

<b>Niveau :</b> Grands	<b>Domaine d'activité :</b> Découvrir le monde	<b>Titre de la séquence :</b> Quantités et nombres : le dortoir	<b>Nombre de séances prévues:</b> 1 à 2 <b>Séance n° 1</b>	<b>Date :</b>	
<b>Compétence(s) disciplinaire(s) pour la séquence :</b> . prendre conscience que les nombres permettent de garder la mémoire des quantités . utiliser les compléments à 10 pour résoudre un problème <b>Compétence(s) disciplinaire(s) pour la séance :</b> . utiliser les compléments à 10 pour résoudre un problème <b>Compétence(s) transversale(s) :</b> . mémoriser (quelques résultats) . développer la capacité d'anticipation			<b>Supports pédagogiques :</b> HATIER / Dominique Valentin : « découvrir le monde avec les mathématiques - situations pour la grande section »		
<b>Déroulement :</b> Détail des phases de la démarche et consignes	<b>Formes de travail et durée</b>	<b>Matériel</b>	<b>Compétence(s) dans le domaine du DIRE / LIRE / ECRIRE (langue outil)</b>	<b>Bilan et situations d'apprentissage à prévoir</b> -dans le domaine d'activité -au niveau de la langue	
<b>Etape 1 appropriation de la situation :</b> trouver le nombre de bébés qui sont dans la salle de jeux ; <i>le dortoir reste visible, la salle de jeux est cachée.</i>  <b>Déroulement :</b> La M. enlève le couvercle du « dortoir », pose la « salle de jeux » à côté du « dortoir », présente les 2 lieux et leur fonction. Les bébés sont alors couchés dans leur lit. La M . explique que le jeu va consister à repérer où sont les bébés (dortoir ou salle de jeux ?). Les 10 bébés dorment dans le dortoir, mais certains vont se réveiller et iront alors dans la salle de jeux. Il s'agit de regarder ceux qui sont dans le dortoir et de chercher combien sont déjà dans la salle de jeux (la salle de jeux restera cachée). Les E ont les yeux fermés pendant que la M. fait passer (avec les mains sous le couvercle du dortoir) des bébés dans la salle de jeux. Refermer le couvercle de la salle de jeux. « Regardez le dortoir. Combien de bébés sont dans la salle de jeux ? »	20 mn groupe hétérogène de 6 à 7 E	. 1 grande boîte avec un couvercle, le « dortoir » dans le fond de laquelle sont collés 10 rectangles de mousse (10 lits), en 2 rangées de 5 lits . 10 bébés (gabarits) . 1 deuxième boîte plus petite, qui pourra être rangée à l'intérieur du « dortoir » : c'est la salle de jeux ; y installer un tapis . feuilles, crayons, cubes, bandes numériques	. Savoir dire les nombres		

Chaque proposition est discutée (*est-ce le bon nombre ? comment l'as-tu trouvé ?*) puis validée en soulevant le couvercle de la salle de jeux.

Reprendre plusieurs fois l'activité en changeant le nombre de bébés enlevés du dortoir.

**Remarque :** dans cette première activité, les E vont vite réaliser qu'il suffit de compter les lits vides pour trouver le nombre de bébés dans la salle de jeux.

## Etape 2

*Cette étape suit immédiatement la précédente*

### **Résolution de problèmes**

*Le dortoir est caché et la salle de jeux est visible.*

But à atteindre : trouver le nombre de bébés qui sont dans le dortoir

La M. ouvre la boîte « salle de jeux » et ferme la boîte « dortoir » : « Le dortoir est caché. Vous allez voir combien de bébés sont réveillés dans la salle de jeux. Il faut trouver combien de bébés dorment encore ».

Les E ferment les yeux pendant que la M. retire X bébés du dortoir refermé et les pose dans la salle de jeux ouverte.

Question de la M. : « *combien de bébés dorment encore ?* »

**Remarque :** contrairement à l'étape 1, les E ne pourront plus se repérer sur les lits vides à compter ; seul le nombre 10 va servir de point d'appui. Le problème va consister à rechercher le complément à 10. ... le problème se pose vraiment.

Expliciter, discuter, valider ou invalider chaque proposition en ouvrant le dortoir.

*Comment les E vont-ils procéder ? Différentes procédures sont possibles (la M. doit éviter de les suggérer):*

- l'E se sert de ses mains (doigts levés et doigts baissés)
- l'E peut, à la demande de la M. éventuellement, se servir d'une feuille et dessiner ce qu'il voit (les bébés réveillés) et compléter avec les bébés endormis ; ou dessiner tout le dortoir en barrant les bébés en salle de jeux...
- l'E peut se servir de sa bande numérique : décompter en partant de 10 ; cacher des cases

. Savoir dire les nombres

. Savoir lire les nombres : les reconnaître sur une bande numérique individuelle

. Savoir expliquer (éventuellement) la procédure utilisée pour trouver le résultat

Pour les E qui présentent des difficultés (ex : qui ne réalisent pas qu'il y a en permanence 10 bébés en jeu) , proposer d'autres **situations similaires :**

**cf. Brissiaud** « l'album à calculer » ; le jeu du « gobelet » en jouant sur des décompositions de nombres (4 à 7)

**cf . Dominique Valentin**, même ouvrage, situation p. 36, « deux cartes pour faire dix ».

**cf Hatier Ermel** : le jeu du trésor / trouver le complément

Ces situations pourront également constituer des **situations d'entraînement** pour les E qui n'ont pas éprouvé de difficultés

Prévoir également des activités d'entraînement ritualisées sur les doigts pour les E qui ont des difficultés à compter à l'aide de leurs doigts (ex : surcomptage - décomptage : La M. dit un nombre (7) et demande à l'E le suivant (8) La M. compte dans sa tête et annonce : « *Quel est le nombre auquel j'ai pensé juste avant 9 ?* »)