

## **SITUATION GS « Voitures et parkings »**

### **Description :**

Il s'agit de ranger des voitures dans des parkings que l'on doit aller chercher dans un lieu éloigné.

### **Matériel :**

- Des fiches sur lesquelles sont représentées des voitures.
- Des fiches parkings comportant différentes cases matérialisant les places du parking.

### **But de tâche :**

Garer toutes les voitures dessinées sur sa fiche.

### **Tâche :**

Aller chercher, en un seul voyage, le bon parking qui comporte juste ce qu'il faut de places pour garer toutes les voitures dessinées sur sa feuille.

### **Contrainte :**

- On a droit qu'à un seul voyage.

### **Critères de réussite :**

- Toutes les voitures doivent avoir une place de parking.
- Il ne doit pas rester de voitures sans place de parking, il ne doit pas rester de places de parking sans voiture.

### **Consigne :**

- Je vais donner à chacun une feuille sur laquelle sont dessinées des voitures. Sur l'autre table, j'ai mis des parkings comportant des cases qui représentent les places du parking.
- Vous devez aller chercher, parmi tous les parkings disposés sur la table, le parking qui comporte juste ce qu'il faut de places pour y garer toutes les voitures dessinées sur la feuille.
  - S'il reste des voitures sans place : ce n'est pas réussi ;
  - S'il reste des places sans voiture : ce n'est pas réussi non plus.

**Attention :** vous n'avez le droit qu'à un seul voyage. Vous ne pourrez pas aller rechercher un autre parking s'il reste des voitures sans place ou des places sans voiture.

Procédures	Objectifs de transformation	Savoirs à construire	Situations	Compétences
estimation	Passer d'une représentation « massée » de la quantité à une perception des éléments constituant cette quantité.	Construire le système des trois premiers nombres.	<p><b>Situation 1</b>  <i>Nombres jusqu'à 3</i>  Utilisation d'une collection-témoin : les doigts.    Cf. projet d'enseignement PS</p>	<p><i>Etre capable de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. construire / identifier une collection correspondant à la quantité décrite par l'enseignant.</li> <li>. donner le nombre correspondant à une collection construite par l'enseignant.</li> </ul>
Perception des trois premiers nombres.	Passer d'une perception des trois premiers nombres à la représentation mentale structurée des quantités intermédiaires (de 4 à 7 ou 8).	Construire une représentation des quantités de 4 à 7 ou 8 associée aux nombres correspondants.	<p><b>Situation 1 : Analyse des constellations par décomposition des quantités mises en évidence par l'organisation.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>De 4 à 6 :</u>  Utiliser les constellations comme une aide pour accéder aux décompositions des nombres supérieurs à 3  → cf. situation présentée lors de l'animation pédagogique, à propos du nombre 5.</li> <li>▪ <u>A partir de 6 :</u>  utiliser des représentations structurées des quantités en <math>5 + n</math>    + faire le parallèle avec la collection – témoin de doigts.</li> </ul> <p><b>Situations suivantes : Faire fonctionner ces connaissances</b></p> <p>Amener les élèves à utiliser ces décompositions pour résoudre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>des problèmes d'ajout</u> : « <i>J'ai 3 voitures bleues et 2 voitures jaunes (en matérialisant éventuellement avec une collection – témoin de doigts + la constellation de référence affichée). Combien ai-je de voitures en tout ?</i> »</li> <li>- <u>des problèmes de retrait</u> : « <i>J'ai 5 assiettes ; j'en casse 2. Combien il m'en reste ?</i> »</li> <li>- <u>des problèmes de recherche du complément</u> :  « <i>Je voudrais 5 bonbons ; j'en ai déjà 3. Combien il m'en manque ?</i> »</li> </ul>	<p><i>Etre capable de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. associer constellations du dé et nombres correspondants ;</li> <li>. justifier du nombre par une ou plusieurs décompositions de la quantité.</li> <li>. utiliser les décompositions pour calculer.</li> </ul>

<p>Dénom- brement inefficace.</p>	<p>Passer d'un dénombrement inefficace à un dénombrement efficace.</p>	<p>. Construire : - l'énumération. - le statut cardinal du nombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Concernant les problèmes de synchronisation</u> Apprendre, lors du comptage, à associer au même rythme un mot-nombre à un objet. → utiliser les cases d'une bande numérique.</li> <li>• <u>Concernant le problème d'organisation du dénombrement</u> Apprendre à séparer, au fur et à mesure, du comptage les éléments comptés de ceux qui restent à compter. → matérialiser avec des boîtes.</li> <li>• <u>Concernant le problème de la cardinalité</u></li> </ul> <p>. Répondre à la fin de chaque comptage à la question « combien ? » avec l'aide de l'enseignant (empêcher l'élève de recompter). → <i>en amont</i> : préciser aux élèves que le dernier mot énoncé correspondra à la quantité totale. → passage par la commande orale et/ou écrite.</p> <p><b><u>Activités pour aider à la mémorisation de la comptine numérique</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La suite muette</i> : Le maître tape des coups sur son tambourin et récite « dans sa tête » la suite numérique correspondante : quand il s'arrête, un enfant désigné continue la suite tout haut.</li> <li>- <i>Qui va plus loin ?</i> Les enfants sont placés debout en cercle (de manière à bien suivre l'énonciation) ; on récite la suite des nombres, chacun à son tour ne disant qu'un seul nombre.</li> <li>- <i>Le maître qui se trompe</i> Le maître récite la comptine, mais il omet un nombre ; dès que les enfants s'aperçoivent de son erreur, ils lèvent la main et indiquent le nombre sauté.</li> <li>- <i>comptine</i> : « un petit cochon pendu au plafond »</li> </ul>	<p>. Dénombrer une quantité.</p> <p>. Énoncer le nombre pour énoncer une quantité.</p>
---	--	--	--	--