

NOMBRES ET QUANTITES

La liste de courses

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : GS

COMPETENCES :

Etablir une relation entre 2 objets : notion d'appariement : MEMORISER COMPARER

OBJECTIFS :

- 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.

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Apprendre à dénombrer une collection.
- Constituer une collection de cardinal donné.

MATERIEL :

- Mosaïques
- Fiches modèles
- Listes de courses
- Boîtes de transport
- Fiches nombres
- Bandes numériques (si nécessaire)
- Feuilles de papier ou ardoises magiques
- Crayons ou feutres effaçables à sec

TRAVAIL :

Individuel
Suites d'activités dont la difficulté est croissante, il s'agit de mémoriser une quantité en supprimant plus ou moins rapidement la référence à la quantité (de 3 à 6 séances selon nécessité).

DEROULEMENT :

Découverte du jeu :

Manipulation libre du matériel.
Présentation des listes : questionnement.
Utilisation des listes et des boîtes.
Il faut placer les «formes » sur le modèle.
Faire verbaliser le mode de fonctionnement de chaque enfant :
Autant d'aller- retour que nécessaire.
Placer les formes sur le modèle.

Séance1

Utilisation des listes et des boîtes.
Il faut placer les «formes » sur le modèle.
Verbalisation de ce qui a été fait précédemment
Modification des variables :

- Apport de bandes numériques individuelles.
- **On prend la liste de courses dans la boîte et la bande et on peut faire autant d'aller-retour que l'on veut.**
- Choix libre du modèle.



Séance 2

Utilisation des listes et des boîtes.

Il faut placer les «formes » sur le modèle.

Verbalisation de ce qui a été fait précédemment.

Modification des variables :

- Apport de bandes numériques individuelles.
- **On laisse la liste de courses et la bande numérique sur la table** et on peut faire **autant d'aller- retour que l'on veut.**
- Choix libre du modèle.

Séance 3

Utilisation des listes et des boîtes.

Il faut placer les «formes » sur le modèle.

Verbalisation de ce qui a été fait précédemment.

Modification des variables :

- Apport de bandes numériques individuelles.
- **On prend la liste de courses et la bande numérique** et on ne peut faire **qu'un seul aller- retour.**
- Choix libre de la liste.

Séance 4 : par 2

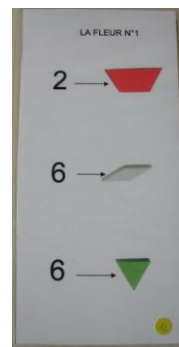
Un enfant choisit un modèle et doit en établir la liste de courses qu'il va donner à son camarade, celui-ci devra aller chercher les pièces pour reconstituer le modèle.

On inverse les rôles au tour d'après.

- Apport de bandes numériques individuelles.
- Choix libre du modèle.
- Feuille ou ardoise.

Les fiches modèles ont été créés à partir des modèles fournis avec le jeu de mosaïques.

Les modèles ont été construits, scannés, imprimés et plastifiés.



Liste de courses



Fiche modèle



Bande numérique