

FAVORISER LA CONSTRUCTION D'IMAGES MENTALES

à partir d'un jeu connu : le Memory

Niveau : PS, MS, GS

Description : Prendre deux cartes dans deux milieux différents et les associer à condition qu'elles représentent la même quantité.

Compétences : ➤ Reconnaître globalement une petite quantité.

➤ Associer deux collections équipotentes.

➤ Associer un mot-nombre à la quantité correspondante.

Matériel : Un plan de jeu de 18 cases (9 cases d'une couleur à gauche et 9 cases d'une autre couleur à droite).

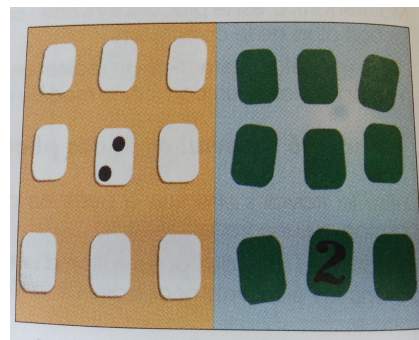
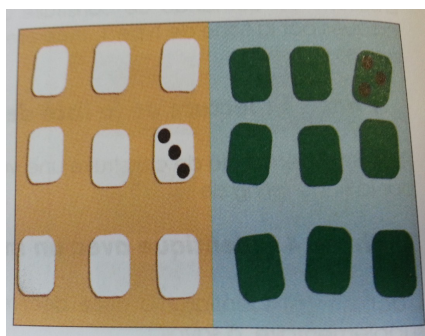
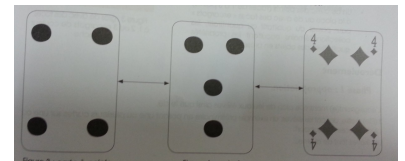
Des cartes à :

➤ Constellations de points organisées et connues.

➤ Constellations inorganisées composées soit de points, soit d'objets divers.

➤ Chiffrées.

➤ Un jeu de cartes traditionnelles auquel sont retirées les cartes « figures ».



Organisation : un groupe de 4 à 6 élèves avec l'enseignant(e).

➤ **Phase 1 : appropriation**

Faire une première séance de découverte avec un tri de cartes. Il s'agit par exemple de faire reconnaître la carte de « 3 trèfles » comme étant une carte représentative de la quantité 3. Effectuer ensuite des tris en faisant associer des cartes différentes représentant la même quantité.

Présenter ensuite le support des cartes aux élèves et répartir les cartes dans les deux espaces à l'envers.

Consigne : Comme au jeu du Memory traditionnel, il faut retourner deux cartes, à savoir une dans chaque espace, blanche à gauche et verte à droite.

L'enseignant(e) fait verbaliser sur le contenu respectif des deux cartes.

☞ Phase 2 : activité de comparaison

Consigne : si pour deux cartes, concernant les points dessinés, c'est pareil... exactement....pas plus pas moins...., l'élève peut les prendre. Sinon il les remet à l'envers et à leur place. L'élève qui gagne est celui qui a le plus grand nombre de paires.

Proposition de progressivité :

En PS : les collections représentées sont des collections organisées ou inorganisées.

En MS : les cartes de gauche sont des collections témoins, celles de droite sont des cartes avec écritures chiffrées.

En GS : toutes les cartes sont composées d'écritures chiffrées.

➔ Le nombre peut s'affranchir du type d'objets comptés

➔ Ne pas aller trop vite vers la symbolisation par les chiffres (le cardinal de la collection)

Travailler sur les deux types de représentations mentales :

☞ Demander aux enfants de verbaliser leurs représentations du nombre, faire travailler le vocabulaire (autant, plus, moins, un et un et encore un...)

☞ Travailler les représentations mentales analogiques (on ne fait pas directement une association numérique : 3 points *correspondent* à 3 trèfles).