

DU 11 AU 17 MARS 2019

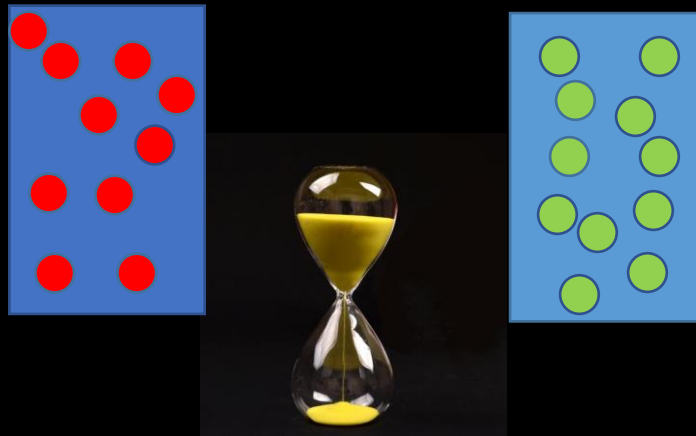
JOUONS ENSEMBLE AUX MATHÉMATIQUES

MathÉsciences31



RÈGLE DU JEU

UN POINT C'EST TOUT !



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Deux groupes de 3 à 4 joueurs vont devoir observer en un temps très court (cinq secondes environ) deux collections de points. Ils devront trouver celle où il y en a le plus, pour cela le groupe doit se mettre d'accord.

Le groupe qui a juste remporté la carte de la collection la plus importante et l'enseignant la dépose au sol devant ce groupe vainqueur.

Le but du jeu est de gagner un maximum de cartes.

DISPOSITIF : l'enseignant montre au tableau deux affiches de collection de points (verts et rouges). Les groupes montrent la collection qu'ils estiment avec le plus grand nombre de points.

Pour valider la proposition, un élève de chaque groupe viendra déposer au sol et sur chaque affiche des jetons de couleur sur les ronds. Ensuite, deux autres élèves viendront organiser les collections pour valider ou pas les propositions.

FIN DE LA PARTIE : lorsque les cartes sont épuisées. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes. Pour cela comparer les cartes de chaque groupe en les organisant.

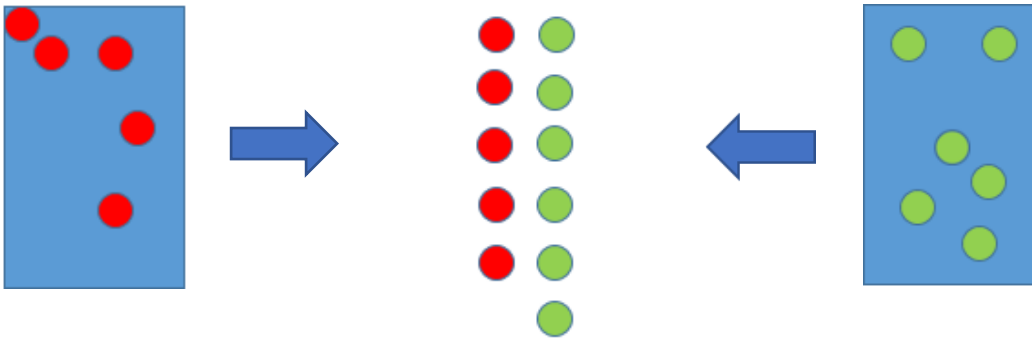
STRATÉGIES DE VALIDATION POUR COMPARER LES QUANTITÉS

- Dénombrer un à un (désignation orale obtenue par la comptine) en faisant attention de ne pas oublier de points (mémoriser les mots nombres « quatorze » et « seize »). Puis utiliser la bande numérique des écritures chiffrées pour comparer les collections (correspondance mot/geste sur la bande) : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 « 14 » est avant « 16 » sur la bande numérique donc « 14 » est plus petit que « 16 ».



14 16

- Utiliser des objets déplaçables (placer des jetons sur les points) puis procéder à une correspondance (comparaison) terme à terme :



- Utiliser des objets déplaçables (placer des jetons sur les points) puis organiser la collection en constellations connues. Exprimer le résultat « il y en a un de plus, six c'est cinq et encore un... » :



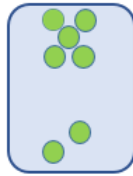
- Variantes : Comparer rapidement le cardinal de deux collections d'objets, en augmentant les quantités en jeu. La solution du problème passe par l'organisation en groupes identiques.



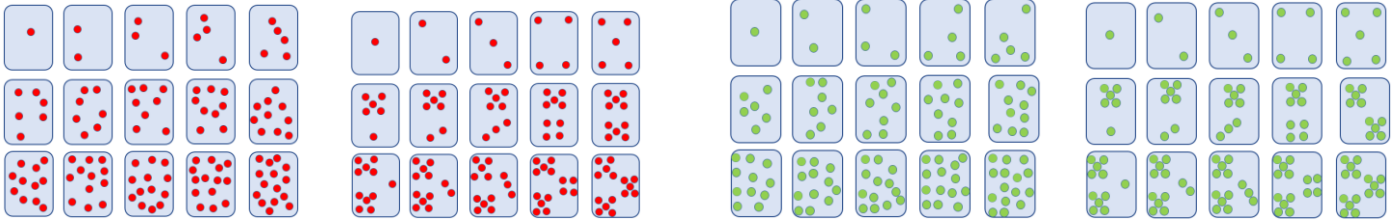
- Variantes : Proposer aux élèves de jouer en autonomie par groupe de trois, uniquement avec les petites cartes : Deux élèves jouent l'un contre l'autre et un élève distribue les cartes et est garant du temps (sablier, chronomètre).

MATÉRIEL DU JEU

Affiches à imprimer au format A4.



60 cartes à imprimer, avec des points désorganisés ou avec des points organisés en fonction de l'objectif visé.



Prévoir des jetons rouges et verts :

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

(RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE MATERNELLE DE 2015) Depuis leur naissance, les enfants ont une intuition des grandeurs qui leur permet de comparer et d'évaluer de manière approximative les collections d'objets divers (« il y en a beaucoup », « pas beaucoup »...). À leur arrivée à l'école maternelle, ils discriminent les petites quantités, un, deux et trois, notamment lorsqu'elles forment des configurations culturellement connues (dominos, dés). (...) Comprendre la notion de quantité implique pour l'enfant de concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une collection d'objets (l'enfant doit également comprendre que le nombre sert à mémoriser la quantité). L'enfant fait d'abord appel à une estimation perceptive et globale (**plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup**). Progressivement, il passe de l'apparence des collections à la prise en compte des quantités. La comparaison des collections et la production d'une collection de même cardinal qu'une autre sont des activités essentielles pour l'apprentissage du nombre.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle :

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- **Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités**, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

SOURCES

Ce jeu est inspiré des travaux sur la numération d'Éric Mounier « LDAR, Paris Diderot » et de Nicolas Peley président de « Plaisir maths »

Source des images : <http://recitpresco.qc.ca/>