Situations nombre, mémoire d’une quantité

1. **Mathœufs** **Accès**

**Objectif** : Dénombrer et mémoriser une quantité.

**Matériel** : 6 à 12 Mathœufs par élève, une boîte avec beaucoup de pantalons, 3 jetons par élève.

**But :** Habiller chaque Mathoeuf avec un pantalon.

**Déroulement** : Chaque élève dispose de Mathœufs et de 3 jetons. Pour que chaque Mathœuf ait un pantalon il peut faire 3 voyages, « payant » un jeton à chaque passage. Au second essai, les élèves ont tous 8 Mathœufs et ne peuvent plus faire qu’un seul voyage pour récupérer le nombre exact de pantalons. Enfin, au 3ème essai, les élèves doivent passer commande par écrit (de la collection à l’écriture chiffrée).

1. **Fourmillion** **ERMEL**

**Objectif** : Dénombrer plus de 1 000 petits objets en effectuant des groupements par 10 puis par 100 puis par 1 000.

**Matériel** : Plus de 1 000 allumettes, trombones, cubes, bâtons de glace ...

**Déroulement possible :**- réunir les élèves autour des objets : Comment va-t-on faire pour savoir combien il y a d’objets ?
- la procédure de dénombrement de 1 en 1 est testée ou écartée d’entrée, la procédure attendue est le groupement des objets par 10 (dans des enveloppes, etc.)
- quand tous les paquets de 10 sont constitués, la question est reposée : Combien y a-t-il d’objets ? etc.

1. **Furet quantité Retz (Mounier)**

**Objectif** : Associer une quantité à un nombre.

**But :** Trouver le nom du nombre correspondant à la quantité observée.

**Déroulement** : La classe fait un furet « normal », mais chaque fois qu’un élève dit un nombre, il se lève. Quand l’enseignant l’indique, l’élève suivant doit dire combien d’élèves sont debout.

1. **Fleurs et tiges** **Accès**

**Objectif** : Comparer des collections manipulables proches ou éloignées.

**Matériel** : 4 collections d’objets de la classe (cubes, lego, etc.), 2 collections dont les éléments peuvent être associés.

**But :** Trouver la collection qui a le plus d’éléments.

**Déroulement** : En utilisant la procédure de leur choix, les élèves comparent les 4 collections à proximité et vérifient en les faisant correspondre terme à terme. De la même manière, ils comparent les 2 collections éloignées, avec la file numérique à disposition et valident en faisant une correspondance terme à terme.

1. **Réussite** **Accès**

**Objectif** : Comparer des quantités en constellations et les associer quand elles sont égales.

**Matériel** : Cartes à jouer sans écriture chiffrée, de 1 à 6 dans les 4 couleurs.

**But :** Associer les cartes à jouer comportant la même quantité.

**Déroulement** : Etaler 12 cartes face cachée et les recouvrir des 12 restantes, face visible. Les élèves retournent les cartes une par une et les regroupent quand elles présentent la même quantité (ou constellation), formant ainsi 6 tas.

1. **Cartes flash Retz (Mounier)**

**Objectif** : Comparer des collections (quantités)

**Matériel** : Cartes à jouer sans écriture chiffrée, de 1 à 6 dans les 4 couleurs.

**But :** Trouver la collection ayant le plus d’éléments le plus vite possible en s’appuyant sur l’organisation en dizaines.

**Déroulement** : L’enseignant montre 2 cartes (A4) comportant chacune une collection simultanément en demandant laquelle comporte le plus d’éléments. Chaque élève propose une réponse sur ardoise. L’enseignant montre ensuite les mêmes collections, mais organisées en dizaines avec la même question. Chaque élève note également leur seconde réponse. La vérification se fait par comparaison terme à terme, puis dizaine par dizaine et terme à terme pour les 2 types de collections. La classe compare les réussites pour les 2 comparaisons (collections organisées ou pas).