



NUMERATION

Activité : le jeu de la marchande

Objectifs :

- 1) Associer une quantité à sa représentation chiffrée.
- 2) Résoudre des problèmes de quantité



Pour cette activité vous pouvez utiliser ce que vous avez chez vous. Mais il faut que ces objets aillent par « paire ».

Exemple : Un stylo et son capuchon. Une bouteille et son bouchon. Une marmite et son couvercle...

Il vous faudra 12 à 20 objets pour cette activité.

Le matériel que j'énoncerai par la suite sera à titre d'exemple, mais vous pouvez les réutiliser bien évidemment.

Le Matériel :

- 9 bouteilles avec les bouchons
- 11 feutres avec les capuchons
- 1 bon de commande

Le but : Avoir le bon nombre de capuchons, de feutres, de bouteilles et de bouchons pour compléter sa collection.

➔ Il faudra mettre en place 2 coins :

1 coin pour votre enfant et 1 coin pour vous qui sera le « le coin du marchand ».

Par exemple au **coin enfant** :

- 6 bouteilles SANS bouchons
- 3 bouchons SANS bouteilles
- 8 feutres SANS capuchons
- 3 capuchons SANS feutres



Au coin Marchand : **IL NE FAUT PAS QUE L'ENFANT PUISSE VOIR LES OBJETS DE CE COIN.**

Dans ce coin on aura les objets manquant à l'enfant pour compléter ses collections :

- 3 bouchons
- 6 bouteilles
- 8 capuchons
- 3 feutres



Etape 1 :

- Présentation du coin enfant : voir les objets présents.
- Demander ce qu'il manque à ces objets

« Il manque les bouchons de bouteilles, il manque les feutres pour les capuchons etc... »

- Montrer le coin marchand (en faisant bien attention au fait que les objets ne doivent pas être visibles).

Etape 2 :

Lancement de l'activité.

Consigne : « *Tu as remarqué qu'il manquait des parties à ces objets. Le but du jeu est que tu viennes me voir au coin marchand en me demandant le **nombre EXACT** de capuchons, de feutres... pour que tu puisses compléter les tiens. **ATTENTION** : tu dois faire **1 SEUL VOYAGE**. Donc tu dois tout me demander en même temps ».*

→ Laissez l'enfant essayer.

→ Tout retenir en 1 seul voyage sera compliqué... donc...

...Etape 3 :

Il faut maintenant trouver une solution pour pouvoir donner toutes les quantités exactes en un seul voyage.

Laissez l'enfant réfléchir à des procédures...

- ➔ « *On peut dessiner tous les objets dont on a besoin* ». « *On peut écrire le nombre dont on a besoin* ». « *On peut dessiner et écrire* »...

L'enfant expérimentera la procédure qu'il aura émise. Laissez-le tester.

Les problèmes qui vont se poser :

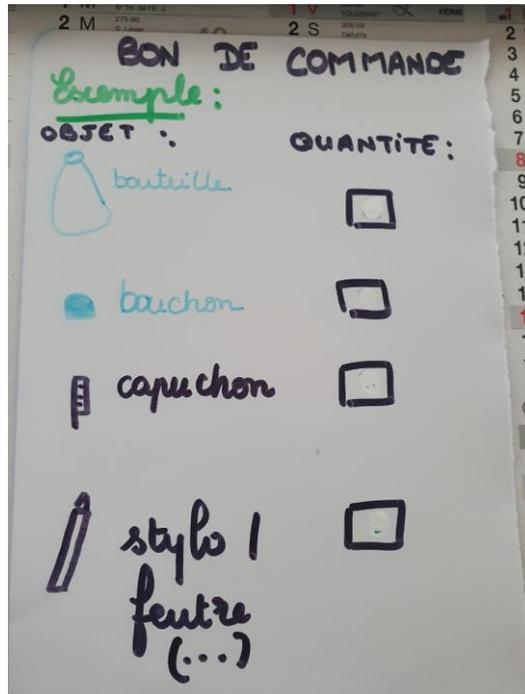
- **Dessiner : TROP LONG**
- **Ecrire :** oui, mais on ne sait plus à quoi correspond les quantités.

L'enfant aura tout de même compris que nous avons besoin de 2 informations :

La quantité et l'objet.

Etape 4 :

Présenter à l'enfant le bon de commande (à faire sur une feuille).



Lui demander ce qu'il voit. « Le dessin des objets. Des cases à côtés ».

Les cases vont servir à écrire la quantité dont on a besoin.

A ECRIRE EN CHIFFRE !!

Voilà ce que votre enfant doit vous remettre lorsqu'il viendra prendre sa commande :

