

La Boite à œufs PS-MS

<u>Domaine d'activité</u> Découvrir le mode : approche des nombres et quantités	Compétence(s) visée(s) [BO n° 3 – 19 juin 2008] : résoudre des problèmes portant sur des quantités
<u>Période</u> <u>Niveau PS-MS</u>	Objectifs généraux Etre capable de réaliser des appariements, de dénombrer, de comparer des quantités sans et avec le nombre. Etre capable d'associer une quantité à une constellation ou à un nombre en écriture chiffrée (MS) Etre capable de verbaliser les actions

Séances	Objectif de la séance	Consignes Activités des élèves	Durée/Matériel	Bilan
1 Atelier dirigé par groupe de 6	Découvrir le matériel Constituer une collection sans recourir au nombre Comprendre le principe de correspondance terme à terme	Le PE présente le matériel et demande aux élèves de nommer et décrire la boite avec les trous, les marrons (ou les pions) disposés dans le panier. <i>Consigne :</i> Chaque enfant doit remplir sa boite en mettant un marron dans chaque trou. Quand vous avez réussi, vous fermez la boite. Les marrons sont placés sur une table juste à coté. Les élèves peuvent faire plusieurs voyages. Quand tous les élèves ont fermés la boite le PE propose de valider. Les élèves vérifient s'il y a un marron par trou.	Boite de 6 œufs, une par enfant Une grande quantité de marrons ou pions dans un panier 1 petite coupelle / élève	Verbaliser avec les élèves: Il faut prendre juste assez de marron pour en mettre un dans chaque trou. Il faut en prendre pas moins, pas plus.
2 Atelier dirigé par groupe de 6	Comprendre le principe de correspondance terme à terme Expliciter une stratégie pour constituer une collection Dénombrer une petite collection	Rappel de la séance précédente : ce qu'on devait faire, ce qu'on a compris. <i>Consigne :</i> Vous devez aller chercher dans votre coupelle juste ce qu'il faut de marrons pour remplir votre boite. Les marrons sont près de la bibliothèque. Vous devez faire le moins de voyage possible.	Boite de 6 œufs, une par enfant Une coupelle pouvant contenir 6 à 8 marrons Un panier contenant une grande quantité de marrons placé sur une	Verbaliser avec les élèves: Comment faire pour rapporter juste assez de marrons pour remplir sa boite ? Faire expliciter les stratégies des élèves : → On compte les trous, on compte les marrons, on en prend un peu, on va chercher les marrons qui

		Observer les stratégies des élèves. Faire varier le nombre de voyage pour arriver à un seul voyage.	table éloignée	manquent... →on remplit la boîte avec un marron dans chaque trou.										
3 Atelier en autonomie Par groupe de 4 à 6	Correspondance terme à terme Réinvestir une situation d'apprentissage en autonomie	Les élèves choisissent des boîtes d'œufs avec un nombre de trous entre 3 et 12 trous (différenciation) <i>Consigne</i> : aller chercher juste assez de marrons pour remplir sa boîte en 1 seul voyage. Sur sa fiche ; dessiner les marrons à côté de la boîte	Boîtes à œufs de différentes tailles Panier avec un grand nombre de marrons <u>Fiche (1)</u> avec les boîtes et cases pour dessiner les marrons	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Boîtes</th> <th>marrons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Boîtes	marrons								
Boîtes	marrons													
4 Collectivement	Comparer des quantités	Le PE présente les productions des élèves (fiches réalisées en atelier autonome) : rappel de ce qu'il fallait faire (aller chercher juste assez de marrons) Le PE demande quelle est la boîte où il y a le plus de marrons. Comment faire pour le savoir ? Vérifier avec les élèves : dénombrer et associer le mot nombre avec la quantité (bande numérique, carte constellation)	Fiches (1) avec les boîtes et cases Boîtes d'œufs entre 3 et 6 œufs Marrons Cartes constellations de 1 à 12	Verbaliser avec les élèves: Pour remplir la boîte qui contient le plus de marrons on va chercher beaucoup de marrons Pour savoir quelle est la boîte qui contient le plus de marron, on compte le nombre de trou et on compte le nombre de marrons.										
Réinvestissement MS Atelier dirigé par groupe de 6	Passer une commande : dénombrer, associer le mot nombre à une quantité, mémoriser un nombre	Chaque enfant reçoit une boîte (en fonction de sa capacité à dénombrer). <i>Consigne</i> ; vous devez choisir la carte qui indique le nombre de marron qu'il vous faut pour mettre un marron dans chaque trou. Le PE tient le rôle du marchand et donne le nombre de marron demandé par chaque enfant. Validation : chaque enfant revient à sa place et remplit sa boîte avec les marrons commandés.	Boîte d'œufs marrons- cartes avec constellations de 1 à 12	Verbaliser avec les élèves: J'ai commandémarrons : il y a juste assez de marron, il n'y a pas assez, il y a trop de marrons.										

Evaluation	Associer une quantité à une constellation	Chaque enfant reçoit des cartes constellation → différencier les constellations en fonction du niveau des élèves. <u>Consigne ;</u> Entourer la boîte correspondant à la constellation tirée / dessiner le nombre de marrons dans la boîte qui en contient le plus.	Fiche (2) d'évaluation / élève	Critères de réussite Je sais dénombrer une collection Je sais reconnaître la collection qui comporte le plus de marrons.
-------------------	---	--	--------------------------------	---

Matériel

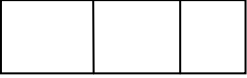
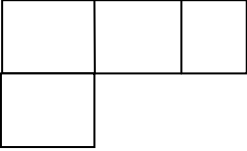
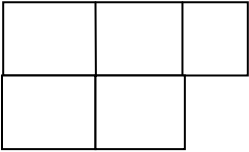
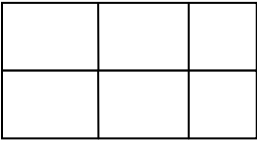
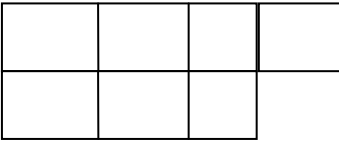
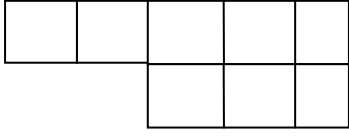
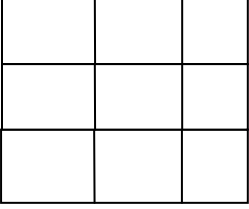
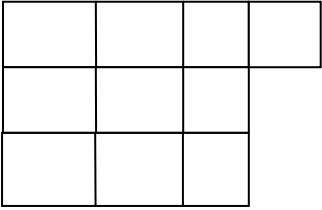
6 boîtes à œufs de 6 œufs – boîtes à œufs en cartons à découper pour obtenir des boîtes de 3 à 12 trous

Un lot important de marrons ou boules de cotillons (100)

Une boîte ou panier

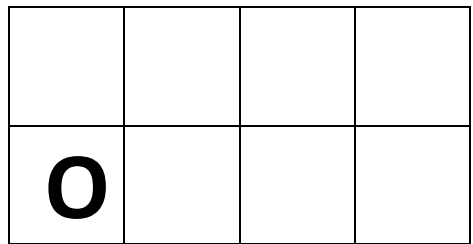
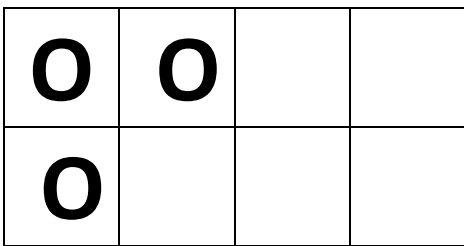
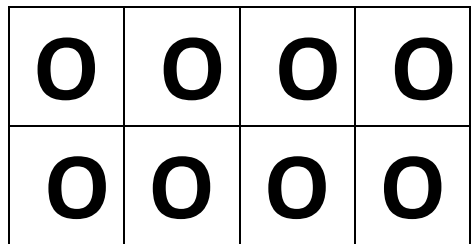
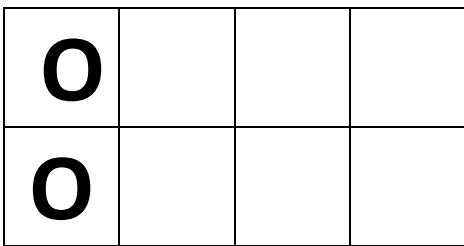
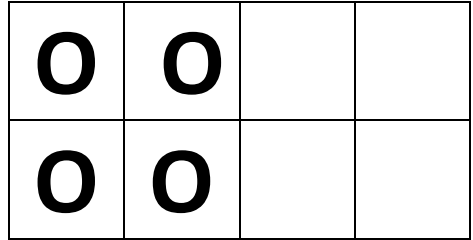
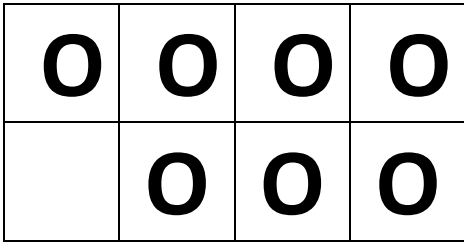
6 coupelles (boîtes à camembert ou barquette de cantine)

Fiche 1 : Dessine la quantité de marrons qu'il faut pour remplir chaque boîte

Boîtes à oeufs	marrons
	
	
	
	
	
	
	
	

Fiche 2

1. Tire 2 cartes constellations et entoure les boites qui correspondent au nombre de marrons.



2. Tire une carte et dessine le nombre de marrons dans la boîte

