

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Intitulé : Les nombres

Séquence : Résolution de problèmes : comparer des quantités

Compétence(s) IO :

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Compétences générales :

Séance 1 Découverte et d'évaluation diagnostique	Compétence(s) langagière(s) visée(s) : Pareil, pas pareil, plus que, moins que, autant que
	Objectif : Savoir comparer deux collections proches ou éloignées, manipulables ou non.
	Organisation et support : individuel, atelier dirigé Bouchons et crayons en quantités inégales (jusque 6) pour chaque élève. Fiche d'application ( <i>Vers les maths</i> p 76)
	Déroulement : - Chaque élève a un nombre de bouchons et de crayons dans une boîte. Il doit dire s'il y a suffisamment de bouchon pour chaque feutre. - Chaque élève doit aller chercher la boîte contenant autant de capuchons que de crayons. Il se déplace à la table voisine et ramène la boîte avec la quantité qui lui semble correcte. - L'élève colorie chaque paire de bouchon / crayon d'une couleur identique pour savoir s'il y a assez de bouchons pour boucher tous les feutres. (fiche)
	Critères de réussite : Savoir décrire une situation et constater le résultat de la comparaison. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de comparaison.
Séance 2 Entraînement Plusieurs séances sont nécessaires	Compétence(s) langagière(s) visée(s) : Pareil, pas pareil, plus que, moins que, autant que
	Objectif : Réaliser des collections équipotentes
	Organisation et support : individuel, atelier dirigé Jetons de petites tailles, planches agrandies chenilles / serpents, papillons / poissons ( <i>Vers les maths</i> p 108 et 111)
	Déroulement : - Réaliser une collection équipotente à une collection proche L'élève prend autant de jetons que de ronds sur les chenilles ou serpents. Il nomme la quantité nécessaire. - Réaliser une collection équipotente à une collection éloignée. L'élève va chercher juste ce qu'il lui faut de jetons. Il peut faire plusieurs voyages. Il verbalise s'il lui en manque ou s'il en a trop. - Réaliser une collection équipotente en un seul voyage. L'élève va chercher au magasin juste ce qu'il lui faut de jetons en passant une commande à l'enseignant. Il ne peut faire qu'un seul voyage. - Fiche : Colorier autant de jetons qu'il y a de ronds sur le serpent (p

	113). Différenciation : utiliser des jetons pour retenir le nombre de jetons nécessaires.
	Critères de réussite : Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de comparaison. Retenir le cardinal du nombre d'objets nécessaires. Organiser son dénombrement.
Séance 3 Systématisation, structuration Plusieurs séances sont nécessaires	Compétence(s) langagière(s) visée(s) : plus que, moins que, autant que, plus forte que, moins forte que, distribuer, retourner, égalité, bataille, gagner, perdre.
	Objectif : Savoir comparer des quantités non manipulables (jeu de la bataille)
	Organisation et support : Collectif : jeu de bataille agrandie (cartes de piques et trèfles de 1 à 6, puis de 1 à 10) ;
	Déroulement : - Les élèves découvrent la structure du jeu de bataille à l'aide des cartes agrandies. Ils participent à une ou plusieurs parties entre deux groupes. - Les élèves jouent par groupe avec les cartes traditionnelles
	Critères de réussite : Avoir compris les règles et être capable de les reformuler. Savoir trouver la carte la plus forte, expliciter son choix. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire.
Séance 4 réinvestissement mémorisation Plusieurs séances sont nécessaires	Compétence(s) langagière(s) visée(s) : plus que, moins que, autant que, plus forte que, moins forte que, distribuer, retourner, égalité, bataille, gagner, perdre.
	Objectif : Savoir comparer des quantités non manipulables (jeu de la bataille)
	Organisation et support : Atelier dirigé puis en autonomie : jeu de cartes traditionnelles sans les figures, jusque 6. Prolongement : jeu de cartes non traditionnelles (p 130- 131)
	Déroulement : - Les élèves jouent par groupe avec les cartes traditionnelles - Les élèves jouent par deux avec des cartes non traditionnelles.
	Critères de réussite : Savoir respecter les règles et être capable de la reformuler. Savoir trouver la carte la plus forte, expliciter son choix. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire.
Séance 5 évaluation finale	Compétence(s) langagière(s) visée(s) : plus que, moins que, autant que, plus forte que, moins forte que,
	Objectif : Savoir comparer des quantités non manipulables
	Organisation et support : fiche d'évaluation
	Déroulement : L'élève entoure les cartes les plus fortes dans chaque paire.
	Critères de réussite : Trouver les cartes les plus fortes dans chaque paire.

Observations :

A proposer en prolongement

- La course aux œufs p 140

Objectif : comprendre les notions d'ajouts et de diminution d'une collection  
- Les hérissons : découvrir la décomposition du nombre 5 p 88