

Fiche activité

Nom	<i>La marchande</i>
Niveau	MS (échange 1 pour 1), GS avec des objets de différentes valeurs, CP avec un nombre de collections plus important ($n \leq 20$)
Description	Les élèves se trouvent face à une collection d'objets (petits jouets, perles, legos, etc.) ; Ils ont chacun un porte-monnaie contenant des sous (pions identiques jetons, fac-similés monnaie, ...). Le but de la tâche est de préparer le nombre de sous équivalent au nombre d'objets échangés. Un sou pour un objet.
Consignes	« Tu dois préparer un sou pour chaque objet que tu veux échanger. »
Variables	Nombre de sous dans le porte-monnaie, nombre d'objets, introduction d'un caissier (validation et relance en redonnant des sous après un échange réussi)
Compétences travaillées	Déterminer l'équipotence de deux collections d'objets lors d'un échange, dénombrer
Références programmes 2008, références bibliographiques	<p>P15 : Apprendre à utiliser la suite des nombres pour dénombrer ; P16 : Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus P 33 : CP : Comparer des nombres</p> <p>Attention : Le comptage oral crée un obstacle langagier à la dénomination du nombre et nécessite la coordination de la mise en œuvre de deux composantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composante motrice (pointage, mouvements des yeux, etc) ; • Composante symbolique (noms de nombres, chiffres arabes, formes signées) ; • Possible coût de cette coordination, qui s'ajouterait aux coûts de chacune des deux composantes; • Impact chez les enfants dysphasiques ou dyspraxiques ? <p>cf. : Les deux chemins du nombre → http://netia62.ac-lille.fr/mont/ien/Documents/P%C3%A9dagogique/constructionnombre.pdf</p>
Vocabulaire spécifique	Porte-monnaie, sous, échange, commande, bon de commande, caissier
Place de l'activité dans un cycle d'apprentissage (situation problème, structuration, renforcement, systématisation, entraînement, aide personnalisée, ...)	Situation problème en atelier dirigé, puis systématisation en ateliers non dirigés.
Matériel	Le matériel utilisé sera choisi parmi des objets réels disponibles dans la classe afin de Petits jouets, perles, legos, pions identiques jetons, fac-similés, monnaie, bon de commande avec photo de chaque objet dans un tableau.

Proposer des modèles de bons de commandes