



Estimer une quantité : trop / pas assez

Le socle commun :

Palier 1 - Compétence 3 « Les principaux éléments de mathématiques »

✎ Ecrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

Les programmes :

Compétences en fin de maternelle

✎ Comparer des quantités.

Les objectifs :

✎ Comparer une collection par rapport à une collection « modèle ».

✎ Dire si une collection a trop d'éléments ou pas assez.

✎ Construire une collection qui comporte le même nombre d'éléments qu'une autre sans en prendre trop.

Langage :

✎ Comprendre et utiliser à bon escient les adverbes « trop », « pas assez ».

✎ Utiliser les expressions « il y en a trop » ou « il n'y en a pas assez » ou « il en manque ».

La séquence est inspirée du livre Vers les maths, maternelle petite section, Accès Editions



Estimer une quantité : trop / pas assez

Etape I : S'approprier le matériel



Objectifs :

 Manipuler librement un nouveau matériel.

Objectifs en langage :

 Raconter ce qu'il a fait.

Matériel :

- Les ours de tri.
- Plusieurs boîtes à oeufs de différentes tailles.
- Plusieurs bacs à glaçons de différentes tailles.

1. Jeu :

Les élèves jouent avec le matériel librement, sans consigne.

2. Discussion collective :

Au moment du rangement, l'enseignant demande aux élèves ce qu'ils ont fait. Il essaie de reformuler leurs réponses.



Estimer une quantité : trop / pas assez




Etape 2 : Manipuler



Objectifs :

-  Comparer une collection par rapport à une collection modèle.
-  Dire si une collection a trop ou pas assez d'éléments.

Objectifs en langage :

-  Comprendre les adverbes « trop », « pas assez ».

Matériel :

- Les ours de tri.
- Plusieurs boîtes à oeufs de différentes tailles.
- Plusieurs bacs à glaçons de différentes tailles.

1. Manipulation :

Les ours sont placés au centre de la table. Chaque élève dispose d'une ou plusieurs boîtes à remplir. Les élèves doivent mettre un ours dans chaque alvéole.

2. Découverte :

Les ours sont placés sur une table voisine et chaque élève dispose d'une boîte pour transporter les ours. Le but est le même que lors de la phase précédente. Les élèves peuvent se déplacer autant de fois qu'ils le veulent. Faire verbaliser les élèves en les aidant à constater qu'ils en ont pris trop, ou pas assez. Recommencer avec une autre boîte.

Procédures possibles

- L'élève prend le plus d'ours possible dans sa boîte.
- L'élève trouve l'activité trop facile.
- L'élève ramène un ours à la fois.

Remédiation / Différenciation

- Expliquer qu'il doit en laisser aux autres ou lui donner une boîte plus petite.
- Lui dire que s'il en ramène de trop, il devra vider sa boîte.
- Limiter le nombre de passages avec un nombre de jetons.




Estimer une quantité : trop / pas assez

Etape 3 : Réinvestir




Objectifs :

 Construire une collection qui comporte le même nombre d'éléments qu'une autre sans en prendre trop.

 Dire si une collection a beaucoup ou peu

Objectifs en langage :

 Utiliser les termes déjà appris.

 Utiliser les expressions « il y en a trop » ou « il n'y en a pas assez » ou « il en manque ».

Matériel :

- Des cartons de couleur de forme rectangulaire avec un quadrillage dessus : « les parkings ».
- Des petites voitures de la même couleur que les parkings.
- 1 couleur par élève.

1. Découverte du matériel :

Les voitures d'un élève sont disposées dans une boîte près de lui. Mettre une voiture par place sur le parking.

2. Recherche :

Les élèves déposent leur boîte contenant leurs voitures sur la table voisine. Les élèves doivent prendre des voitures pour remplir leur parking sans en rapporter de trop. S'ils en rapportent de trop, le parking est vidé et ils doivent recommencer.

Procédures possibles

- L'élève en ramène toujours de trop.
- L'élève trouve l'activité trop facile ou ramène les voitures petit à petit.

Remédiation / Différenciation

- A la fin du remplissage, inciter l'élève à bien comparer la quantité de voitures ramenées avec la quantité de places disponibles sur le parking.
- Lui proposer un challenge avec un élève de même niveau pour essayer de remplir son parking le plus rapidement possible, ce qui l'obligera à modifier sa tactique pour être plus performant.