

NOMBRES ET QUANTITES

LES COMPLEMENTS

Découvrir le monde avec les mathématiques petite et moyenne section Dominique Valentin Hatier

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : MS - GS

COMPETENCES :

approcher les quantités et les nombres : CALCULER – COMPTER - SURCOMPTER

OBJECTIFS :

- prendre conscience qu'il est possible de réaliser une quantité donnée en réunissant deux collections.

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- savoir associer la valeur de chaque face du dé à la constellation représentée dans chaque boîte.
- Savoir lire une constellation du dé.
- Savoir compléter une collection.

MATERIEL :

- 1 dé normal
- 6 cartes nombres de 1 à 6 (assez grandes pour que les objets choisis puissent être posés sur les points des configurations)
- Environ 50 petits objets absolument identiques (perles chinoises, pions de même couleur...)
- Une dizaine de petits plateaux (barquettes) pouvant contenir jusqu'à 8 de ces objets mis à plat
- Une boîte pour servir de « pioche » pour les objets qui n'ont pas été placés sur les plateaux
- Une corbeille par enfant
- 20 tickets pour marquer les réussites de chaque coup
- Pâte à fixe pour attacher les objets sur les petits plateaux ou barquettes

TRAVAIL :

Jusqu'à 4 joueurs

DEROULEMENT :

Jeu 1 : « faire » un nombre défini à chaque coup

- Pour s'approprier le matériel.
- Les petits plateaux sont préparés avec des quantités de 1 à 6 petits objets identiques.
- Cette activité doit permettre aux enfants de comprendre qu'un « coup consiste à lancer le dé et prendre un plateau qui contient autant d'objets que ce qui est indiqué sur le dé : associer la prise du plateau au nombre sorti par le dé.



Jeu 2 :

- Préparation des plateaux : un plateau de 6,5,4,4,3,3,3,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1.
- Chaque enfant lance le dé à son tour et prend la carte nombre correspondante qu'il conserve jusqu'à la fin du coup. Il prend alors un plateau contenant autant d'objets que l'indique le dé ou un plateau incomplet (c'est-à-dire qui contient moins d'objets que ce qu'indique le dé) et annonce ce qu'il va devoir ajouter pour avoir finalement autant d'objets qu'indiqué par le dé. Il prend alors dans la pioche la quantité annoncée.

REMARQUES :

- Si la prise correspond au bon complément, l'enfant gagne un ticket.
- Si l'enfant n'a pas eu besoin de piocher, il garde le plateau et les objets mais ne gagne pas de ticket.
- Le gagnant est celui qui a le plus de tickets.

