

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Modalité d'apprentissage : « Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes »

Compétences

- Calculer avec des nombres entiers : les compléments de 5 à 10
- Résoudre des problèmes sur les quantités.
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

Objectifs

- Chercher des stratégies pour résoudre un problème
- Faire des essais, tâtonner
- Décomposer un nombre de 5 à 10
- Symboliser

Pré-requis

- Connaître la comptine numérique jusqu'à 5 ou jusqu'à 10
- Dénombrer une collection de 5 à 10 éléments



Vous pouvez lire l'album « Dix petits amis déménagent » de Mitsumasa Anno, Ecole des Loisirs.

Matériel par binôme

- une maison de campagne et une maison de ville à construire (Annexe 1 et Annexe 1bis)
- 10 personnages (Annexe 2)
- une bande numérique
- cartes nombres, cartes constellations (Annexe 3)
- ardoises, feuilles, feutres

Pour les mises en commun, prévoir d'imprimer les maisons et les personnages en format A3

Dispositif

- par groupes de 2 élèves

Activités proposées

Situation 1 : découverte en ateliers

Consigne

« Répartissez vos personnages dans les maisons, comme vous voulez ».

Déroulement :

Le maître distribue à chaque binôme deux maisons (campagne et ville) et les personnages selon le champ numérique des élèves (de 5 à 10). Les enfants répartissent les personnages comme ils le souhaitent. Lors de la mise en commun, on relève les différentes répartitions effectuées. On place les cartes nombres sur le toit de chaque maison.

Mise en commun : Le maître demande aux enfants de chercher toutes les répartitions possibles

Cette situation est proposée avec différents nombres à décomposer.

Situation 2

Consigne

«Je vous donne une carte nombre indiquant le nombre de personnages à placer dans une de vos maisons. Après avoir placé ces personnages, vous devrez vous entendre pour aller chercher le bon nombre de personnages qui ont déménagé dans la nouvelle maison. Vous devez avoir 5 ou 10 personnages au total ».

Déroulement

Un des enfants du binôme reçoit la maison de campagne et l'autre la maison de ville. L'enseignant impose une quantité de personnages pour une des maisons, les enfants doivent se mettre d'accord pour aller chercher le complément correspondant dans une barquette éloignée. Ils peuvent s'aider de la bande numérique.

Mise en commun : verbalisation et analyse de toutes les décompositions possibles au tableau. (support A3)

Cette situation est à vivre plusieurs fois.

Variantes :

- Un des enfants du binôme mène le jeu et choisit la carte-nombre de départ
- Faire des groupes de trois (au lieu des binômes) et un des enfants devient meneur pour le groupe.
- Cartes nombres, cartes constellations, cartes mains...

Situation 3

Déroulement

Consigne identique à la situation précédente mais les deux maisons sont éloignées spatialement. L'un des enfants fait une commande en écrivant ou en dessinant le nombre de personnages qui ont déménagé.

Prolongements : Passage à l'écrit (reconstituer toutes les décompositions possibles en binôme, individuellement ou en groupe pour construire une trace écrite).

Réinvestissements des compléments de 5 à 10 dans d'autres situations

- jeu du saladier



<http://sitesecoles.ac-poitiers.fr/niort-brizeaux-mat/spip.php?article1338>

- jeu des hérissons



http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ientoul/sites/ientoul/IMG/pdf/fiche_module_herissons_ms_aingeray_fu.pdf

- jeu des coccinelles



<http://ekldata.com/cPqJjtaA7OGhFXAXnWBxYcxnxbk/Coccinelles.pdf>
<http://ekldata.com/cPqJjtaA7OGhFXAXnWBxYcxnxbk/Coccinelles.pdf>



Sources : Dominique Valentin

et

site de la maternelle de Bambou
(pour les personnages)

<https://maternelle-bambou.fr>