

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

Nom de l'école : maternelle F.Villon Nom du PE Niveau de classe : GS		Date du jour de l'activité : tous les jours jusqu'aux vacances de février /...../.....		Durée de la séance : 20min		Nombre de fois répétées : 4	
Modalité : Collective / individuelle/ groupes : groupes de 6 En rituel (préciser le moment de la journée) : En ateliers : matin En accueil :				Lieu de l'activité (classe ou autre lieu -salle d'évolution, aux toilettes-) : classe Espace classe (coin regroupement, cuisine, gros jeux, coin manipulation...) : table			
La cardinalité (1) OUI	La comptine numérique (2) OUI	Comptage 1 à 1 (3) OUI	Écriture chiffrée (4) OUI	Comparaison (5) OUI AVEC 2 BUS AVEC 2 MOMENTS DIFFERENTS	Résolution de problèmes (6) : addition/soustraction OUI	Résolution de problèmes (7) : multiplication/division OUI	
Choix de l'entrée mathématique en termes de repères (au choix ci-dessus) : comparaison et résolution de problèmes : addition/soustraction							
La description matérielle : l'arrêt de bus (Orchard toys) Cf. jeu de l'arrêt de bus							
La description du rituel :							
La description de l'activité : un jeu à règle par 2, 3 ou 4 ou par équipe de 2 L'objectif de ce jeu est d'arriver à la gare d'autobus avec le plus de passagers à bord de son bus. Le joueur lance le dé rouge et le dé blanc en même temps. Le dé rouge permet de faire avancer son jeton bus du nombre de cases indiqué sur le dé. Si la case sur laquelle il se pose indique un signe plus, il ramasse le nombre de cartes passagers indiqué sur le dé blanc et les place sur son bus. Si la case indique un signe moins, il doit faire descendre le nombre de passagers indiqué sur le dé blanc. Les passagers sont tous très différents permettant de travailler le vocabulaire. Le jeu contient 1 plateau, 4 tableaux bus, 4 jetons bus, 4 porte-jetons, 40 cartes passagers et 2 dés.							

La description du jeux (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*) : qui arrivera à la gare routière avec le plus grand nombre de passager ?

Chaque bus avance sur la route selon le lancer du dé rouge ; le dé blanc indique le nombre de passagers à prendre à l'arrêt (case +) ou à faire descendre(case-)

Un plateau et 2 dés (rouge et blanc ; changer le rouge par un vert puisque le bus avance en principe quand le feu vert est allumé !) 4 cartons de bus ainsi que des personnages
L'objectif de ce jeu est d'arriver à la gare d'autobus avec le plus de passagers à bord de son bus. Le joueur lance le dé rouge et le dé blanc en même temps. Le dé rouge permet de faire avancer son jeton bus du nombre de cases indiqué sur le dé.

C'est un jeu qui permet l'apprentissage et l'entraînement de l'addition et de la soustraction. Les petits apprendront à dénombrer et les plus grands feront les compléments à 10
Chaque élève a un bus ou les mettre par 2 voire plus -1 bus pour un groupe d'élève

Les joueurs font avancer leur bus respectif sur le plateau. A chaque arrêt et en fonction des résultats indiqués par les dés, le conducteur dépose ou prend de nouveaux passagers dans son bus. Une fois rentré en gare, le conducteur qui a le plus de passagers dans son bus a gagné !

Les attendus mathématiques : Construire le nombre pour exprimer les quantités numériques ; compter jusqu'à 10 (10 places représentées)

Quantifier des collections ;

Stabiliser la connaissance des petits nombres

Ajouter et soustraire des quantités

Décomposition du nombre et complément à 10

La place du langage dans l'activité :

Mathématique : plus ou moins

Langage : Descriptif des nombreux personnages différents

Jeu en anglais

La consigne :

Le vocabulaire mathématique attendu et verbes d'action utilisés : utiliser les mots plus-moins-autant/ compter / surcompter/ décompter

Remarques des formateurs : des évolutions

On peut repérer la position des bus concurrents sur la frise numérique puis sur la droite numérique c'est donner un autre support de déplacement (bande numérique numérotée avec comme repère le point de départ et le point d'arrivée théorique avec le bus plein, voire d'autres repères...

Modifier le nombre de place du bus

Modifier la structure du bus (nombre de places par rangées)

Modifier les dés (garder les pairs...)

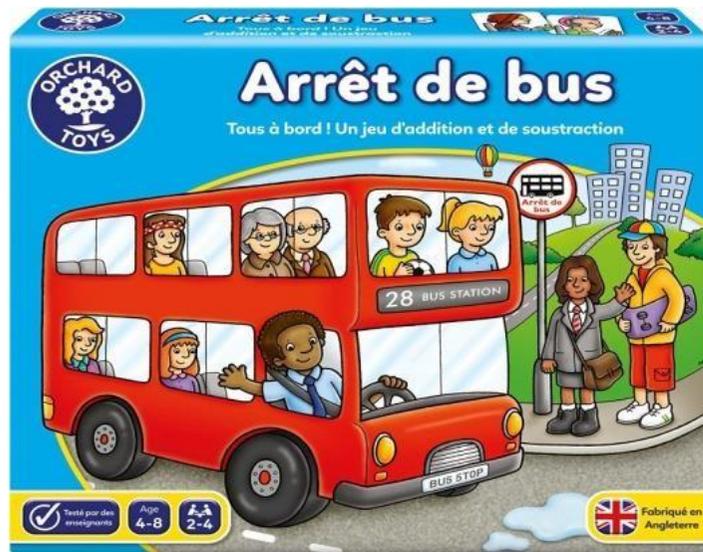
Proposer des problèmes avec le bus à compléter avec des groupements de personnes fixes

Imaginons que l'on doit remplir tout le bus ou seulement la moitié ; il y a déjà tant de passagers combien à l'arrêt suivant peuvent monter dans le bus ? Quelle constellation pourrait-on faire pour que le bus (en ayant évité certaines cases + ou -) soit rempli ?

Imaginons que le bus ne soit pas rempli après un tour de piste ? Le joueur a obtenu plus de - que de +

Un jeu avec au moins 2 incertitudes : la quantité lue sur le dé jeté et l'obligation de prendre ou d'enlever un passager en fonction des indications notées sur le plateau

Photos du jeu (à déposer)



Vidéo de l'activité (à organiser) :