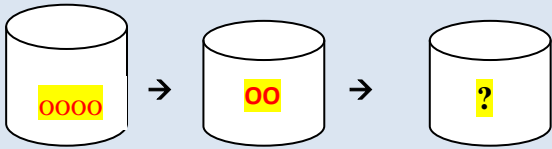


## La tirelire GS

<p><u>Domaine d'activité</u> Découvrir le mode : approche des nombres et quantités</p> <p><u>Période</u></p> <p><u>Niveau GS</u></p>	<p><b>Compétence(s) visée(s)</b> [BO n° 3 – 19 juin 2008] : Résoudre des problèmes de quantités</p> <p><b>Objectifs généraux</b> Les élèves seront capables de dénombrer des quantités, de mémoriser des nombres, de sur compter et d'explicitier leur stratégie pour anticiper un ajout ou un retrait.</p> <p><b>S'approprier le langage</b> : ajouter, enlever, gagner, compter, avant, maintenant, et, en plus, en moins, en tout</p>
--	--

Séances	Objectif de la séance	<i>Consignes - Activités des élèves</i>	Durée - Matériel
<p><b>1</b></p> <p><b>Atelier dirigé par groupe de 6</b></p>	<p>Découvrir la situation et manipuler</p> <p>Dénombrer – associer un mot nombre à une constellation</p>	<p>Le PE présente <u>le jeu n°1</u> : chaque joueur lance le dé à son tour et obtient autant de jetons que de points indiqués sur le dé. On lance le dé 2 fois. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons.</p> <p>Les élèves lancent le dé, demande au PE le nombre de jetons correspondant au point du dé. A l'issue du 2<sup>ème</sup> tour les élèves comptent leurs jetons. Celui qui a le plus de jetons a gagné. (En cas d'égalité proposer un 3<sup>ème</sup> tour)</p> <p><u>Jeu n°2</u> ; les élèves reçoivent une tirelire ils y placent les jetons obtenus à chaque tour. Même règle que précédemment</p>	<p>20 min</p> <p>1 dé</p> <p>Un lot important de jetons</p>
<p><b>Verbalisation avec les élèves</b> : On lance le dé, on met les jetons dans la tirelire. Après 2<sup>ème</sup> tour on compte et on compare le nombre de jetons. Celui qui en a le plus de jetons a gagné.</p>			
<p><b>2</b></p> <p><b>Atelier dirigé par groupe de 6</b></p>	<p>Anticiper le résultat d'un ajout</p> <p>Mémoriser un nombre</p> <p>Sur compter. Expliciter une stratégie</p>	<p>Rappel de la séance précédente</p> <p>Le PE explique <u>le jeu n°3</u> : on met les jetons obtenu à chaque tour dans la tirelire. A la fin du 2<sup>ème</sup> tour on doit dire le nombre de jetons qu'il y a dans la tirelire. Le gagnant est celui qui a trouvé le nombre de jetons exact.</p> <p>Laisser à disposition du papier et des crayons.</p> <p>Les élèves expliquent à tour de rôle comment ils procèdent puis vérifient en ouvrant la tirelire.</p>	<p>1 dé</p> <p>Les jetons</p> <p>Les tirelires</p> <p>Du papier / crayons</p>

<b>Verbalisation avec les élèves</b> : Pour se rappeler combien il y a de jetons dans la tirelire on met le nombre sur les doigts, dans sa tête et on compte la suite. On peut écrire les nombres ou dessiner des points			
<b>Atelier en autonomie par groupe de 4 à 6</b>	Réinvestir une situation d'apprentissage en autonomie	Les élèves jouent au jeu de la tirelire.  Un élève est nommé banquier : les autres élèves lui demandent le nombre de jetons obtenus à chaque à lancer. Les élèves écrivent le nombre de jetons dans chaque tirelire. Le banquier vérifie que le nombre de jetons de chaque tirelire correspond au nombre indiqué par chaque élève. Celui qui a le plus de jetons et qui a indiqué correctement le nombre a gagné : il devient banquier à son tour. (Si deux élèves sont ex quo c'est celui qui vient juste après le banquier dans le sens du jeu)	1 tirelire par élève 1 dé 1 papier / crayon par élève Boite de jetons
<b>Verbalisation avec les élèves</b> : On a gagné quand on a le plus de jetons et quand on a donné le résultat de la tirelire			
<b>3</b> <b>Atelier dirigé par groupe de 8</b>	Anticiper le résultat d'un ajout  Représenter des quantités Utiliser l'écriture chiffrée	Le PE utilise une grosse tirelire (boite avec une fente). Il place 4 jetons puis 2 jetons. Reformuler le problème : j'ai d'abord mis 4 jetons puis 2 jetons. Vous devez trouver combien il y a de jetons dans la tirelire. »  Observer les stratégies utilisées : dessin, écriture chiffrée ou mémorisation. Vérifier en sortant les jetons de la tirelire et expliciter les stratégies utilisées. Proposer cette situation avec d'autres quantités.	1 tirelire Jetons 1 Papier / crayon par élève
<b>Rédiger une affiche réalisée avec les élèves</b>			
 <p style="text-align: center;">On met 4 sur ses doigts ou dans sa tête et on ajoute 2      Ca fait 6</p>			
<b>3</b> <b>Atelier dirigé par groupe de 8</b>	Anticiper le résultat d'un retrait  Représenter des quantités Utiliser l'écriture chiffrée	Le PE utilise une grosse tirelire (boite avec une fente). Il place 5 jetons puis enlève 2 jetons en les montrant. Reformuler le problème : j'ai d'abord mis 5 jetons puis j'ai enlevé 2 jetons. Vous devez trouver combien il y a de jetons dans la tirelire. »  Observer les stratégies utilisées : dessin, écriture chiffrée ou mémorisation. Vérifier en sortant les jetons de la tirelire et expliciter les stratégies utilisées. Proposer cette situation avec d'autres quantités	1 tirelire Jetons 1 Papier / crayon par élève

<b>Rédiger une affiche réalisée avec les élèves</b>			
On barre les jetons qu'on a enlevés			
On met 5 jetons. On enlève 2 jetons      On compte les pions qui restent dans la tirelire 3			
<b>Evaluation</b>	<b>Critères de réussite</b>	Consigne : nous allons jouer au jeu de la tirelire, je lance le dé et je mets les jetons dans la tirelire sans donner les nombres à chaque lancé. Vous devez écrire combien il y a de jetons dans la tirelire après le 2 <sup>ème</sup> lancer.	1 tirelire
<b>Par groupe de 4</b>	Associer un mot nombre à une constellation Dénombrer une quantité de... Connaître le complément d'un nombre	Proposer 2 situations d'ajout et 1 situation de retrait	Jetons 1 Papier / crayon par élève

### Matériel

Tirelire pour l'enseignant : boite avec fente type boite de mouchoirs en papier

Tirelire pour chaque élève ; boite type boite à fromage ou boite de biscuits

Jetons en plastique

1 dé à 6 faces

*D'après Vers les maths GS Accès Edition*