



## Séance 1: la cantine

### Objectifs principaux:

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
- Comparer des collections déplaçables de 1 à 5 objets
- Comprendre la notion autant que

### Matériel:

- ✓ Cartes d'invités
- ✓ Des doudous ou petits personnages
- ✓ Des tapis pour faire les tables de restaurants
- ✓ Des paniers
- ✓ Couverts plastiques

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte de la situation

C'est le début de l'année, il faut organiser le repas à la cantine.

Il y a beaucoup d'élèves, et plusieurs tables. Il faut mettre la table pour que tous les élèves puissent manger.

Pour vous aider au début je vais placer des petits doudous qui représenteront les élèves qui viendront manger à cette table. Chacun devra aller chercher à la cuisine ce qu'il faut pour la table. Ensemble dire ce qui a besoin d'être posé sur la table, donner à chaque élève la responsabilité d'apporter un objet.

On va faire la première table ensemble et vérifier que tout le monde a compris. Après vous ferez les autres tables tout seul et on vérifiera quand ce sera fini si la table est bien mise.

#### 2. Réalisation

Laisser faire les élèves tout en verbalisant leur action « tu as amené... » combien en as-tu pris ? est ce que tous les invités en ont ? il t'en reste, tu en a pris trop va les reposer. Attention X n'en a pas tu n'en as pas pris assez, il faut aller en reprendre...

Une fois la table mise faire le point : les élèves s'assoient à leur place et vérifient qu'ils ont tout le matériel nécessaire au goûter. Puis faire verbaliser les diverses stratégies utilisées (j'ai noté que XX tu avais fait beaucoup de trajets, XX tu en as fait un seul comment as-tu fait...)

#### 2. Expérimentation

Expliquer que maintenant que tout le monde a compris qu'il faut mettre autant d'objets qu'il y a d'élève, je vais vous demander d'aller chercher ce qu'il faut pour chacune des autres tables.

Une fois toutes les tables réalisées on vérifie ensemble. On revient sur les erreurs et on les corrige en expliquant comment on fait ( on dénombre, on s'aide de ces doigts, on se rappelle qui est autour de la table..).

Selon les élèves présents adaptés la quantité d'invité autour de chaque table



## Séance 2: la cantine

### Objectifs principaux:

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
- Comparer des collections déplaçables de 1 à 5 objets
- Comprendre la notion autant que

### Matériel:

- ✓ Cartes représentants des élèves
- ✓ Des tapis pour faire les tables de la cantine
- ✓ Des paniers
- ✓ Couverts plastiques

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Rappel de la situation

Est-ce que vous vous souvenez ce que représente ces tapis que j'ai disposé par terre. Ceux sont les tables de la cantine. Bon alors la dernière fois on avait réussi à bien mettre la table pour tout le monde, mais Laura la responsable du service de cantine elle n'était pas tout à fait contente parce que du coup on a fait beaucoup de trajet dans la cuisine et ça a été un peu long de mettre tout en place.

Aujourd'hui on va faire le même travail, c'est-à-dire mettre la table pour le service de cantine mais au lieu que chacun s'occupe d'un objet, chacun sera responsable d'une table. Cela veut dire que si X est responsable de la table rouge elle va devoir aller chercher à la cuisine les assiettes, les fourchettes, les couteaux, les cuillères, les verres, les serviettes.

Mais par contre on ne peut aller qu'une seule fois à la cuisine.

Selon les élèves présents adaptés la quantité d'invité autour de chaque table

#### 2. Réalisation

Laisser les élèves chacun réaliser leur tâche puis collectivement vérifier les tables et les valider. Bien verbaliser les diverses procédures utilisées.

#### 2. Consolidation

Maintenant que l'on sait faire, on va mettre la table comme elles le font à la cantine c'est-à-dire sans que les élèves soient là. Moi je vais jouer le rôle de Laura et je vais vous donner une carte qui représente le nombre d'élèves qui viennent manger à votre table.

#### PROLONGEMENT :

- Piocher autant de pince à linge qu'il y a de gommettes sur le cd, vérifier en les accrochant.

- Choisir la barquette de couleur comportant autant de pince



## Autant que activités de réinvestissement /consolidation en autonomie

### Objectifs principaux:

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
- Comparer des collections déplaçables de 1 à 5 objets
- Comprendre la notion autant que

### DÉROULEMENT

### MATERIEL

#### 1. JEU DE SOCIETE: le memory

Expliquer le principe du memory aux élèves. Le but est d'associer 2 cartes ayant autant d'images. Faire regrouper les cartes visibles qui vont ensemble. Puis jouer au memory.

Jeu de memory numérique

#### 2. Atelier autonome: Juste assez

Expliquer que j'ai représenté les tables de la cantine avec ces cartes et je vous demande d'installer le bon nombre d'élèves ( jetons ou cubes) à chaque table. Mais pour que ce soit un petit plus compliqué j'ai bien séparé avec cette boîte l'espace cantine et la cuisine.

Des cartes avec des ronds  
Des jetons ou cubes  
Une boîte à chaussures par élèves

Faire une démonstration.

Puis laisser les élèves réaliser les cartes, leur demander de mettre dans la boîte verte les tables réussies, dans la rouge les tables où on s'est trompé pour que je puisse venir vous aider à les faire par la suite



Des plateaux rouges ou verts

#### 3. Fiche de consolidation

Entoure autant d'objet que dans la case modèle.

Fiche sous velleda

#### 4. Fiche d'évaluation

Colle autant de XXX qu'il y a de YYY dans la case.

Fiche selon le thème du moment



## Séance 1: la tour la plus haute

### Objectifs principaux:

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections
- Comparer des collections non déplaçables
- Comprendre la notion autant que, plus que, moins que

### Matériel:

- ✓ Prévoir des cartes de couleurs avec des petits carrés dessus ou des cartes blanches avec des carrés colorés dessus pour bien identifier les cartes que l'ont veut faire comparer ensemble.
- ✓ Cubes ou jetons de 2 couleurs

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte de la situation

Découvrir le matériel. Vous allez avoir des cartes avec des petits carrés dessus, il va falloir à chaque fois piocher 2 cartes et me dire dans laquelle il y a le plus de petits carrés.

Faire un premier exemple simple avec une carte avec 2 carrés et une avec 9. Verbaliser que là c'est simple on voit bien la carte qui a le plus de petits carrés. Alors pour le noter je mets une pince dessus et je pose les cartes à côté.

On en fait un autre pour voir si c'est toujours aussi simple. Proposer 2 cartes avec une quantité supérieur à 8 à chaque fois et assez proche l'une de l'autre. Voir que là c'est un peu plus dur, comme ça juste en regardant c'est compliqué de savoir. Comment on pourrait faire. Voir que compter c'est possible mais on risque de se tromper parce qu'il y en a beaucoup....

Proposer d'utiliser les cubes. Sur une carte je pose les cubes bleus et sur l'autre les cubes rouges. Il faut qu'il y ait autant de cubes bleus que de cubes rouges? Quand j'ai fini je les empile, je fais une tour. Observer le résultat et verbaliser la conclusion. Sur quelle carte je mets la pince? Celle là parce que la tour est plus haute, il y a plus de cubes donc il y avait plus de petits carrés dessinés.

#### 2. Réalisation

Donner un tas de cartes et de cubes à chaque élève et le laisser expérimenter.

Selon les élèves présents adaptés la quantité d'invité autour de chaque table



## Séance 2: le jeu du collectionneur

### Objectifs principaux:

- Comparer des collections avec des procédures non numériques
- Comprendre la notion autant que, plus que, moins que

### Matériel:

- ✓ Carte avec les quantités de 1 à 9 sous diverses formes
- ✓ Jetons colorés
- ✓ Support du jeu le collectionneur

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte de la situation

Aujourd'hui on va découvrir un nouveau jeu. Vous allez être des chercheurs d'or. Chacun votre tour vous allez piocher une carte. Elle vous indiquera combien de pièces d'or vous avez récolté. Vous devez poser votre carte sur le support et mettre dans votre bourse autant de pièces d'or qu'indiqué. Chacun va piocher 6 cartes et à la fin on va essayer de savoir qui a gagné le plus de pièces d'or.

#### 2. Réalisation

Les élèves jouent et récolte leur pièce on verbalise bien à chaque fois qu'il faut prendre autant que / la même quantité... Une fois que tout le monde à rempli son support de jeu on va s'intéresser aux pièces d'or récoltées.

Maintenant il faut savoir qui a gagné. Mais il y a beaucoup de pièces dans chaque bourse. Est-ce qu'on peut faire comme avec les cubes, faire une tour et voir qui en a le plus? Non pas facile avec autant de jetons. Alors si on ne peut pas les mettre les uns sur les autres comment on peut faire?

Voir les solutions proposés.

Valider ce qui permet de comparer sans compter, soit faire des lignes, soit chacun repose à son tour une pièce dans le coffre au trésor et le dernier à qui il reste des pièces est le gagnant.

Selon les élèves présents adaptés la quantité représentée sur els cartes.



## Autant que activités de réinvestissement /consolidation en autonomie

### Objectifs principaux:

- > Comparer des collections avec des procédures non numériques
- > Comprendre la notion autant que, plus que, moins que

### DÉROULEMENT

### MATERIEL

#### 1. JEU DE SOCIETE: la bataille

Expliquer le principe de la bataille aux élèves. On pose chacun une carte celui qui a le plus de dessins sur la carte à gagné.

Jeu de bataille

#### 2. Atelier autonome: jeu du collectionneur

Laisser les élèves jouer librement au jeu du collectionneur

Jeu du collectionneur/ jetons

#### 3. Fiche de consolidation

Indique par une croix l'enclos où il y a le plus d'animaux

Fiche sous velleda

#### 4. Fiche d'évaluation

Colorie là où il y a le plus...

Fiche selon le thème du moment



## Séance 1: Autant que : les galettes

### Objectifs principaux:

- Évaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections
- Développer des stratégies facilitant la réussite du problème

### Matériel:

- ✓ Ronds représentant des galettes
- ✓ Cartons plats
- ✓ Jetons

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte et expérimentation de la situation.

Expliquer qu'on va travailler en jouant au boulanger pâtissier. Moi je suis le boulanger, j'ai fabriqué des galettes il ne vous reste plus qu'à vous petits assistants à mettre les fèves dans les galettes avant de les mettre au four. Je vous donne à chacun une plaque de cuisson ( carton plat) avec des galettes. ( donner 6 -9 galettes), à vous de mettre les fèves ( jetons). Laisser les élèves réaliser la consigne afin de comprendre le résultat attendu.

Bien maintenant on va vérifier que vous avez bien travaillé et que je peux enfourner tous les plateaux. Il me reste deux plateaux que je n'avais pas eu le temps de cuire lors de la première fournée pouvez vous m'aider à les vérifier (faire un plateau où il manque des fèves et un autre où il y en a trop). Faire verbaliser les erreurs et aussi comment faire pour y remédier.

#### 2. Complexification.

Expliquer que maintenant je vais m'occuper de la boîte des fèves et qu'il faudra venir m'acheter juste le bon nombre de fèves pour que les galettes de son plateau aient une fève chacune.

Pour acheter des fèves je vous donne 3 sous, à chaque fois que vous venez me voir je vous prendrai un sou. Attention si vous avez pris trop de fèves vous devrez venir pour me les rendre et je vous prendrai donc un sou.

Donner à chacun un plateau avec les galettes un petit panier avec les 3 sous.

Réalisation.

Une fois que tout le monde a fait son travail on vérifie, on verbalise si il y en a assez, plus, moins et on regarde combien de sous ont été utilisés. On amène les enfants qui ont réussi à garder beaucoup de sou à expliquer leur stratégie à leur camarade.

Pratiquer plusieurs fois en modifiant la quantité de galette.

Faire varier le nombre de galettes selon les élèves entre 6 et 15 selon le niveau de chacun



## Séance 1: Autant que : les galettes

### Objectifs principaux:

- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections
- Développer des stratégies facilitant la réussite du problème

### Matériel:

- ✓ Ronds représentant des galettes
- ✓ Cartons plats
- ✓ Jetons

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte et expérimentation de la situation.

La situation du jeu des galettes est rappelée en collectif puis on manipule une nouvelle fois avec 3 sous pour acheter les fèves. Rappel des diverses stratégies utilisées lors de la précédente séance

#### 2. Complexification.

Expliquer que l'on va continuer ce jeu mais que petit à petit je vais modifier des choses :

Variante 1 : ne donner qu'un sou et donc forcer à trouver une stratégie permettant de trouver la quantité précise de galette avant d'aller aux courses.

Variante 2 : donner des plateaux de jeu où les galettes ne sont pas déplaçables.

Faire varier le nombre de galettes selon les élèves



## Séance 1: les écureuils

### Objectifs principaux:

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la nature ou la disposition des éléments.
- Quantifier des collections
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.

### Matériel:

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte et expérimentation de la situation.

Donner à chaque élève 7 écureuils et une boîte contenant 8 noisettes (pions). Demander si tous les écureuils auront à manger. (Faire poser un pion sur chaque écureuil pour vérifier).

Voir que l'on a préparé d'autres regroupements et voir à chaque fois si tous les écureuils auront des noisettes. Bien verbaliser à chaque fois le résultat : trop, pas assez, il en faut plus, il en manque, il y a moins de ... que de ....

#### 2. Complexification.

Demander la même consigne: y a-t-il assez de noisettes pour tous les écureuils? Mais réaliser la tâche selon 2 variantes:

- Autoriser le déplacement des étiquettes écureuils et noisettes mais chaque sorte d'étiquettes doivent rester de part et d'autre d'une ligne séparant la zone de travail.
- éloigner les boîtes avec les noisettes sur une autre table.

Variation de la quantité de noisettes et d'écureuils selon le niveau de chacun



## Séance 3: plus que /moins que

### Objectifs principaux:

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Avoir compris que le cardinale ne change pas si on modifie la nature ou la disposition des éléments.
- Quantifier des collections
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.

### Matériel:

- boîtes
- Jeux de la classe

### Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

### DÉROULEMENT

### ADAPTATION

#### 1. Découverte et expérimentation de la situation.

Selon le thème de la classe la maîtresse adapte son histoire. Le principe étant toujours de savoir qui a ramené le plus d'objets.

Présenter sur la table les 4 panières avec des collections de 6,15,24,26 éléments.

Demander aux élèves qui a ramené le plus d'objets. Expliquer qu'on a le droit de manipuler les objets. Verbaliser les procédures que l'on peut utiliser:

-Dénombrer

--utiliser la correspondance terme à terme ( soit en enlevant un objet en même temps dans toutes les caisses soit en associant les objets ensemble.

-Individuellement donner des petites caissettes avec des jetons à comparer.

Laisser les élèves utiliser la procédure de leur choix pour comparer la collection. Pour faciliter la gestion l'enseignant peut anticiper en choisissant de mettre soit à tous les mêmes collections à comparer soit toujours les mêmes couleurs où il y en le plus.

#### 2. Complexification

Placer une collection référence à un autre endroit de la classe. Expliquer qu'il va falloir comparer les deux collections sans déplacer les objets.

Laisser les élèves expérimenter.

Voir les procédures utilisées. Soit compter mais voir que le problème c'est que lorsqu'il y en beaucoup on peut se tromper, soit faire des groupes d'objets. Amener à faire des paquets de 10 et voir combien on a de jetons isolés. Ou pour ceux qui n'ont pas acquis jusqu'à 10 faire des groupes de 5.

Faire manipuler plusieurs fois.

Prolongement:

- Fiche de comparaison de collections



## Séance 1: En voiture

### **Objectifs principaux:**

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Avoir compris que le cardinale ne change pas si on modifie la nature ou la disposition des éléments.
- Quantifier des collections
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.

### **Matériel:**

- boîtes
- Jeux de la classe

### **Organisation:**

- Petits groupes

### 1. Découverte de la situation.

Découvrir le problème posé: Nous voulons transporter tous les bonhommes dans les voitures. Présenter la boîte de 6 œufs et les bonhommes. Demander si tous les bonhommes pourront être amené en promenade. Expliquer comment on a trouvé la réponse. Placer les bonhommes un a un dans les alvéoles pour valider la réponse.

Présenter le document p 124. Voir qu'on a 3 voitures et beaucoup de bonhommes. Laisser les élèves chercher en plaçant le travail sous fiche velleda.

Laisser un temps de recherche et expliciter les procédures utilisées. Comparer par affichage les diverses propositions et voir quelle procédure est la plus efficace.

### 2. Application

Chercher si il y a assez de places pour tous les bonhommes en utilisant la procédure de son choix. Avec diverses fiches de comparaison

Prolongement:

- ☐ Fiche manuel p 126-127.



## Séance 1: la tour la plus haute

**Objectifs principaux:**

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

**Matériel:**

- Cartes avec ronds
- Cubes
- bouchon

**Organisation:**

- Petits groupes

**1. Découverte du matériel.**

Rappeler le fonctionnement: chacun pioche 2 cartes. Puis on pose le bouchon pour indiquer à son avis quelle carte contient le plus de points.

Pour vérifier si on s'est trompé ou non, on pose un cube dans chaque rond puis on construit les tours et on compare. La tour la plus haute est celle qui contient le plus de cube.

**2. Réalisation**

Laisser les élèves réaliser plusieurs tours. Si cela est trop facile introduire une troisième carte.

