

DECOUVRIR LE MONDE :

Les nombres et quantités

Compétences travaillées :

Comparer des quantités, résoudre des problèmes sur des quantités

S1 / S2**LE JEU DE LA MARCHANDE** (version 1) :

Compétence : Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité

Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.

Objectif : compléter de petites quantités pour atteindre celle voulue.

Exercice 1 : préparer l'argent pour acheter du matériel pour la classe.

FAIRE 10 AVEC LES DÉS.

Compétence : Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité

Objectif : trouver le complément à un nombre pour faire 10.

Exercice 1 :

+ travail sur fiche

S3 / S4**JEU DES MAISONS :****Compétence** :

Utiliser les nombres pour compléter une collection.
Compléter une collection pour en avoir 2 équipotentes.

Objectif :

But du jeu : compléter le mur de la maison

ACTIVITÉ AUTONOME SUR FICHE :**Compétence** :

Comparer des quantités.
Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.

Objectif : résoudre des problèmes sur des quantités

- Je donne une collection, il faut dessiner les éléments qu'il manque pour la compléter

S5**LE JEU DE LA MARCHANDE**

(version 2) :

Compétence : Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité
Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.

Objectif :

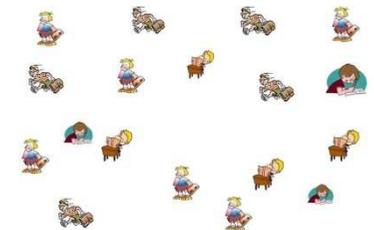
Exercice 1 : préparer la commande pour acheter du matériel pour la classe.

Le jeu de la marchande :

Version 1 manipulation d'objets

Compétences travaillées :	Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.	Matériel / organisation
Objectifs :	Amener les élèves à créer des collections dans une situation problème.	
But du jeu :	réunir le matériel nécessaire pour le fonctionnement d'une classe en l'achetant avec des pièces.	
Consignes :	Différents rôles sont à jouer. Il faut un marchand et des acheteurs. On peut aussi rajouter un banquier. 1. Les élèves doivent repérer le nombre d'élèves dans une classe. 2. Ils doivent préparer les pièces pour acheter le matériel. On achète un objet avec une pièce et l'élève construit une collection entière. 3. Même exercice mais il y a déjà un peu de matériel en avance. Il faut compléter ces collections.	
Différenciation :	On peut complexifier en donnant un nombre de pièces insuffisant et en rajoutant le rôle du banquier qui doit donner des pièces pour compléter la collection. On peut complexifier en fixant des prix différents aux objets. On peut aider les élèves en utilisant la correspondance terme à terme avec les maquettes d'élèves et les pièces. Préparer une planche avec des cases correspondant au nombre d'élèves pour aider les élèves en difficulté.	

Carte pour commander
Matérialisation des élèves de la classe.



Version 2 (plus grande abstraction avec les bons de commande)

Compétences travaillées :	Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.	Matériel / organisation
Objectifs :	Amener les élèves à créer des collections dans une situation problème.	
But du jeu :	Réunir le matériel nécessaire pour le fonctionnement d'une classe en passant une commande.	
Consignes :	1. Les élèves doivent repérer le nombre d'élève dans une classe. 2. Dans un premier temps, ils vont passer des commandes sur des objets que l'on n'a pas. Pour cela, ils doivent remplir un bon de commande qu'ils donnent à une marchande. (créer une collection égale au nombre d'élèves) 3. Dans un second temps, ils doivent compléter des collections dont l'on a déjà quelques éléments dans la classe. (compléter un collection pour créer deux collections équipotentes).	
Différenciation :		

Bons de commande.
Matérialisation des élèves de la classe.



Classe de grande section

				
			 v	
				
				

CRAYONS
crayons



Nombre :

CRAYONS
crayons



Nombre :

CRAYONS
crayons



Nombre :

CRAYONS
crayons



Nombre :

CISEAUX
ciseaux



Nombre :

CISEAUX
ciseaux



Nombre :

CAHIER
cahier



Nombre :

CAHIER
cahier



Nombre :

LIVRE
livre



Nombre :

LIVRE
livre



Nombre :

LIVRE
livre



Nombre :

LIVRE
livre



Nombre :

STYLO
stylo



Nombre :

STYLO
stylo



Nombre :

FEUTRE
feutre



Nombre :

FEUTRE
feutre



Nombre :

Faire 10 avec les dés :

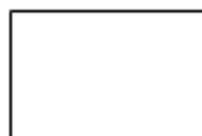
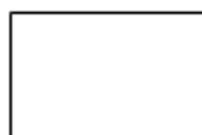
<p><i>Compétences travaillées :</i></p>	<p>Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.</p>	<p><i>Matériel / organisation</i></p>
<p><i>Objectifs :</i></p>	<p>Associer deux quantités pour faire 10</p>	
<p><i>But du jeu :</i></p>	<p>Faire 10 avec des dés.</p>	
<p><i>Consignes :</i></p>	<p>Les élèves ont 2 dés à lancer. L'un d'entre eux lance le 1^{er}. Il place ses jetons sur la bande numérique. Par exemple 3 jetons s'il a fait un 3. Il regarde combien de jeton il lui manque pour savoir combien il doit faire avec les dés. Puis il relance le 2^{ème} dé pour compléter sa collection. S'il loupe, il garde sa collection et relance le dé quand c'est son tour. Pour la seconde partie, on doit faire 10 en 2 coups (donc le 1^{er} dé doit être = ou > à 4). L'élève gagne un point quand il arrive à faire 10. Le gagnant est celui qui gagne 3 points.</p>	 <p>The image shows two red dice with white pips, one slightly behind the other. Below them is a horizontal red strip with white numbers from 1 to 10, representing a number line or token strip.</p>
<p><i>Différenciation :</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si les élèves n'ont plus besoin de la bande, ils peuvent jouer seulement avec le repère des jetons (ils ne peuvent pas voir directement sur un support combien il leur manque de jetons donc il faut réfléchir au complément dans sa tête) • Si les élèves n'ont plus besoin des jetons, ils peuvent noter le nombre qu'ils ont fait sur une ardoise et faire le complément avec le dé. (se passer de l'ardoise ?) 	

Le jeu des maisons :

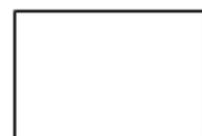
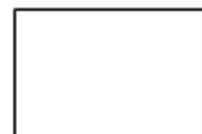
<i>Compétences travaillées :</i>	Compléter un ensemble pour obtenir une certaine quantité Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments. Compléter une collection pour faire 10.	<i>Matériel / organisation</i>
<i>Objectifs :</i>	Prendre en compte le matériel existant et le compléter.	
<i>But du jeu :</i>	Commander les pièces nécessaires pour construire la machine.	
<i>Consignes :</i>	Les élèves observent une maison où certaines briques sont déjà mises. Il doit compléter le mur entier. <ol style="list-style-type: none">1) Il choisi les pièces qu'il a devant lui (au fur et à mesure)2) Il doit passer une commande (doit anticiper). Des briques du mur sont posées.3) On achète les briques : Je tire une carte avec des constellations et je la complète pour faire 10 parce qu'une brique coute 10 unités. Dans cette partie, l'élève doit terminer sa maison le plus vite possible	
<i>différenciation</i>	Jouer sur le nombre de pièces manquantes. Donner un nombre de coups possible pour commander (droit à une erreur).	



Bon de commande

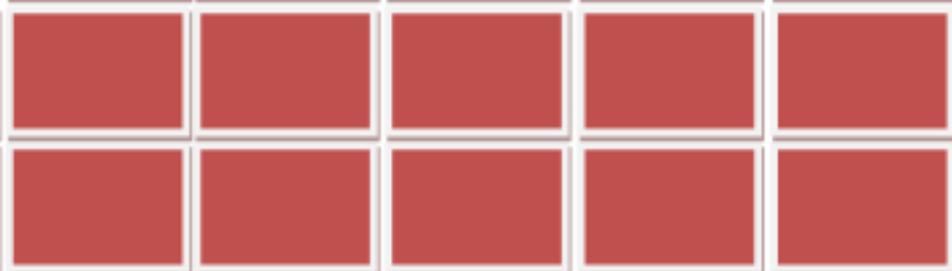
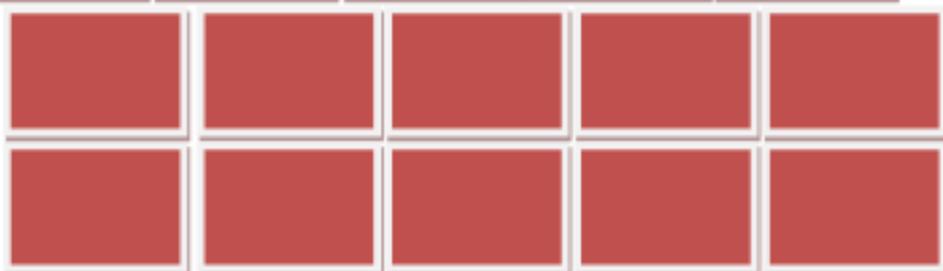
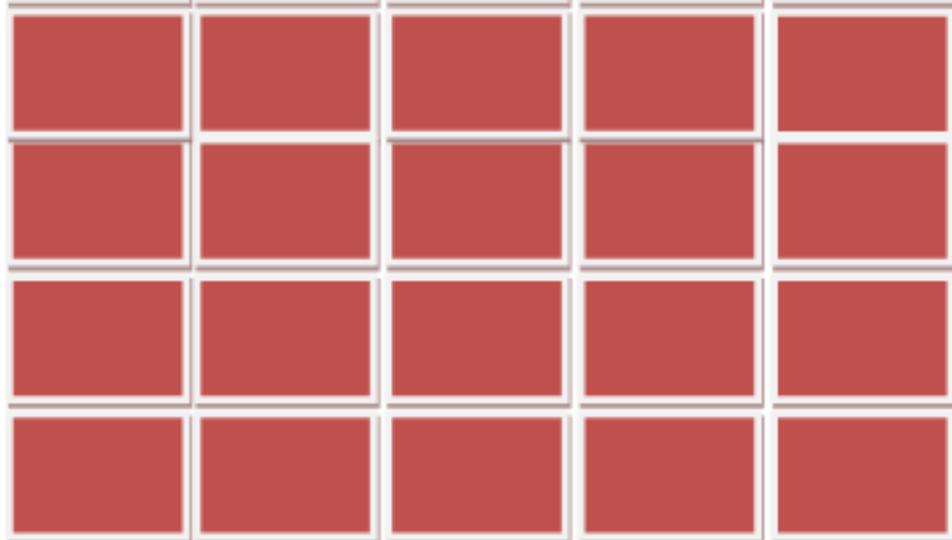
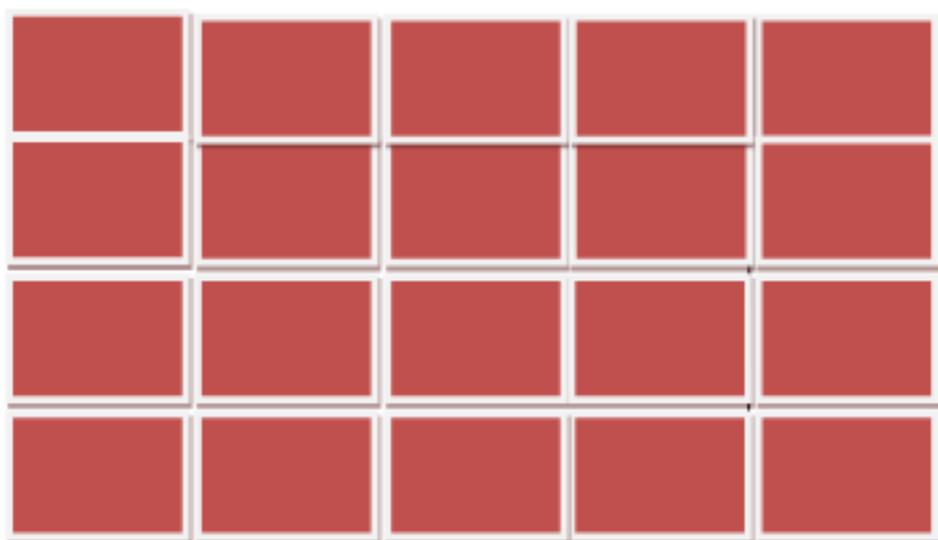
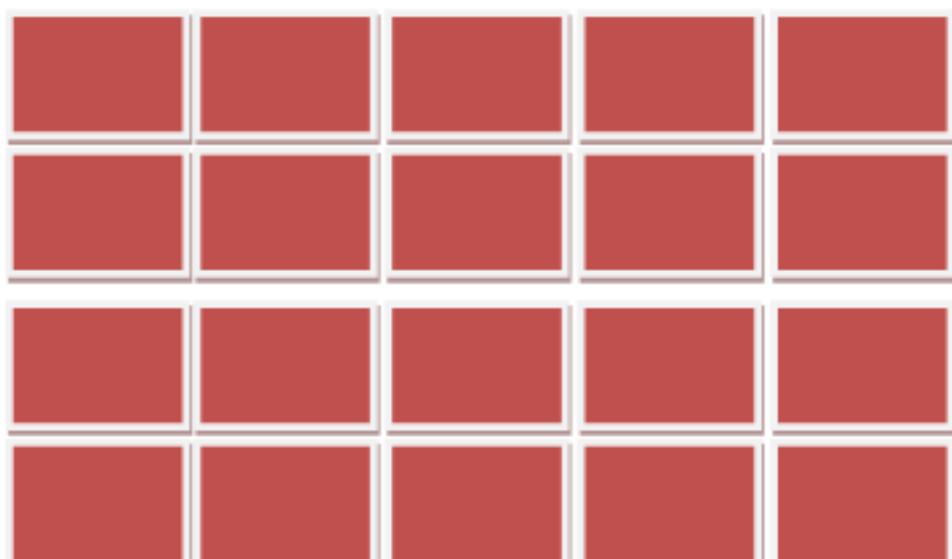


Bon de commande



Bon de commande





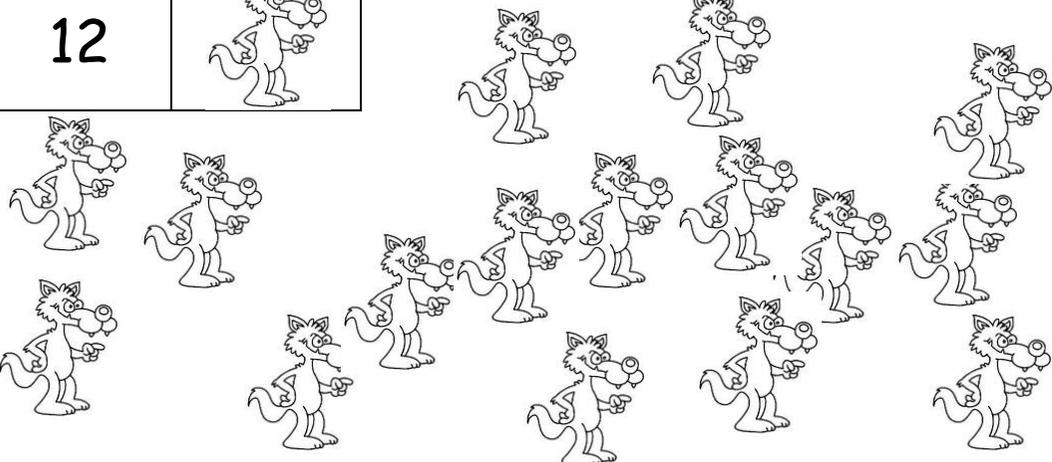
Prénom :

date :

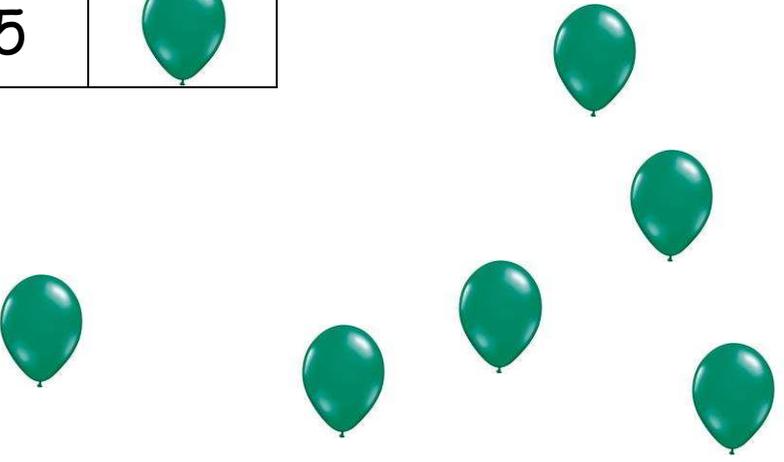
Compétence : Comparer des quantités.. Modifier une collection donnée en ajoutant ou en retranchant des éléments.

Consigne : complète ou retranche des éléments aux collections.

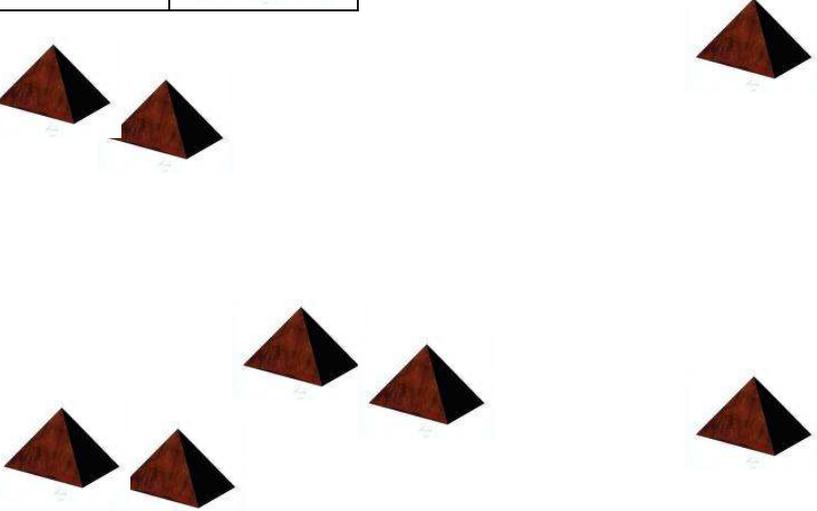
12	
----	---



15	
----	---



16	
----	---



11	
----	---

