

MÉMORISER DES PETITES QUANTITÉS

Les animaux du zoo

MATÉRIEL

- Des cartes plastifiées représentant des collections d'animaux.
- Des animaux en bois (Nathan éducatif, Les boîtes à compter 1) : éléphants, ours, pingouins et tigres.
- Des pions de couleur du jeu Maxicolore.

ORGANISATION

Atelier de 6 élèves.

DÉROULEMENT

Les activités présentées ont pour objectif d'aider les enfants à mémoriser plusieurs petites quantités. Comme à cet âge, l'apparence des collections est encore prégnante, certains font encore appel à une mémorisation perceptive des quantités (mémorisation de la position des animaux). La consigne « Aller chercher un pion pour chaque animal » entraîne l'utilisation de procédures de dénombrement.

VERTE
Relation

● ÉTAPE 1 Réaliser une collection identique à un modèle éloigné

Chaque élève reçoit une carte où est représentée une collection d'animaux. Sur chaque carte, il y a plusieurs catégories d'animaux. Par exemple : deux éléphants et trois ours.

Des barquettes contenant ces animaux en bois sont placées sur la table.

- Reconnaître et nommer les animaux représentés sur sa carte.
Comprendre que le but est de reconstituer la même collection avec des animaux en bois.
- Prendre des animaux dans la barquette et les poser à côté de sa carte. Dire combien on a pris d'animaux de chaque catégorie (exemple : deux tigres et un pingouin). Poser les animaux sur sa carte pour valider.

RCHE
Démonstration

La barquette avec les animaux est placée sur une table éloignée. Chaque élève reçoit une autre carte avec une collection d'animaux.

- Aller chercher les animaux pour réaliser une collection identique à celle de sa carte. Effectuer si besoin plusieurs voyages. Valider en posant les objets sur l'image.
- Aller chercher les animaux en un seul voyage.

RCHE
Démonstration

● ÉTAPE 2 Réaliser une collection équi-potente à une collection éloignée

La boîte de ballons (les pions) est placée sur la table.

- Prendre « juste ce qu'il faut » de pions pour donner un ballon à chaque animal. La boîte de ballons est placée sur une table éloignée.
- Aller chercher « juste ce qu'il faut » de ballons pour avoir un ballon pour chaque animal. Plusieurs voyages sont possibles. Valider en posant un ballon sur chaque animal.
- Recommencer avec d'autres cartes mais en effectuant un seul voyage.

DIFFÉRENCIATION

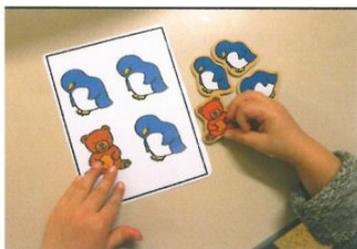
- L'enseignant pointe les animaux et l'élève compte.
- L'élève pointe les animaux et l'enseignant compte.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Constater** le résultat d'une comparaison.
- **Lexique** Comprendre l'expression « juste assez ». Utiliser les termes « trop », « pas assez ». Noms (un, deux, trois).
- **Syntaxe** Phrases du type « Il en manque encore 2 », « Il y en a trop », « Il n'y en a pas assez ».

ÉSOUDRE DES PROBLÈMES PORTANT SUR LES QUANTITÉS

TAPE 1 Réaliser une collection identique à un modèle éloigné



Phase 1. Prendre des animaux dans la boîte placée sur la table pour reconstituer la collection de sa carte.



Phase 2. Aller chercher sur une table éloignée « juste ce qu'il faut » d'animaux pour reconstituer la collection de sa carte.

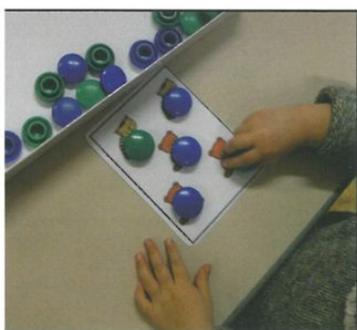


Phase 2. La validation s'effectue en posant les animaux sur la carte.

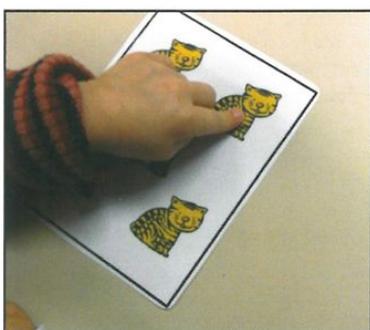
PROCÉDURES OBSERVÉES

- Prend des petites quantités de chaque animal sans dénombrer et constate qu'il y en a trop ou pas assez.
- Mémorise l'apparence de la collection d'animaux.
- Fait un voyage pour chaque catégorie d'animaux. Cherche d'abord les pingouins puis les tigres.
- Enumère et mémorise les animaux dessinés sur la carte.
- Dénombre et mémorise la quantité d'une catégorie d'animaux. Cherche d'abord 3 tigres puis fait un autre voyage pour chercher 2 pingouins.
- Dénombre et mémorise la quantité de deux catégories d'animaux. Cherche 3 tigres et 2 pingouins.

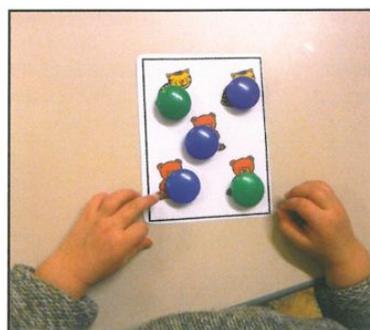
TAPE 2 Réaliser une collection équipotente à une collection éloignée



Phase 1. S'approprier la situation.



Phase 2. Aller chercher « juste ce qu'il faut » de ballons pour avoir un ballon pour chaque animal.



Phase 2. Valider en posant les ballons sur les animaux.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Estime les quantités nécessaires pour chaque animal. Constate qu'il y en a trop ou pas assez et ajuste.
- Dénombre une seule catégorie d'animaux.
- Dénombre chaque catégorie d'animaux et mémorise les deux quantités.
- Synchronise le pointage des animaux et la récitation de la suite des nombres.
- Reconnaît certaines quantités (un, deux, trois).