

NOMBRES ET QUANTITES

Cartes et jetons

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : GS

COMPETENCES :

Connaître les premiers nombres dans leur aspect cardinal : DENOMBRER - MEMORISER

OBJECTIFS :

- Etablir une relation entre 2 objets : notion d'appariement
- Avoir envie de découvrir un nouveau jeu : curiosité, l'envie de connaître
- Savoir prendre du plaisir à cette activité
- Développer des compétences : savoir développer une réflexion sur l'action et son résultat
- Apprendre à chercher
- Savoir dénombrer une collection
- Apprentissage : les premiers nombres dans leur aspect cardinal

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Construire en une seule fois une collection équipotente à une collection donnée
- Situation d'apprentissage : construire une collection équipotente à une collection donnée

MATERIEL :

- jetons
- fiches modèles : pions fixes
- barquettes de transport
- 1 boîte de récupération des jetons
- des étiquettes nombres de 1 à 10
- des cartes collections de 2 à 10 éléments

TRAVAIL :

individuel

DEROULEMENT :

Découverte du jeu

Manipulation libre du matériel

Les cartes collections et la boîte de récupération des jetons sont disposées au centre de la table. La réserve de jetons est éloignée de cette table : les enfants ne doivent pas la voir de leur table, il faut qu'ils se déplacent pour l'atteindre.

Chaque enfant reçoit une barquette et une carte collection. Il doit aller chercher dans sa barquette en une seule fois ce qu'il lui faut de jetons pour pouvoir poser exactement un jeton sur chaque rond noir.

Consigne : tu vas chercher dans ta barquette les jetons qu'il te faut pour ta carte. Quand tu reviens tu prends un jeton tu le poses sur un rond sur ta carte et tu continues avec tous tes jetons. Quand tu as fini, s'il te reste des jetons c'est perdu, s'il y a des ronds sans jeton c'est perdu aussi. Tu n'as droit qu'à un seul voyage.



Critère de réussite : s'il ne reste aucun jeton dans la barquette et si tous les jetons sont recouverts : c'est gagné dans le cas contraire c'est perdu, dans les deux cas l'enfant verse tous ses jetons dans la boîte de récupération et il peut rejouer.

- Si réussite changement de carte
- Si perdu : refaire la même carte ou demander une carte plus facile.

Faire verbaliser le mode de fonctionnement de chaque enfant :

Phase 1

les deux collections sont visibles et disponibles simultanément au moment de la vérification mais pas au moment de la construction.

fabrication des cartes : les éléments de ces collections sont des ronds ou des carrés noirs sur lesquels il est possible de poser des jetons.

- chaque enfant choisit une barquette et une carte collection.

Il doit aller chercher dans sa barquette **en une ou plusieurs fois** ce qui lui faut de jetons pour pouvoir poser exactement un jeton sur chaque rond noir.

- Si réussite c'est gagné.
- Si non réussite on recommence en enlevant tous les jetons, en cas de nouvelle non réussite on peut changer de carte pour une carte plus facile.

- chaque enfant choisit une barquette et une carte collection.

Il doit aller chercher dans sa barquette **en une seule fois** (1 seul voyage) ce qui lui faut de jetons pour pouvoir poser exactement un jeton sur chaque rond noir.

- Si réussite c'est gagné.
- Si non réussite on recommence en enlevant tous les jetons, en cas de nouvelle non réussite on peut changer de carte plus facile.

Phase 2

Les éléments de la carte modèle sont différents, constellations ou non des éléments.

Toujours même travail et mêmes critères de réussite.

