

# Situations issues de la conférence de B Ngono

A mettre en œuvre au Temps 2

## Dans l'ordre d'apparition

- PS à GS : p1 à 3 : énumérer « les allumettes »
- PS à GS : p 4 à 5 : le nombre comme mémoire de position « le train »
- MS : p 6 à 7 : composer/décomposer « les sachets transparents »
- GS : p 8 à 9 : composer/décomposer « les jetons bicolores »

## *Exemple de variable :*

### *Situation de formulation*

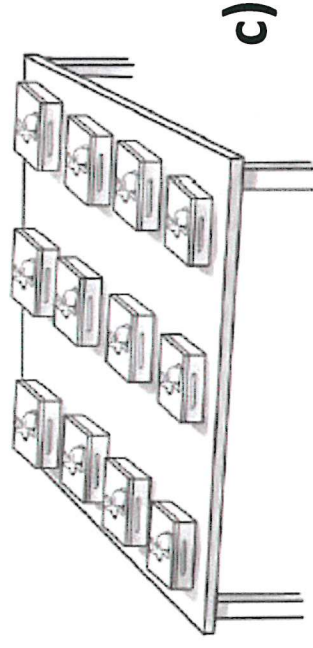
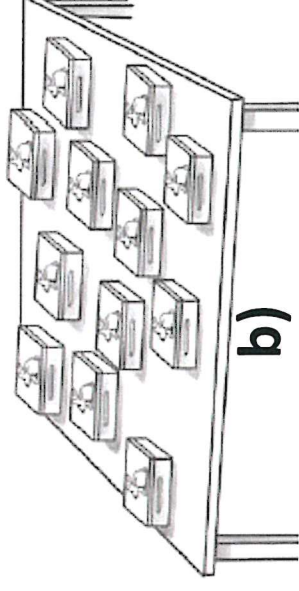
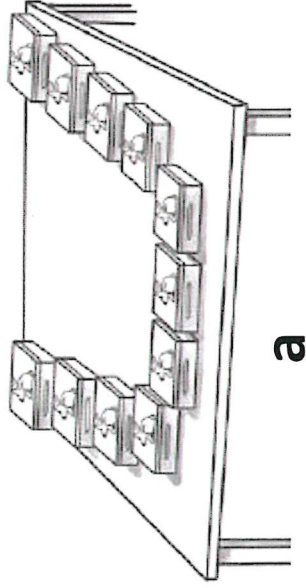
- 15 boîtes mobiles fermées, à remplir avec une allumette.
- A un moment fixé par le professeur, **un autre élève continue le travail commencé.**
- **Le premier élève doit donc communiquer à son camarade ce qui a déjà été fait et ce qui reste à faire**
- **Un « écrit » peut être alors nécessaire.**

# Boîtes fixées (non déplaçables)

- Procédures d'inventaire plus complexes que celles qui sont nécessaires pour le comptage, surtout si un autre élève doit continuer le remplissage.
- Différentes façons de distinguer les boîtes déjà remplies :
  - mettre une croix à côté de la boîte remplie (avec risque d'erreur si la croix est entre deux boîtes)
  - entourer la boîte remplie
  - ...

# Variables possibles

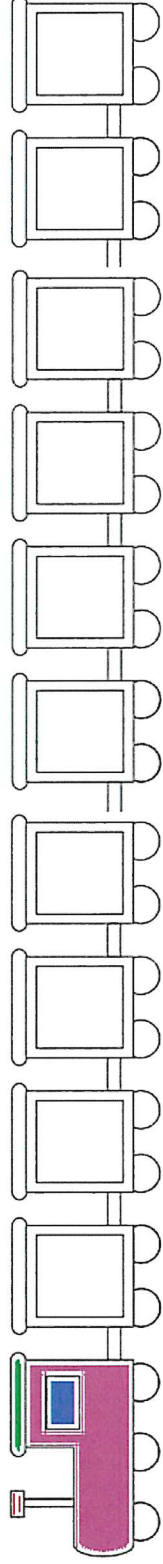
- a) boîtes collées sur la table et réparties dans une ligne.
- b) boîtes non attachées à la table et distribuées au hasard.
- c) boîtes réparties dans un agencement bidimensionnel 4 x 3





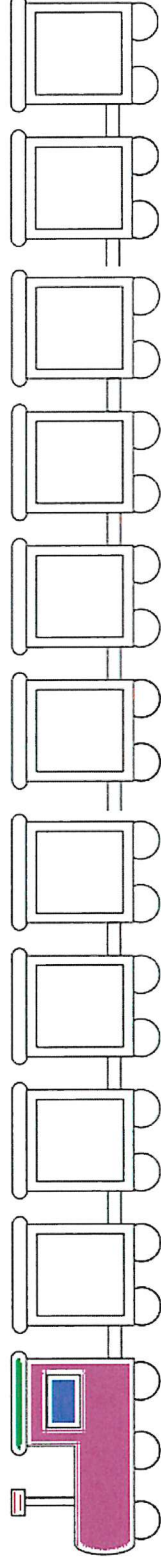
# Le nombre mémoire d'une position

- Jeu à deux élèves A et B.
- A (émetteur) se tient auprès de la table où le train est placé. Devant lui, le professeur introduit un objet (par exemple un jeton) dans l'une des voitures.
- A émetteur) doit écrire un message à B, de manière à ce que B puisse retrouver le jeton. En cas de réussite, c'est la paire d'élèves qui gagne le jeton.



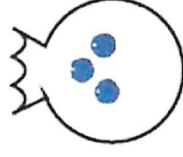
# Procédures possibles

- **Dessiner le train complet et marquer le wagon contenant le jeton,**
- **écrire la suite des nombres correspondant aux wagons et marquer celui qui contient le jeton,**
- **mettre un nombre au hasard**
- **écrire uniquement le nombre correspondant à la position du wagon.**



# Exemple en MS

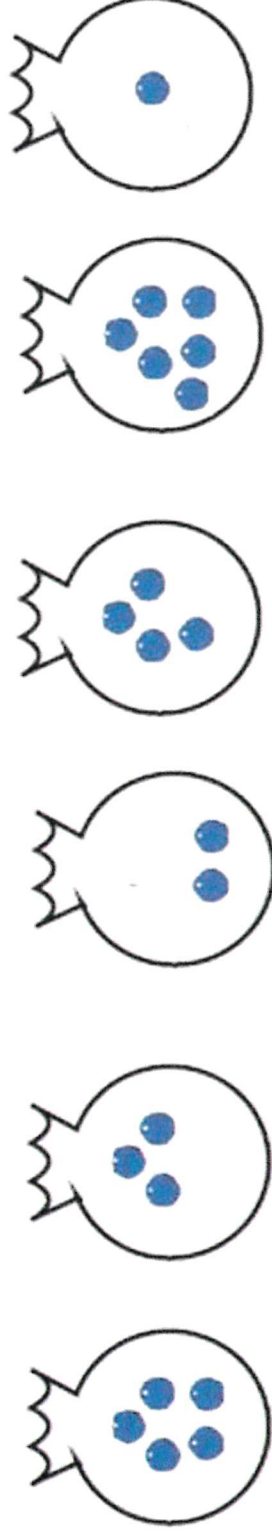
- **Matériel** : Des sachets transparents comportant un certain nombre de petits cubes ou de jetons (de 1 à 6)
- Jeu à 4 maximum.
- Poser un sachet sur la table.
- Le premier enfant lance le dé. Il prend le sachet si celui-ci contient plus de jetons (ou moins) que le score de son dé. L'élève suivant joue à son tour et ainsi de suite.
- Si le sac a été remporté par son prédécesseur, on en place un nouveau sur la table. Dans le cas contraire, il joue avec le même sac.



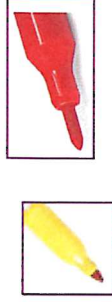
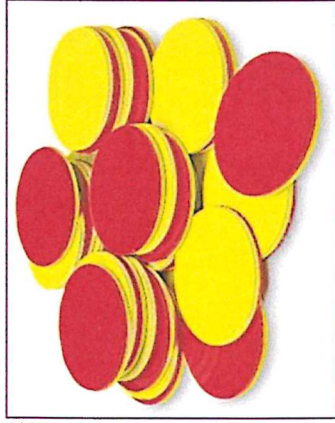


## Phase 2

- Sachets alignés sur la table. le joueur lance le dé, il choisit le sachet qui contient plus (ou moins) d'objets que le nombre du dé.



# Jeu des jetons bicolores



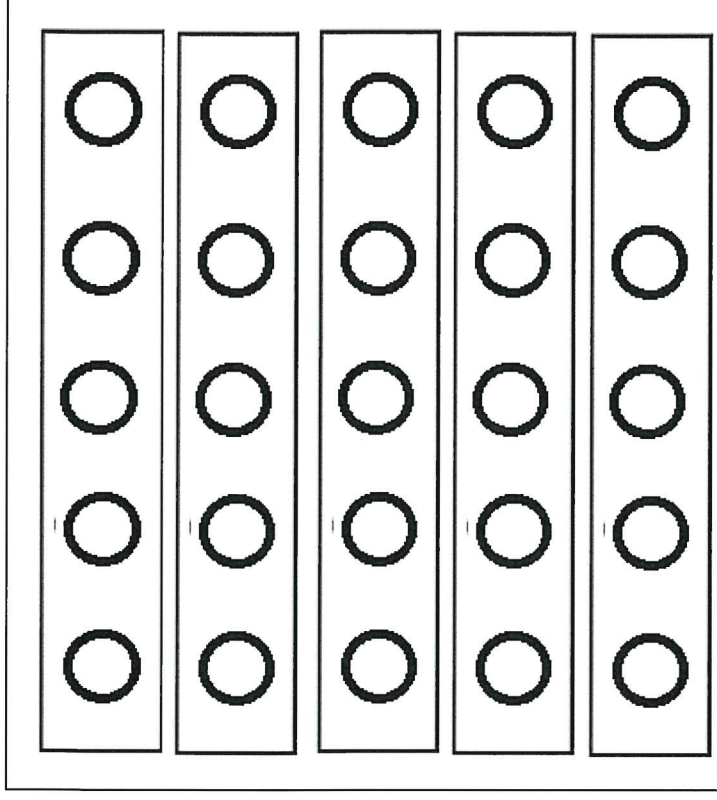
2 joueurs ou plus

Par joueur

-un nombre de jetons ( de 4 à 10)

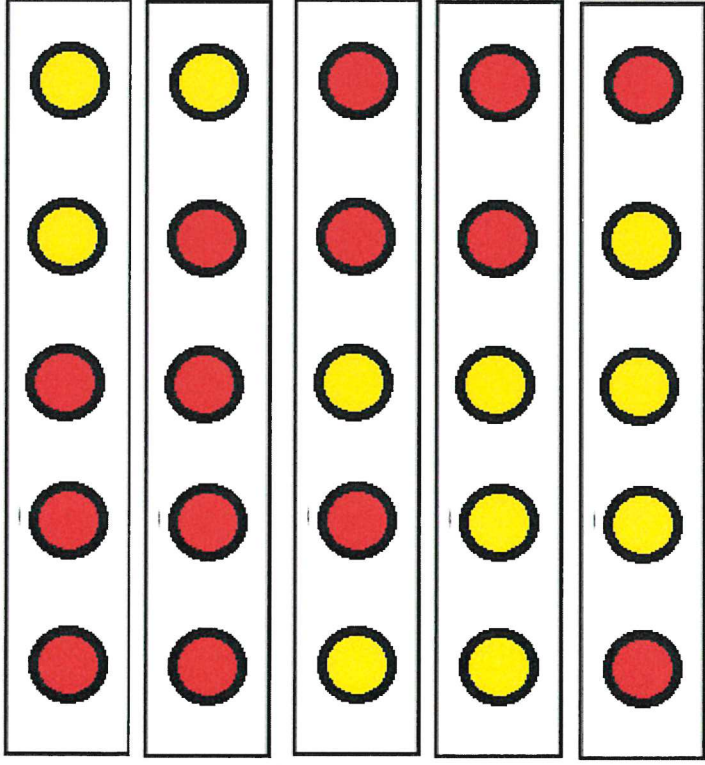
- deux feutres jaune et rouge, un gobelet.

-- une feuille de jeu.



**A tour de rôle, chaque joueur met ses jetons dans son gobelet, le secoue, le vide sur la table et coche sur sa feuille le résultat obtenu. Le coloriage s'effectue quand la feuille est remplie.**

# Dés bicolores – mise en commun



- Comparer des solutions,
- Repérer et distinguer des solutions différentes
- Identifier des solutions absentes

