
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES CP : RÉSOUDRE DES PROBLÈMES DE DÉNOMBREMENT

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer

Dénombrer, constituer et comparer des collections.

Utiliser diverses stratégies de dénombrement.

Dénombrer des collections en les organisant et désigner leur nombre d'éléments (écritures additives, écritures en unités de numération, écriture usuelle).

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, constellations sur des dés, doigts de la main...).

Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.

Séance de manipulation : dénombrer des collections, le jeu de l'inventaire

Situation de jeu : C'est le jour de l'inventaire dans le grand magasin, on veut savoir quel nombre d'objets on possède.

Des barquettes contenant des objets à dénombrer sont disposées dans la classe à divers endroits.

Phase 1, collective :

Comment procéder ?

→ Il faut compter

Comment compter tant d'objets sans se tromper ?

→ il faut les regrouper par 10

Un élève vient proposer sa technique au tableau. On revient sur la place des chiffres dans l'écriture du nombre.

Phase 2, individuelle ou en binômes :

Les élèves se répartissent dans la classe pour dénombrer les différentes collections et reportent leurs réponses dans un tableau.

Les enseignantes apportent leur étayage sur des collections particulièrement complexes à dénombrer (jetons aimantés au tableau qu'on ne peut déplacer, collection organisée en constellations) et veillent au bon déroulement de l'activité.

Variables :

Nombre d'objets

Travail en binôme ou en individuel

Objet que l'on peut déplacer ou non

Matériel :

Petits objets en nombre, simples à regrouper par 10
Barquettes
Élastiques
Tableau à remplir

Séance de manipulation : construire des collections, le jeu de l'usine

Situation de jeu collaboratif : on est dans une usine qui fabrique et vend divers objets. Ils sont pour le moment « en vrac », il va falloir les ranger un peu pour pouvoir préparer la commande de notre client. Si le client est satisfait de sa commande, que l'on n'a rien oublié, la classe gagne.

Les objets sont disposés triés mais en vrac dans des barquettes.

Les étapes sont précisées par les enseignantes au fur et à mesure. La classe avance à la même vitesse, les plus rapides pouvant aller aider les autres.

Étape 1 : faire autant de paquets de 10 avec ses objets que l'on peut. Les élèves, seuls ou à 2, regroupent leurs objets en les liants avec un élastique, les emboitant...

Étape 2 : vérifier les paquets d'un autre


Afin de limiter les erreurs, chaque paquet est vérifié par un autre camarade.

Étape 3 : la commande : le bon de commande général est découpé en bandelettes, chacun reçoit une ligne et doit la préparer : ex : 34 crayons, 26 pailles...

Étape 4 : vérifier la préparation d'un autre : chaque élève vérifie la préparation d'un autre. Quand ils sont d'accord, la commande est « emballée » dans le grand carton.

À l'issue du jeu, en "bout de chaîne", les maitresses/clientes vérifient si la commande globale reçue est correcte. Si oui, les élèves gagnent.

Matériel :
Des crayons, des cubes, des billes, des bâtonnets, des pailles, des jetons, des images, des stylos, des feutres, des pinceaux (10 objets diff), perles et cures pipes
Barquettes
Élastiques

	Commande préparée par	Commande vérifiée par  
--	--------------------------------	--

Séance de réinvestissement : vers l'abstraction

Réinvestissement du jeu de l'inventaire : dénombrer des collections :

Des cartes plastifiées sur lesquelles figurent des collections organisées ou non sont proposées aux élèves. Ceux-ci doivent entourer les paquets de 10 et indiquer le nombre dans une feuille de route.

Réinvestissement du jeu de l'usine : fabriquer des collections :

Des vignettes figurant des objets isolés ou regroupés par 10 sont déjà préparées, sur papier, sous différentes formes. Elles sont disposées à divers endroits de la classe.

Les élèves doivent constituer les collections demandées sur le bon de commande en collant le bon nombre de vignettes sur leur feuille.

Ex : je veux 53 bonbons. Les bonbons sont rangés en barres de 10, en constellation du 10, en sacs avec écrit dessus 10, en sacs avec écrits dessus 10, 20, 30 et 1, 2, 3 ou 10, 20 et on veut faire 30...