

NUMERATION

Objectif 5 : Résoudre des problèmes portant sur les quantités

- Résoudre des problèmes de comparaison, d'ajout, de retrait, de partage sans recourir aux opérations formelles.

Jeu 1 : Les tirelires (comparaison, ajout, retrait)

Chaque élève a une tirelire ou un récipient opaque. A tour de rôle, ils lancent le dé et prennent autant de jetons que la quantité indiquée sur le dé.

Niveau 1 : qui a le plus de jetons dans sa tirelire (comparaison).

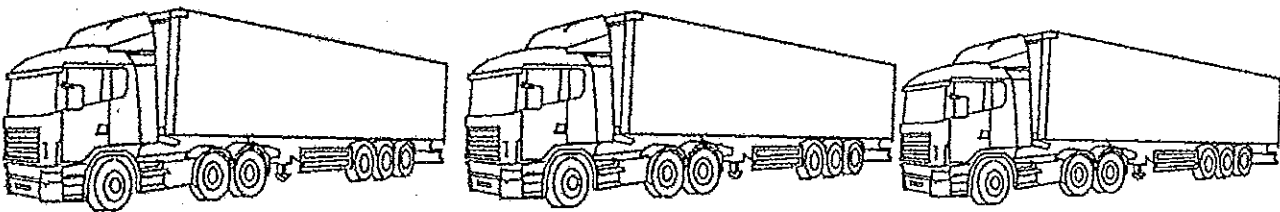
Niveau 2 : 2 tours de table. Les élèves doivent « calculer » le nombre de jetons dans leur tirelire. Ils peuvent utiliser certains outils : feuilles et crayons pour mémoriser leurs gains (dessiner ce que l'on a gagné à chaque tour) (comparaison et ajout)

Niveau 3 : chaque enfant a de 6 à 10 jetons dans sa tirelire. Lancer le dé mais celui-ci à 3 faces vertes et 3 faces rouges avec les quantités 1, 2, 3. Quand il tombe sur une face verte, il ajoute des jetons. Sur une face rouge, il enlève des jetons. L'élève doit dire combien il aurait de jetons après son lancer de dé. On vérifie par la manipulation. Ils peuvent utiliser feuilles et crayons pour dessiner leur solution. (ajout et retrait)

On peut jouer avec des dés où le nombre remplace la quantité.

Jeu 2 : les camions

Donner à chaque élève des camions et des caisses (cela peut se faire avec des images et des jetons)



Ex : 3 camions, 10 jetons.

Aucun camion ne peut être vide.

Trouver, au moins, 3 façons de les remplir (partage inégal).

Puis

3 camions, 12 jetons.

Tous les camions doivent avoir le même nombre de caisses (partage équitable).

Jeu modifiable suivant le projet de la classe (bouquet de fleurs pour maman, plantation de bulbes, trésor des pirates...)

Variante :

Grelot-grelot

On met des objets dans une boîte.

On en ajoute ou en enlève.

L'élève doit trouver le nombre final sur ardoise, sur une feuille de score...

- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour aller à des quantités ne dépassant pas 10

Le jeu de cartes (de 1 à 10)

Tout au long de l'année, jouer régulièrement avec le jeu de cartes pour que l'élève s'approprie le matériel (ranger dans l'ordre croissant, regrouper les cartes de même quantité, jeu de bataille...)

Jeu duel :

Montrer 1 carte et demander à l'élève de compléter la quantité pour arriver à 10.

Soit :

- Chercher parmi les cartes que possède l'élève
- Mettre la quantité de jetons pour compléter à 10
- « écrire » la quantité pour compléter à 10

Le jeu du banquier :

L'adulte est le banquier ; il a un jeu de cartes (de 1 à 10) devant lui. Il pose une première carte devant l'élève puis une deuxième. Ce dernier doit dire combien il faut ajouter ou enlever à la deuxième carte pour arriver à la quantité de la première carte.

1^{ère} carte

2^{ème} carte

réponse : il faut ajouter 2 pour arriver à 6

Possibilité ensuite, de refaire ces jeux avec des cartes où seulement le nombre est écrit.

Variantes :

2 équipes avec chacune un lot de cartes de 1 à 10 (doigts, constellations, chiffres...).

Un banquier avec 2 jeux de cartes: un lot de 1 à 6 et un lot de 7 à 10 (doigts, chiffres...).

Le banquier tire une carte dans chacun de ses lots.

Chaque équipe propose une carte qui complète la première pour arriver à la deuxième.

Jeu du pêcheur

Un meneur a un bocal avec un nombre ≤ 9 de poissons et un jeu de cartes de 1 à 10.

Chaque joueur a des poissons.

Le meneur montre un bocal avec des poissons.

Il tire une carte qui est le nombre de poissons à obtenir.

Les joueurs doivent prendre des poissons pour compléter la collection initiale.

-S'engager seul ou à plusieurs dans une procédure de résolution, la mener à son terme et commencer à en rendre compte (CP).

Recherche par 2.

Présenter sa solution, sa démarche lors de la mise en commun.

-S'appuyer sur un écrit pour rendre compte de la démarche utilisée (CP).

Recherche par 2.

Présenter sa solution, sa démarche lors de la mise en commun sous forme d'un dessin, d'un tableau à remplir, sur ardoise....