

Fiche descriptive de l'activité autour de la construction du nombre –circonscription de Saint-Chamond / 2020 / 2021

Nom de l'école : LAMARTINE	Date du jour de l'activité :/...../.....	Durée de la séance : 1 demi-heure	Nombre de fois répétées : (numéro de séances)
Nom du PE :			
Niveau de classe : MS/GS			

Modalité : Collective / individuelle/ groupes :	Lieu de l'activité (classe ou autre lieu -salle d'évolution, aux toilettes-) :
En rituel (préciser le moment de la journée) :	
En ateliers : OUI	Espace classe (coin regroupement, cuisine, gros jeux, coin manipulation...) :
En accueil : OUI	

La cardinalité (1) OUI	La comptine numérique (2) OUI	Comptage 1 à 1 (3) OUI	Écriture chiffrée (4) OUI	Comparaison (5) OUI	Résolution de problèmes (6) : addition/soustraction OUI	Résolution de problèmes (7) : multiplication/division OUI (avec variantes)
---------------------------	----------------------------------	---------------------------	------------------------------	------------------------	---	--

Choix de l'entrée mathématique en termes de repères (au choix ci-dessus) : **addition et soustraction**

La description matérielle : fromages et souris

Le jeu est composé d'un plateau de jeu avec une roulette. La roulette à des cases : 1 fromage, 2 fromages, 3 fromages, 4 fromages, chat et souris

4 cartes à jouer individuelles

12 plaquettes représentant des souris

40 jetons « fromage »

1 dé

La description du rituel :

La description de l'activité : **Règle du jeu**

Chaque enfant a une carte sur cette carte, il y a dessiné l'emplacement pour 10 fromages et 3 souris

Les enfants font tourner la roulette chacun à leur tour.

Si la flèche s'arrête sur un fromage, l'enfant prend le nombre de fromage correspondant et le met sur sa plaque.

Si la flèche s'arrête sur une souris, le joueur met une souris sur sa carte et doit jeter le dé pour savoir combien la souris mange de fromage.

Si la flèche s'arrête sur un chat, celui-ci mange les souris et le joueur peut retirer une souris de sa carte.

Le gagnant est celui qui réunit le premier 10 fromages et qui n'a plus de souris.

Modalité

Durée de chaque partie de 10 à 15 mn, mise en œuvre pendant les ateliers (demi-heure)

Mise en œuvre en atelier avec 5 enfants 4 qui jouent et 1 arbitre.

Puis mise en œuvre à l'accueil avec accès libre.

La description du jeu (pour les jeux d'exercices* et d'assemblages*) :

La création d'un scénario (pour les jeux symboliques*) :

La règle du jeu (pour les jeux à règles*) : OUI

Les attendus mathématiques :

-Additionner des petites sommes

-Soustraire des sommes

-Décomposer le nombre 10

La place du langage dans l'activité :

« J'ai tiré 4 fromages, j'en ai maintenant 6. »

« Il me manque plus que 3 fromages pour gagner. »

La consigne :

Le vocabulaire mathématique attendu et verbes d'action utilisés (Cf. ci-dessous) :

Ajouter / Enlever / Compter / Nom des nombres

Autant que / plus que / même que

Remarques des formateurs : des évolutions et des variantes

Changer la carte et en proposer une autre pour aller jusqu'à 12 ou plus

Modifier l'aide (rangement en 2 lignes de 5) voire la supprimer

Modifier les dés pour n'avoir que des 3 ou des 4 (viser la multiplication)

Modifier la fiche pour aller vers la schématisation et la modélisation : disposer autrement les fromages en les remplaçant par des cubes emboîtables pour mieux les compter ; faire des paquets de 5 et des barrettes de 10

Proposer des petits problèmes : permettre à l'élève de chercher une stratégie pour obtenir, par ex, en 3 fois Combien il peut obtenir ses 10 fromages pour gagner ?

Au CP : proposer après les cubes emboîtables les barres de Cuisenaire pour mieux observer et modéliser la quantité de fromage et permettre d'aller vers l'abstraction ; c'est ne plus jouer avec des fromages mais avec des nombres.

Autres : cf. le jeu des écureuils ; le jeu du verger en PS

Photos du jeu (à déposer)



Vidéo de l'activité (à organiser)

7 repères	Quelques repères mathématiques concernant les apprentissages sur le nombre et verbes d'action
1-La cardinalité	Produire / dénombrer / décomposer / recomposer / mémoriser
2-La comptine numérique	Trouver le nombre avant-après / sait le dire rapidement / compter / compter à rebours
3-Comptage 1 à 1	Compter de 1 à 1 / reconnaître le cardinal de la collection / compter des collections / développer des stratégies...
4-Ecriture chiffrée	Reconnaître l'écriture chiffrée
5-Comparaison	Comparer des collections / utiliser le cardinal / la correspondance terme à terme / utiliser les mots plus-moins-autant
6- Problèmes addition/soustraction	Réaliser l'action / percevoir le cardinal s'appuyant sur la décomposition / dénombrer immédiatement / compter / surcompter/ décompter
7- Problèmes multiplication/division	Imaginer, dessiner, réaliser, vérifier l'action