**Jeu des voyageurs - ERMEL**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **PS** | **MS** | **GS** |
| **COMPETENCES** | Mesurer des quantités discrètes | Commencer à résoudre des problèmes portant sur des quantités | |
| **OBJECTIFS** | * Reconnaître et mémoriser une quantité * Constituer une collection équipotente | | |
| **PROCEDURES** | * Estimation * Correspondance terme à terme * Subitizing | * Comptage dénombrement * Correspondance terme à terme * Reconnaissance globale de quantités et/ou subitizing | * Comptage dénombrement * Reconnaissance globale de quantités |
| **MATERIEL** | Chaises ordonnées + tickets  Cars type playmobil + personnages | Cartes bus  Personnages Playmobil | Cartes bus + jetons  Papier, crayon (pour passer une commande) |
| **VARIABLES** | * Nombre de places * Matériel | * Nombre de places * Matériel * Nombre de voyages | * Nombre de places (jusqu’à 30) libres et/ou occupées * Nombre de bus * Nombre de voyages |
| **SEQUENCE** | **Séance 1 : découverte en salle de motricité**  *Groupe de 6*  **Déroulement :**   * placer 6 chaises : 1 chauffeur et 5 passagers pour faire monter tous les enfants. Les faire descendre. * Puis, enlever une chaise à chaque fois. * Ensuite, ajouter une chaise. * **Correspondance terme à terme : une chaise = un enfant**   **Séance 2 :** reprise séance 1 (en ajoutant des places, puis en les enlevant).  **Séance 3 : entraînement en demi-groupe**  **Déroulement :**   * 2 bus, 2 chauffeurs, 3 places dans chaque bus. * Le chauffeur gère l’entrée dans le bus : donner son ticket au chauffeur pour pouvoir s’asseoir. Le chauffeur dit quand le bus est plein. * Refaire plusieurs fois l’exercice en changeant de chauffeur : tester 1, 2 et 3 places disponibles.   *(Variante : ne pas faire monter les enfants, mais juste donner les tickets : le chauffeur valide le nombre en les déposant sur la chaise)*  **Séance 4 à 6 : en classe**  *Groupe de 6 avec bus playmobil*  **Déroulement :**   * Reprise du jeu avec des personnages playmobil qui montent : varier le nombre de bus, le nombre de places (il peut y avoir des places occupées), choisir le bon bus (en fonction du lancer de dé). * Prendre des photos des différents bus : vue de côté, vue de dessus pour passer à l’abstraction.   **Prolongements :**  *Avec les photographies.*   * Placer les personnages sur les emplacements : personnages à disposition sur la table. * Idem avec les personnages éloignés en plusieurs voyages, puis en un seul voyage. * Se rendre compte de l’intérêt de compter pour limiter les déplacements. | **Séance 1 : reprise du jeu de PS avec les cars Playmobil**  **Déroulement :** cf séance 4 (PS)  **Séances 2 et 3 : passage à la représentation tout en gardant les personnages Playmobil**  **Déroulement :**   * Chaque enfant a une carte bus (de 2 à 6 places) et doit aller chercher, en un seul voyage, le nombre de passagers. * Possibilité de faire un deuxième voyage en cas d’erreur. * Insister sur la verbalisation des démarches.   *Variables : - passer commande à l’oral ou en utilisant une carte-témoin.*  *- proposer boîtes numérotées ou indiquant des collections avec des sachets fermés contenant le bon nombre de passagers : l’enfant doit prendre le bon sachet dès le premier passage.*   * Permet de travailler les différentes représentations du nombre.   **Séances 4 à 6 :**  **Déroulement :**   * Chaque enfant a un nombre de voyageurs et doit choisir le bus correspondant parmi 5/6 bus différents. * Insister sur la verbalisation des démarches | **Séance 1 : reprise du jeu de MS**  **Déroulement :** cf séance 4 (MS)  **Séances 2 et 3 : cartes bus + jetons**  **Déroulement :**   * Des places occupées, aller chercher, en un seul voyage, le nombre de passagers pour les places libres. * Possibilité de faire un deuxième voyage en cas d’erreur. * Insister sur le rappel de la consigne, la verbalisation des démarches.   **Séance 4 : un enfant sera le meneur**  **Déroulement :**   * Reprise du principe précédent sans déplacement et avec commande orale auprès du meneur (assis à la même table)   **Séances 5 et 6 : passage à la commande écrite**  **Déroulement :**   * Reprise séance 4 : le meneur est éloigné.   *La commande sera d’abord passée à l’oral, puis, rapidement, la nécessité apparaît de passer la commande à l’écrit (éviter oublis, erreurs).* |

**Jeu des boîtes empilées - ERMEL**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **PS** | **MS** | **GS** |
| **COMPETENCES** | Comparer des quantités discrètes | Commencer à résoudre des problèmes portant sur des quantités | |
| **OBJECTIFS** | * Comparer des collections | | |
| **PROCEDURES** | * Estimation | * Comptage dénombrement * Correspondance terme à terme | * Comptage dénombrement * Reconnaissance globale de quantités |
| **MATERIEL** | Boîtes + billes + cartes  Sachets remplis d’objets divers | Boîtes + billes/jetons + cartes  Dé | Boîtes + billes/jetons  Paniers |
| **VARIABLES** | * Boites alignées/empilées * Nombre de billes/jetons | * Boites empilées * Nombre de billes/jetons | * Boites empilées/alignées * Nombre de billes/jetons |
| **SEQUENCE** | **Séance 1 : à partir de séances de motricité, lancer dans des cartons, sur des cibles verticales (type velcro), faire construire des tours de taille différente…**  **Déroulement :**   * Insister sur l’expression de la quantité : beaucoup, pas beaucoup ; pareil, pas pareil ; plus… que, moins…que.   **Séance 2/3 : Tri de quantités**  **Déroulement :**   * Piocher un sachet, et le placer avec les cartons/les cibles/les tours où il y a beaucoup/peu d’objets. * Insister sur la verbalisation « beaucoup/pas beaucoup »   **Séances 3 et 4 : introduction de représentations analogiques (cartes à points, animaux).**  **Déroulement :**   * Même principe de pioche et tri.   **Séance 5 : passage aux boîtes**  **Déroulement :**   * Comparer 6 boîtes alignées : mettre ensemble les boites contenant beaucoup/peu d’objets * Avec 6 boîtes empilées, placer chaque boîte avec le bon groupe (beaucoup, pas beaucoup).   **Séance 6 :** trace écrite (représenter beaucoup/pas beaucoup à l’aide de gommettes) | **Séance 1 : reprise séances 4 et 5 PS**  **Séances 2 à 4 : introduction du plus que/moins que/autant que avec les boîtes empilées + dé**  **Déroulement :**   * Lancer le dé et comparer : on ne peut prendre la boîte que s’il y a moins d’objets que la constellation du dé. * Insister sur la verbalisation de la comparaison de la quantité.   **Séances 5 et 6 :**  **Déroulement :**   * Même règle : le gagnant est celui qui a le plus de billes/jetons. * Insister sur la verbalisation de la comparaison de la quantité.   *(Variante : jouer avec « plus que », les représentations : cartes, doigts…)*  **Le « autant que » sera travaillé lorsqu’il sera rencontré en situation, tout au long de la séquence.** | **Séance 1: reprise séance 6 MS**  **Séances 2 à 6 : introduction des boîtes alignées**  **(veiller à inscrire la quantité sur chaque boîte)**  **Déroulement :**   * Lancer le dé et choisir parmi les boîtes, une de celles qui contient le moins d’objets que la face du dé.   Le gagnant est celui qui a le plus de billes.   * Insister sur la verbalisation et la stratégie pour gagner : faire expliciter le choix de la boîte (parmi les plus petites quantités, je choisis la plus grande).   *(Variante 1 : jouer avec 2 dés, des cartes à jouer, cartes-constellations…*  *Variante 2 : changer le but du jeu -> avoir le moins de jetons dans son panier tout en choisissant une boîte où il y a plus de jetons que le nombre indiqué sur le dé)* |

**Jeu du gobelet - ERMEL**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **PS** | **MS** | **GS** |
| **COMPETENCES** | Mesurer des quantités discrètes | Commencer à résoudre des problèmes portant sur des quantités | |
| **OBJECTIFS** | * Reconnaître une quantité * Trouver le complément | * Anticiper le résultat d’une réunion de deux quantités * Commencer à mémoriser des résultats | |
| **PROCEDURES** | * Estimation * Correspondance terme à terme * Subitizing | * Décomposer-recomposer * surcompter | * Comptage dénombrement * Décomposer-recomposer * surcompter |
| **MATERIEL** | Gobelet + billes | Gobelet + billes  Album | Gobelet + billes  Album  Jeu du serpent + dé |
| **VARIABLES** | Nombre de billes  Nombre de gobelets | Nombre de gobelets  Nombre de billes | Nombre de gobelets  Nombre de billes |
| **SEQUENCE** | **Séances préalables :** entraînement au subitizing (1, 2, 3).  **Séances 1 à 3 : trouver le complément à 5 en utilisant les doigts de la main**   * Exemple : « Je lève 3 doigts. Combien sont pliés ? » * Insister sur la vérification : il y a **toujours 5 doigts**.   **Séances 4 à 6 : jeu du gobelet**  **Déroulement :**   * Montrer une bille, la cacher sous un gobelet : faire dire « un » (cacher ne veut pas dire détruire) * Idem avec un 2ième gobelet. * Réunir les 2 billes sous un seul gobelet : combien y a-t-il de billes ? * Insister sur le « un et un, cela fait deux ». * On peut aller jusqu’à 3.   **Séances 7 à 9 :**  **Déroulement :**   * Montrer 3 billes, cacher partiellement la collection sous un gobelet : demander combien il y a de billes sous le gobelet ? * Vérifier en soulevant le gobelet. * Répéter de nombreuses fois l’action pour faire expliciter les stratégies. * Insister sur la verbalisation de la décomposition.   *(Variantes : on peut aller jusqu’à 5)* | **Séance 1 : reprise séances PS**  **Séance 2 : découverte d’un album à calculer *(type J’apprends à calculer, les pingouins, Brissiaud).***  **Déroulement :**   * Faire verbaliser aux enfants les décompositions.   **Séances 3 à 6 : trouver le complément à 10 en utilisant les doigts des deux mains.**  **Déroulement :**   * Exemple : « Je lève 7 doigts. Combien sont pliés ? » * Toujours prendre appui sur la décomposition de 5 : « 7, c’est 5 et 2 ou inversement. Pour arriver à 10, c’est 7 et 3. »   **Séances 7 à 9 : jeu du gobelet**  **Déroulement :**   * Travailler la décomposition de 5. * On peut utiliser 2 ou 3 gobelets.   *(Variantes : on peut aller jusqu’à 10*  *Prolongements : jeu de la maison du 5)* | **Séance 1: reprise séances MS**  **Séances 2 à 5 : découverte de l’album *10 petits amis déménagent, Mitsumasa Anno.***  **Déroulement :**   * Faire verbaliser aux enfants toutes les décompositions possibles.   **Séances 6 à 9 : jeu du gobelet**  **Déroulement :**   * Travailler la décomposition de 10. * Insister sur la verbalisation de la décomposition. * On peut utiliser 2 ou 3 gobelets.   **Prolongements : - jeu du serpent**  **Règle du jeu :** lancer le dé, demander au meneur le nombre de jetons dont la couleur correspondant à la piste (= lancer du dé).  *Variante : on peut faire des échanges quand on arrive à 10 jetons.*  **- fabriquer la maison du 10** |

**Jeu de la course aux œufs – ACCES (MS)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **PS** | **MS** | **GS** |
| **COMPETENCES** | Mesurer des quantités discrètes | Commencer à résoudre des problèmes portant sur des quantités | |
| **OBJECTIFS** | * Reconnaître une quantité * Anticiper le résultat un ajout ou d’un retrait | * Anticiper le résultat d’un ajout ou d’un retrait * Commencer à mémoriser des résultats | |
| **PROCEDURES** | * Estimation * Correspondance terme à terme * Subitizing | * Comptage dénombrement * Décomposer-recomposer * Surcompter | * Comptage dénombrement * Décomposer-recomposer * Surcompter |
| **MATERIEL** | Planche de jeu  Dé à 3 points et roue  Pions de couleur + perles + panier  Cerceaux + grands paniers + balles + dé géant | Plan de jeux,  Dé à 3 points  Cartes poule et renard + Pions de couleur + perles + panier | Plan de jeux,  Dé à 3 points  Cartes poule, renard, joker + Pions de couleur + perles + panier |
| **VARIABLES** | Panier = boîtes d’œufs (alvéolées) | Nombre d’œufs au départ  Panier = boîtes d’œufs (alvéolées) | Boîtes à œufs/bande numérique (aides)  Nombre d’œufs au départ |
| **SEQUENCE** | **Préalable : dans la salle de motricité**   * Apprendre à se déplacer sur un parcours en utilisant le dé : parcours de cerceaux où l’enfant avance en fonction du nombre indiqué sur le dé, il ramasse les œufs contenus dans le cerceau. * Insister sur la verbalisation : « Je ramasse 1 œuf, puis 1 œuf, donc 2 œufs. » * Se déplacer et aller chercher la quantité correspondante à celle du cerceau : chaque cerceau comporte une carte à points, l’enfant lance le dé, avance sur le parcours et va chercher la collection correspondante (balles éloignées).   **Séances 1 et 2 : découverte de jeu en classe**  **Déroulement :**   * Lancer le dé et avancer en fonction de la face. * Le gagnant est le premier arrivé. * But : comprendre le fonctionnement d’un jeu de piste   **Séances 3 à 6 : associer la case avec l’action à réaliser**  **Déroulement :**   * Lancer le dé, avancer. Prendre le nombre d’œufs indiqué sur la case. * Le gagnant est celui qui a le plus d’œufs dans son panier.   **Séances 7 à 9 :**  **Déroulement :**   * Lancer le dé et tourner la roue : avancer selon le nombre de points indiqué, puis observer la roue : * Si la case est verte, on ajoute les œufs dans son panier * Si la case est rouge, on retire les œufs de son panier | **Séance 1 : reprise des séances 3 à 6**  **Séances 2 à 4 :**  **Déroulement :**   * Avoir 15 œufs dans son panier dès le début du jeu. * Lancer le dé, retirer le nombre d’œufs indiqué sur la case. * Le gagnant est celui qui a le plus d’œufs restants.   **Séance 5 à 7 :**  **Déroulement :**   * Avoir 5 œufs dans son panier dès le début du jeu. * Lancer le dé, piocher une carte :   - si carte poule, ajouter des œufs dans le panier  - si carte renard, retirer des œufs du panier.  - Le gagnant est celui qui a le plus d’œufs dans son panier. | **Séance 1 : reprise des séances 5 à 7**  **Séance 2 : avoir exactement 10 œufs dans son panier**  **Déroulement :**   * Lancer le dé, avancer le pion sur la case indiquée : choisir de prendre ou non les œufs.   *(Variables : - donner une boîte de 10 œufs en guise de panier pour aider les élèves à repérer la dizaine et ses décompositions*  *- avoir une bande numérique et un jeton pour avoir une représentation de la dizaine)*  **Séances 3 à 6 : développer diverses stratégies pour faire 10.**  **Déroulement :**   * Lancer le dé, avancer le pion sur la case indiquée, et choisir une carte : * Si je choisis une carte poule, je peux ajouter des œufs dans mon panier * Si je choisis une carte renard, je peux retirer des œufs de mon panier * Si je choisis le joker, je choisis de ne rien faire (2 cartes joker) * Le gagnant est celui qui a 10 œufs à l’arrivée * Insister sur la verbalisation de l’ajout et du retrait. * On peut travailler sur la verbalisation du complément à 10.   *(Variables : avoir par exemple 5 œufs dans son panier dès le panier, ou 15)* |