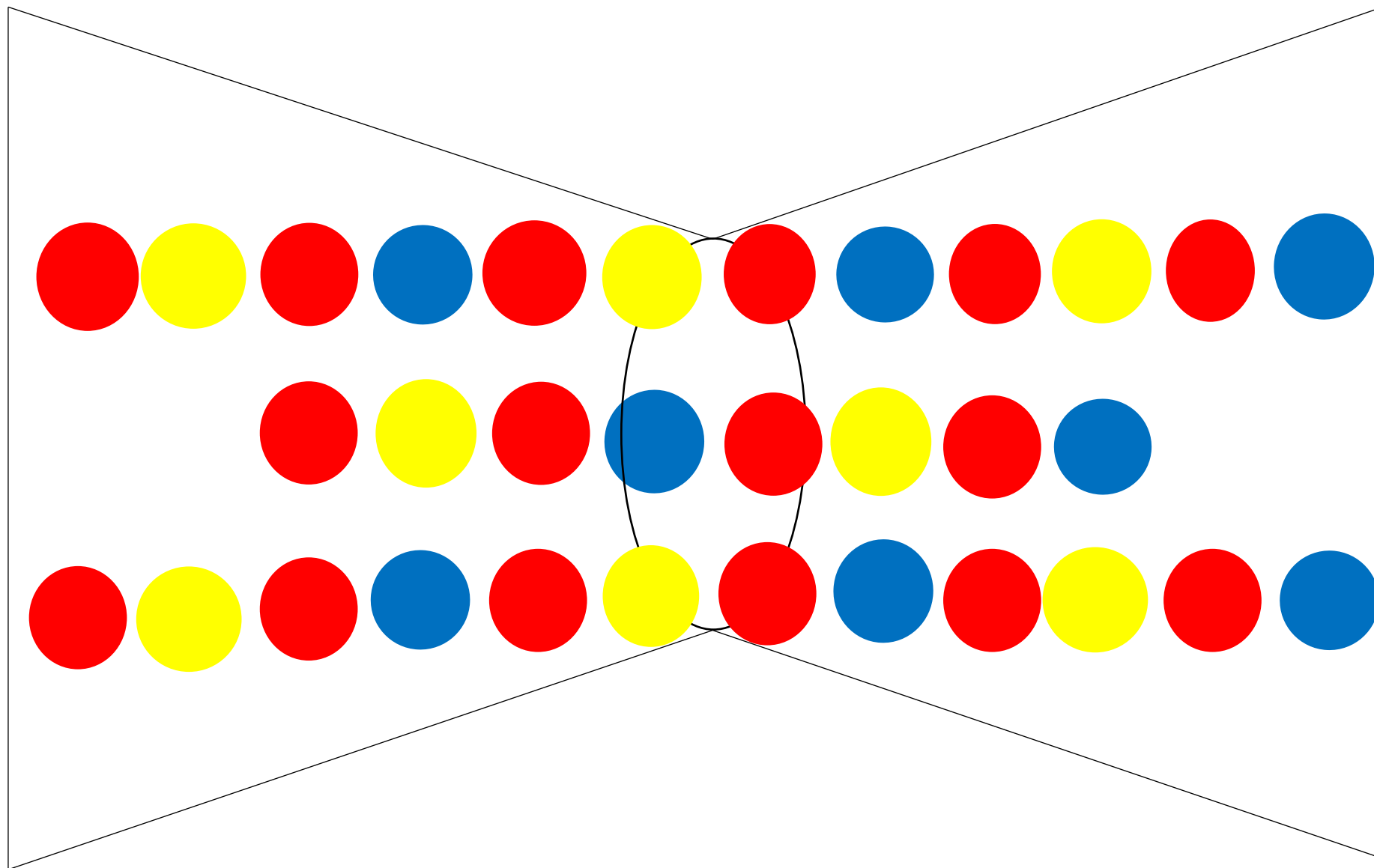
**Matériel à photocopier AVANT 4 ANS – Niveau 1** Nœud papillon à compléter par les élèves en suivant le modèle.



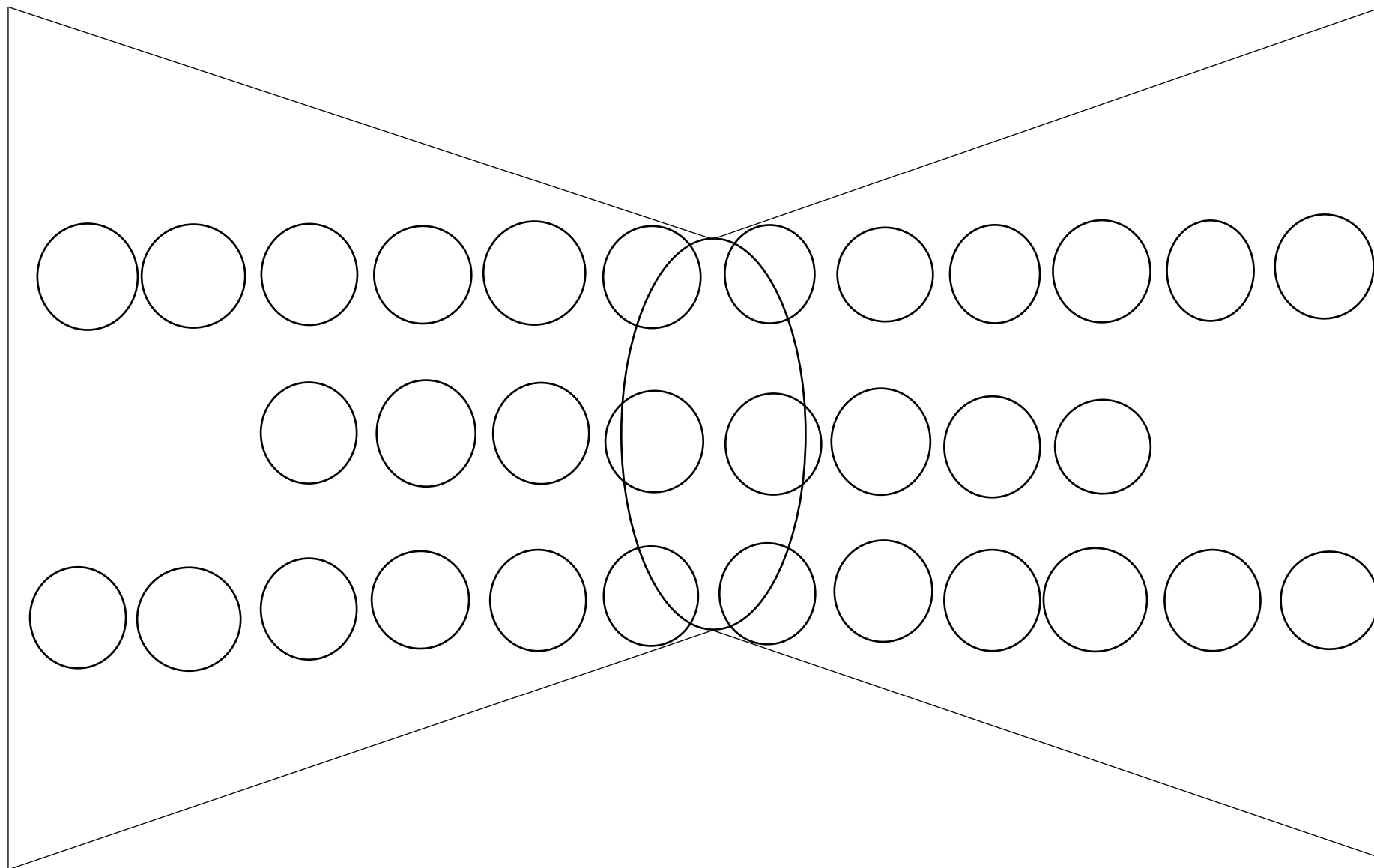
Matériel à photocopier AVANT 4 ANS – Niveau 2 Nœud papillon servant de modèle : à agrandir au format A3 si besoin.



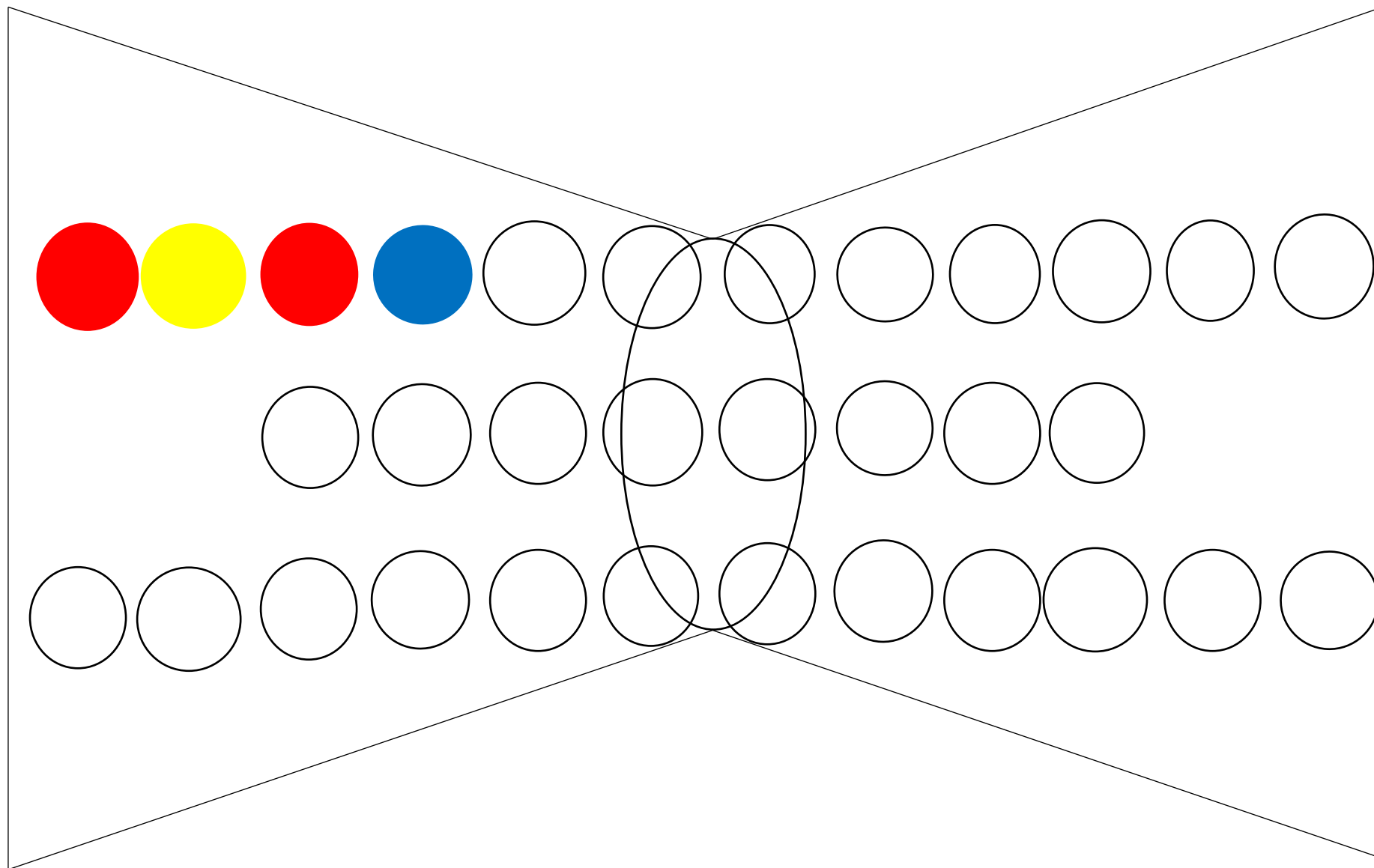
Matériel à photocopier APRES 4 ANS – Niveau 1 Nœud papillon servant de modèle : à agrandir au format A3 si besoin.



**Matériel à photocopier APRES 4 ANS – Niveau 1** Nœud papillon à compléter par les élèves en suivant le modèle.



Matériel à photocopier APRES 4 ANS – Niveau 2 Nœud papillon servant de modèle : à agrandir au format A3 si besoin.



# VENDREDI : JEU DE L'ORDRE – UTILISER LE NOMBRE POUR DESIGNER UN RANG, UNE POSITION

Source d'inspiration : Ressource Canopé « le nombre en maternelle »

## Fiche pédagogique avant/après 4 ans

<b><u>Attendus de fin d'EM</u></b>	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
<b><u>Compétences :</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Compétences :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avant 4 ans : Savoir reproduire une suite ordonnée d'éléments (images)</li> <li>- Après 4 ans : savoir utiliser les nombres pour repérer la position d'un élément dans une file.</li> </ul> </li> <li>✓ <u>Compétences langagières</u> (à adapter avant 4ans/après 4 ans):           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre et utiliser le lexique spécifique des positions relatives (<i>avant/après, d'abord/ensuite,entre</i>) et ordinal (<i>le premier, le deuxième, etc...</i>)</li> <li>- Remobiliser le lexique du cirque (...)</li> </ul> </li> </ul>
<b><u>Procédures observables :</u></b>	<p>Les enfants vont sans doute :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- procéder par essais/erreurs en s'appuyant sur une perception globale approximative (estimation).</li> <li>- Avant 4 ans : utiliser les relations de proximité, en partant de l'une ou l'autre extrémité, placer dans un ordre aléatoire, en comparant avec le modèle</li> <li>- Après 4 ans :           <p>Procédure 1 : dénombrer les gobelets avant celui ciblé sur le modèle, puis dénombrer, en partant de la même extrémité (donc dans le même sens) les gobelets sur la file de travail et conclure que celui qui est recherché se situe juste après.</p> <p>Procédure 2 : numéroter à l'oral les gobelets sur la file modèle (synchronisation pointage du doigt, énumération et comptine numérique), jusqu'à obtenir le « numéro » de celui ciblé, puis reproduire ces gestes sur la file de travail.</p> </li> </ul>
<b><u>Matériel :</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Avant 4 ans :           <ul style="list-style-type: none"> <li>- par élève : une bande vierge ( 7 cases ) et une barquette</li> <li>- des cartons images plastifiés en deux exemplaires ( 7x nb d'élèves en atelier)</li> <li>- des bandes modèles (bande vierge sur laquelle on a fixé à la patafix 7 images plastifiées)</li> </ul> </li> <li>→ Après 4 ans :           <ul style="list-style-type: none"> <li>- la file de 15 gobelets opaques sans couvercle , avec 14 jetons « cirque » visibles</li> <li>- la file de 15 gobelets opaques avec couvercles, avec 1 jeton « cirque » non visible</li> </ul> </li> </ul>
<b><u>Organisation :</u></b> <i>préconisations</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>Prérequis :</u> <p>Avant 4 ans : laisser les élèves manipuler librement les cartons images ; réaliser les appariements entre images identiques, voire jouer au memory.</p> <p>Prévoir un temps de travail sur le lexique, afin que les élèves sachent nommer les objets représentés sur les images.</p> </li> <li>✓ <u>Mise en œuvre :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <b>Avant 4 ans :</b> <p>L'enseignant montre une bande constituée de sept images cartonnées ainsi qu'une barquette contenant les mêmes images en vrac et une bande composée de sept cases vierges de la taille des images.</p> </li> </ul> </li> </ul>

Il commence par nommer les objets représentés, tous en lien avec le cirque. Il présente ensuite la tâche à effectuer : « Je vais donner à chacun une suite d'images comme celle-là. C'est le modèle. Je vais aussi vous donner une barquette avec les mêmes images et une bande. Vous allez poser les images sur la bande, en mettant une seule image sur une case pour refaire le modèle. »

La consigne est « Place les images comme sur le modèle ».

L'enseignant distribue le matériel à l'élève qui exécute la tâche. Comme les images sont déplaçables sur la bande et indépendantes les unes des autres, l'élève n'est pas obligé de les placer au fur et à mesure dans l'ordre pour réussir. Il peut placer la bande sous le modèle, prendre une carte au hasard dans la barquette et la poser exactement sous l'image correspondante du modèle. Si l'élève se trompe, il peut déplacer les cartes sans avoir à les retirer toutes.

Dès qu'un élève a terminé, l'enseignant vérifie son travail en mettant sa proposition sous le modèle et en verbalisant la position des images les unes par rapport aux autres, par exemple : « En premier, il y a le ballon, ensuite, il y a ..., après, il y a... »

Ou encore : « en premier, il y le ballon, ensuite tu as placé ..., ce n'est pas la même suite d'images que sur le modèle. »

#### VARIANTE :

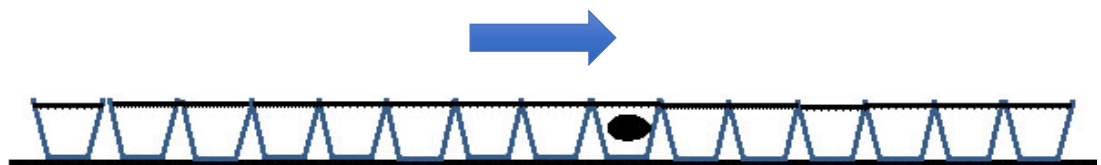
Le déroulement est le même, mais cette fois les modèles sont éloignés de la table de travail. La tâche à exécuter est plus difficile : d'une part, chaque élève doit d'abord reconnaître son modèle et, d'autre part, la prise en compte des informations sur la disposition des images les unes par rapport aux autres demande plus d'attention. Néanmoins, pour réussir, l'élève peut encore procéder de la même manière que lorsque le modèle était placé sur la table de travail, c'est-à-dire en ne plaçant pas nécessairement la première, puis la deuxième et ainsi de suite, mais sans pouvoir mettre le modèle au-dessus de leur bande vierge, ce qui lui demande une attention plus soutenue.

#### → Après 4 ans :

L'enseignant dispose une quinzaine de gobelets en file sur un banc. Dans chacun des gobelets, il a placé un jeton sauf dans l'un d'entre eux.



À proximité (mais pas directement à côté de la file modèle), une file identique de gobelets sur lesquels on a posé un couvercle. Seul le gobelet situé à la même position que celui qui est vide dans la file de référence cache le jeton, tous les autres sont vides. C'est la file de travail :



*Remarque : Les gobelets seront posés sur un support sur lequel est dessinée une flèche qui indique le sens et donc l'ordre dans lequel ont été placés les gobelets.*

Tous les élèves ainsi que l'enseignant sont du même côté du banc et de la file des gobelets placée sur le sol.



	<p>L'enseignant présente le matériel, le but de la tâche en donnant la consigne : « En suivant le sens de la flèche, j'ai placé un jeton dans chaque gobelet. Le clown du cirque m'a fait une blague : il a pris un des jetons et l'a caché dans le gobelet qui est à la même place dans la file placée sur le sol. Vous allez m'aider à le retrouver. »</p> <p>Chaque élève travaille individuellement avec l'enseignant. Il peut interroger quatre ou cinq élèves à la suite.</p> <p>Si l'élève réussit, l'enseignant lui demande d'expliquer sa procédure. Pour s'assurer de la pérennité de la procédure, l'enseignant change la position du gobelet qui ne contient pas le jeton dans la file de référence, puis fait de même dans celle qui est éloignée et demande à l'élève d'exécuter à nouveau la tâche. Une fois le gobelet ramené, l'élève soulève le couvercle pour valider sa proposition.</p> <p>Si l'élève échoue, l'enseignant lui demande de recommencer une deuxième fois et éventuellement une troisième fois.</p> <p><b>MISE EN COMMUN</b></p> <p>L'enseignant réunit les élèves qui ont travaillé et demande à chacun de verbaliser sa procédure.</p>	
<b><u>Solution</u></b>	<p>Avant 4 ans :</p> <p>File réalisée identique au modèle (vérification terme à terme en rapprochant le modèle de la file réalisée par l'élève)</p>	<p>Après 4 ans :</p> <p>L'enfant a trouvé le jeton dans le gobelet de la file n° 2.</p>