

10 dans un bateau

MATÉRIEL

- L'album « la chevette qui savait compter jusqu'à 10 » et les marionnettes qui représentent les personnages, la reproduction d'une illustration sur un carton au format 50/40 cm.
- 50 animaux de la ferme en plastique.
- Des boîtes à petits bords pour représenter les bateaux.

ORGANISATION

Groupe de 6 élèves.

BUT

Dénombrer des animaux pour savoir si le bateau peut naviguer ou s'il risque de couler.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Comprendre l'histoire et dénombrer 10 animaux

L'enseignant raconte l'histoire de la chevette à l'aide des marionnettes. Lorsque les animaux arrivent près du bateau, il fait remarquer qu'il y a déjà 4 animaux sur le bateau.

- Aider la chevette à dénombrer les animaux lorsque l'enseignant raconte l'histoire.
- Comprendre en quoi il est utile de savoir compter dans cette histoire et chercher des situations de la vie quotidienne dans lesquelles on utilise le comptage.

L'enseignant place des animaux en plastique dans un bateau, une boîte. Un enfant lui succède.

- Dénombrer les animaux et dire si le bateau risque de couler ou non.

● ÉTAPE 2 Construire à 2 élèves une collection de 10 animaux

Les élèves travaillent par 2 et disposent d'un bateau pour 2.

Situation 1 Tous les animaux sont proches des bateaux.

- S'organiser à 2 pour prendre chacun des animaux et obtenir 10 dans le bateau.
- Valider en dénombrant et dire comment on a procédé.

Situation 2 Tous les animaux sont éloignés des bateaux. Les enfants se déplacent ensemble.

- Chercher chacun des animaux pour en ramener 10 en tout et les placer dans le bateau.
- Valider en dénombrant et dire comment on a procédé.

Situation 3 Tous les animaux sont éloignés des bateaux. Les enfants se déplacent séparément.

- Le premier enfant va chercher quelques animaux et les place dans le bateau.
- Le deuxième enfant va chercher le complément à 10.

● ÉTAPE 3 Résoudre des problèmes de réunion

Pour les élèves les plus performants, l'enseignant place des animaux dans le bateau et à côté du bateau. Il cache l'une puis l'autre collection et demande aux élèves combien il y a d'animaux en tout.

- Dénombrer les animaux de chaque collection. Utiliser du matériel qui représente les animaux, des petits pions par exemple, pour trouver le nombre total d'animaux. Vérifier en plaçant tous les animaux dans le bateau. Recommencer avec d'autres nombres.



© La chevette qui savait compter jusqu'à 10. Alf Proysen. Lutin poche de l'école des loisirs. 1999.

PRIATION
SITUATION
e oral
lation

DURATION
lation

LIDATION
lation

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Décrire** la situation initiale, dire ce que l'on fait pour obtenir le résultat.
- **Lexique** Noms des animaux, verbes (couler, compter, prendre, manquer, retirer, ajouter), adjectifs numériques jusqu'à 10.
- **Syntaxe** Former des phrases avec « Il y en a déjà », « Il en faut encore », « Il en manque juste ».

DÉNUMBRER UNE QUANTITÉ JUSQU'À 10

TAPE 1 Comprendre l'histoire et dénumbrer 10 animaux



L'enseignant raconte l'histoire de la chevette à l'aide des marionnettes. Les élèves énumèrent les animaux pour savoir si le bateau peut naviguer ou s'il risque de couler.



Chaque élève construit une collection de 10 animaux et la place dans son bateau.

TAPE 2 Construire à 2 élèves une collection de 10 animaux



l'organiser à 2 pour prendre 10 animaux et les placer dans son bateau.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Place quelques animaux puis son camarade complète.
- Place chacun son tour un animal dans le bateau et s'arrête à 10.
- Place des animaux dans le bateau sans les compter puis en retire ou en ajoute.

TAPE 3 Résoudre des problèmes de réunion



Pour chaque situation, chercher si les animaux peuvent monter dans le bateau sans que leur nombre dépasse 10.



L'enseignant place des animaux dans le bateau et en dehors du bateau. Il cache l'une puis l'autre collection avec une boîte et demande aux élèves combien il y a d'animaux en tout.

La vérification se fait en montrant les 2 collections en même temps.

Partages

MATÉRIEL

- Les pièces du jeu de construction Mobilo et une boîte par élève.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec un groupe de 4 élèves.

DÉROULEMENT

Au cours de l'année, les enfants ont rencontré des situations de partage lors de la distribution de cartes à jouer, du partage d'un gâteau d'anniversaire ou de matériel divers. En salle de jeux, l'enseignant propose par exemple aux élèves de former 3 équipes pour organiser une course de relais. Les élèves doivent se placer derrière l'un des 3 cerceaux qui définissent la couleur de chaque équipe. On observe la répartition et on soulève le problème : y a-t-il autant d'enfants dans chaque équipe ? Les élèves proposent des solutions pour obtenir un partage équitable. Reprendre cette activité avec un nombre d'équipes différent.

● ÉTAPE 1 Se partager les pièces du Mobilo

L'enseignant propose de partager les pièces du jeu de manière équitable. Il dispose un type de pièces au centre de la table. Lorsque les jeux sont répartis entre les 4 enfants, ils les rangent dans leur boîte avant de partager une autre collection de pièces.

Phase 1 Réaliser un partage avec reste

L'enseignant propose de partager 9 pièces du jeu de construction entre 4 élèves. Tous les élèves du groupe participent à ce partage en se servant dans le tas de pièces qui est placé au centre de la table.

- Prendre des pièces. Vérifier que chaque élève en a autant. Si ce n'est pas le cas, chercher des solutions pour résoudre ce problème. Constaté que chaque élève obtient 2 pièces et qu'il reste une pièce au centre de la table.

Phase 2 Réaliser un partage sans reste

L'enseignant propose de partager 12 pièces du jeu de construction entre 4 élèves. Tous les élèves du groupe participent à ce partage en se servant dans le tas de pièces qui est placé au centre de la table.

- Prendre des pièces Vérifier que chaque élève en a autant. S'il reste des pièces au centre de la table, chercher si on peut encore en partager de façon équitable. Justifier sa réponse.
- Reprendre plusieurs fois ce type de situations avec les autres pièces du jeu.

● ÉTAPE 2 Réaliser une distribution

Chacun son tour, un élève est chargé de partager entre ses camarades toute une collection de pièces du jeu de construction.

- Distribuer les pièces du jeu en expliquant sa manière de procéder.
- Dénombrer pour vérifier le partage équitable et réguler si nécessaire. Justifier ses réponses.
- Réaliser une construction en utilisant toutes les pièces.

cher
quantités
s nombres

PRIATION
SITUATION
Relation

RCHE
GROUPE
Relation

ILIDATION
Relation

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Expliquer** ce que l'on fait. Dire le résultat de la manipulation.
- **Lexique** Verbes (partager, distribuer, rester, avoir le même nombre de), comparatifs (autant, plus, moins, trop, pas assez), pronom indéfini (chacun).
- **Syntaxe** Utiliser la négation « ne ... plus ».

RÉALISER UN PARTAGE ÉQUITABLE

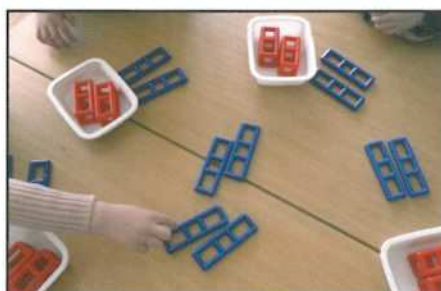
ÉTAPE 1 Se partager les pièces du Mobilo



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Tâtonne, essaie de distribuer 6 pièces à chaque élève et essaie ensuite avec un nombre plus petit.
- Distribue les pièces une par une.
- Distribue les pièces 2 par 2.
- Distribue 3 pièces puis 2 pièces et enfin une pièce à chacun.

Réaliser un partage avec reste. Se partager 9 pièces dans un groupe de 4 élèves.



Réaliser un partage sans reste. Se partager 12 pièces entre 4 élèves.



Se partager 24 pièces entre 4. Les élèves prennent d'abord 3 pièces chacun, puis 2 pièces et enfin une pièce chacun.

ÉTAPE 2 Réaliser une distribution



Un élève partage 17 pièces entre 4 de ses camarades.



Les élèves utilisent les pièces partagées pour construire un objet.