

Activité 1

S'approprier le matériel

BUT À ATTEINDRE
« Faire » un nombre défini à chaque coup.

ORGANISATION
Atelier dirigé de 5 à 6 enfants.

Les petits plateaux sont préparés avec des quantités de 1 à 6 petits objets identiques. Cette activité permet aux enfants de comprendre qu'un « coup » consiste à lancer le dé et à prendre un plateau qui contient autant d'objets qu'indiqué sur le dé.



Activité 2

Composer une quantité

BUT À ATTEINDRE
Composer des quantités pour obtenir une quantité voulue.

ORGANISATION
Atelier dirigé de 5 à 6 enfants.

Attention, pour cette activité, les quantités placées dans les plateaux ont une grande importance puisque c'est la pénurie qui amène à construire une quantité à partir de deux autres.

Exemple de composition des plateaux : 6, 5, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 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. Si la prise correspond au bon complément, l'enfant gagne un ticket. Si l'enfant n'a pas eu besoin de piocher, il garde la carte et les objets, mais ne gagne pas de ticket.

La carte nombre sert à valider en plaçant les objets sur les points de la configuration.

Par exemple si le dé tombe sur la configuration 1, l'enfant ne peut prendre qu'un plateau contenant un objet. Si tous les plateaux 1 ont été utilisés, on peut décider que l'enfant prend un objet dans la boîte. S'il tombe sur 3, il peut prendre soit un plateau qui contient trois objets (s'il y en a encore), soit un plateau avec deux objets et en piocher un après l'avoir demandé, soit encore prendre un plateau avec un objet et en piocher deux. Mais on ne peut rien enlever des plateaux.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de tickets, ce qui pousse les enfants à composer les quantités plutôt qu'à prendre directement un plateau complet. Le jeu s'arrête lorsque plus aucun enfant ne peut se servir.

En fin de partie, l'enseignant fait énoncer les différentes façons de prendre un nombre : « Pour 4, on peut prendre 2 et 2 ou... ». Un début de répertoire additif se mémorise individuellement, mais n'est pas systématisé pour tous les élèves.