

COMPARER DES QUANTITES, RESOUDRE DES PROBLEMES PORTANT SUR DES QUANTITES

MATHEMATIQUES			Situation : Séance 1 et 2		
Objectif général : Développer des stratégies de comparaison de collection			Durée : 2*30min		Niveau : MS/GS
Objectifs /	Tps	Matériel	Déroulement / Consignes	Difficultés	Observations
Trouver une stratégie lui permettant de résoudre la consigne.	15	Compter 30 pièces par collections pour MS ; 60 pour GS.	<u>Etape 1 : Mis en évidence du problème.</u> ➤ Sur les tables j'ai disposé deux tas d'objets. Chaque enfant à deux tas, attention de ne pas les mélanger avec celui de son voisin. ➤ Je voudrais savoir dans quel tas il y a le plus d'objets. Quand vous avez trouvé vous faites une croix dans la colonne de l'objet qui a le plus d'objets. ➤ Temps de recherche individuel.	Si besoin est faire verbaliser sur la nature des objets.	
			<u>Etape 2 : Explicitation des diverses stratégies.</u> ➤ Reprise collective des résultats de chacun. ➤ Demander comment tu as fait ? Le noter sur une affiche. ➤ Faire de la sorte pour les diverses stratégies. Si émerge déjà faire ressortir les problèmes rencontrés par certains est lié au choix de leur stratégie.		
			<u>Etape 3 : Expérimentation des stratégies avec un certain nombre de contrainte.</u> ➤ On garde les même objets et le même support pour noter le résultat. ➤ On augmente le nombre d'objet pour voir si toutes les stratégies sont pratiques. Quand s'aperçoit que ce n'est pas le cas prendre le temps d'expliquer pourquoi.		
Expliquer sa procédure.	15	Affiche	Contraintes : - augmentation du nombre d'objet (éviter le comptage) - mise en place d'une limite au milieu de la table et expliquer que chaque objet doit rester dans sa maison.	Possibilité qu'aucune ou une seule stratégie sortent dans ce cas inutile de faire l'affiche.	
Comparer des quantités an utilisant des procédures non numériques.	15	Feuille avec limite au milieu	<u>Etape 4 : La correspondance terme à terme.</u> ➤ Explicitation des diverses stratégies. ➤ Mise en avant de la stratégie de correspondance terme à terme. ➤ Faire pratiquer la correspondance terme à terme pour comparer de nouvelles collections afin que tous s'approprient la stratégie ,verbaliser avec le voca adapté.	Couper à ce moment si nécessaire	

	10			
--	----	--	--	--

MATHEMATIQUES			Situation : Séance 3		
Objectif général : Utiliser la correspondance terme à terme pour comparer des collections.			Durée : 40		Niveau : MS/GS
Objectifs / Compétences	Tps	Matériel	Déroulement / Consignes		Difficultés
Se rappeler d'une stratégie utilisée et l'expliquer.	5	2 collections d'objets	<p><u>Etape 1 : rappel des connaissances.</u></p> <p>➤ Rappel avec une comparaison de collections modèle. Sur une table avoir deux collections à comparer. Comment avons nous fait la dernière fois pour savoir celle qui en avait le plus.</p>		
Comparer des objets manipulables		diverses collections	<p><u>Etape 2 : Comparer des collections par la correspondance terme à terme.</u></p> <p>➤ Reprendre travail de comparaison de collection de la séance précédente, faire verbaliser toujours avec un vocabulaire adapté.</p> <p>➤ Faire un atelier jeu du pirate :</p>		
Utiliser la correspondance terme à terme dans une situation de jeu.	10 par ate.	Dés Pions	<p>Les enfants jouent par groupe de 2. ils lancent à tour de rôle le dé et prennent la quantité correspondante. Chaque enfant tire (5 fois pour les MS, 8 pour les grandes. A la fin du jeu on compare les collections et on voit qui a gagné.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire une partie avec tous les enfants pour que tous comprennent le principe du jeu. - Les faire jouer une fois. Puis en autonomie. 		Faire un rappel sur les constellations du dé.
		Etiquettes chats souris et feuille A4 vierge	<p>➤ Distribuer des étiquettes de chats et de souris. (Découpées pour MS, à découper pour GS). Demander s'il y a plus de chats que de souris. Passe vers chaque enfant pour vérifier ce qu'il a fait et faire coller sur une feuille vierge. Ecrire le résultat obtenu par dictée à l'adulte.</p>		Pour éviter que colle n'importe comment leur demander de laisser leur travail tel qu'il est et coller soit même.
			Faire tourner les ateliers.		

--	--	--	--	--	--

MATHEMATIQUES			Situation : Séance 4		
Objetif général : Comparer et fabriquer des collections en utilisant les termes autant, plus, moins.		Durée : 15 minutes à chaque pratique d'atelier		Niveau : MS/GS	
Obj/comp	Tps	Matériel	Déroulement / Consignes	Difficultés	Observations
Comparer des collections par la correspondance terme à terme.	15	Fiche	<p><u>Etape 1 : Réactivation des connaissances et présentation des fiches.</u> Faire travailler en atelier sur la comparaison de collection avec des objets non déplaçables.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Présentation de la fiche de travail. « On voudrait savoir où il y a le plus d'objets. Le problème étant que je n'ai pas le droit de découper les images. Si je ne peux pas les bouger comment je vais pouvoir faire pour savoir où il y en a le plus. ➤ verbalisation des stratégies, si dit « on peut les compter » Dire que c'est possible mais que dans ce cas là moi je ne pourrais pas savoir si il a réellement effectué son travail ou si il a juste regarder sur le voisin. 		
Fabriquer des collections en mettant plus, moins ou autant d'objets que dans une collection de départ.	15	Pancarte, gommettes, Feuille vierge	<p><u>Etape 2 : en parallèle des ateliers jeux où vont s'approprier le vocabulaire plus que, moins que, autant que.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire le jeu des pancartes : <ul style="list-style-type: none"> - Un enfant dispose de pancarte portant les mots plus, moins, autant. Deux autres enfants jouent. Un premier enfant dispose un certains nombres de gommettes sur sa feuille, le porteur de pancarte donne alors la consigne au second joueur, à savoir créer une collection ayant plus, moins, ou autant de gommettes. 		
Faire fabriquer des collections qui ont autant d'objets que d'autres.	15	Feuille vierge, feutres	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire le jeu du message secret. Enfants sont placés par groupe de 4. Chacun dispose d'une feuille vierge. Le premier joueur dessine un certains nombres de points sur sa feuille. Il l'a montre au suivant qui doit reproduire une collection ayant le même nombre de points. Puis il cache la feuille du premier dans une boîte et donne la sienne au suivant qui doit faire la même chose et ainsi de suite. Quand tous les joueurs sont passés 		

[Tapez un texte]

F.MATHIAS

	15	Fiche	<p>on compare la feuille du premier et celle du dernier.</p> <p>➤ Faire atelier avec des collections à compléter pour en avoir plus, moins, autant que.</p>		
--	----	-------	---	--	--