

Document enseignant

Cycle 1 – Problème 2 – La ferme PS/MS/GS

Jour 1

Objectifs :

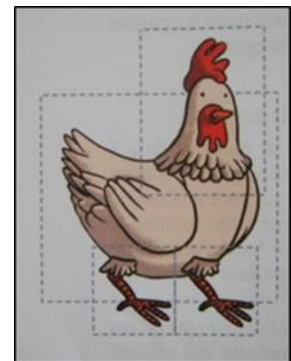
Chercher. Représenter. Verbaliser une procédure.

Dénombrer et construire une collection ou son double. Valider par la manipulation.

Matériel

Corps de poules, têtes et pattes. Matériel à photocopier proposé en annexe.

Une boîte avec les têtes, posée sur une autre table. Une boîte avec les pattes.



Consignes

Présentation du problème : trouver le nombre de têtes et de pattes qui correspond au nombre de corps de poules que l'on possède.

Organisation et déroulement

Les élèves sont répartis en binômes. A chaque groupe, l'enseignant distribue une quantité de corps de poules différente.

Dans un premier temps, l'enseignant demande aux élèves de définir la quantité de têtes qu'ils vont devoir aller chercher sur une autre table.

Proposer aux élèves de dessiner pour chercher.

Une fois la quantité identifiée, l'élève va chercher le matériel dans la boîte et valide en reconstituant l'animal.

L'enseignant questionne les élèves sur leurs procédures. *Comment as-tu fait ?*

Quelques remarques

En petite section :

- Au préalable on aura montré le corps d'une poule en identifiant une tête et deux pattes.
- Si les élèves ont l'habitude, on peut imaginer qu'ils travaillent en binômes. Sinon, fournir du matériel pour chacun.
- La quantité de corps de poules est limitée à 1, 2 voire 3 (3 et encore 3 pattes, le 6 n'est pas attendu)

En grande section :

L'enseignant demande aux élèves de rédiger par écrit un bon de commande pour la quantité de têtes et de pattes dont ils ont besoin pour « composer » leurs poules.

Dans un second temps, il procède de la même manière pour les pattes.

Proposer plusieurs fois la situation avec des quantités variées.

Variantes

Jouer sur les quantités de corps de poules proposés.

Jouer sur les modalités d'organisation de la classe : travailler à 4 pour favoriser les échanges et les verbalisations des procédures.

Transformer la situation en jeu de marchande.

Une première abstraction peut se faire en remplaçant les images par du matériel (jeton pour le corps, pion pour la tête, bâton pour les pattes)

Jour 2

Consignes

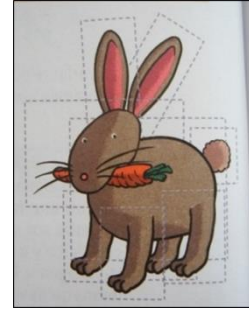
Proposer la même situation avec des lapins.

Trouver le nombre de têtes, de queues, d'oreilles et de pattes qui correspond au nombre de corps de lapins que l'on possède.

L'enseignant procédera par étape.

Matériel

Matériel à photocopier et découper en annexe.



Variantes

Jouer sur les quantités de corps de lapins proposés.

Jouer sur les modalités d'organisation de la classe : travailler à 4 pour favoriser les échanges et les verbalisations des procédures.

Transformer la situation en jeu de marchande.

Une première abstraction peut se faire en remplaçant les images par du matériel (jeton pour le corps, pion pour la tête, bâton pour les pattes).

Situation adaptée de « la ferme de Mathurin » découvrir le monde avec les mathématiques Dominique Valentin (Hatier)