

## Séquence de mathématiques en maternelle en 6 séances

### La résolution de problème par le jeu à partir d'un album jeunesse (*Mon bus, Byron Barton*) mettant en scène les premiers nombres

#### **Objectif principal :**

Construire et consolider les premiers nombres en évitant le comptage-numérotage

#### **Objectifs transversaux :**

- Travailler le langage dans toutes ses dimensions
- Utiliser un vocabulaire spécifique (mots ou expressions de comparaison : juste assez, trop, pareil, autant, différent, pas assez, beaucoup, pas beaucoup, ...)(vocabulaire de l'histoire)
- Anticiper une collection, un nombre

A partir d'un album mettant en scène les premiers nombres, les élèves sont amenés à vivre une situation problème sur le thème de l'album : un bus qui transporte des personnages et qui les dépose par étapes dans des lieux limités en places (2 places, 3 places, ...)

Les quantités en jeu doivent être adaptées aux niveaux des élèves :

PS : jusqu'à 3

MS : jusqu'à 4 (ou plus en fonction des élèves)

GS : jusqu'à 5 (ou plus en fonction des élèves)

	<b>Scénario</b>	<b>Maîtresse/élèves</b>	<b>Matériel</b>
<b>Séance 1 : découverte du jeu, du matériel, des personnages : jeu libre</b>	Les personnages partent en voyage. Tout le monde monte dans le bus (10 places). Il démarre et dépose des voyageurs à l'aéroport, puis à la gare, au port, ...	Verbalisation autour de l'histoire. Faire le lien avec l'album. Varier le nombre de voyageurs qui descendent du bus à chaque étape. En fonction du niveau des élèves, faire verbaliser sur le nombre de voyageurs qui restent, qui sont partis, ... (on peut choisir de ne pas déposer de voyageur)	-Personnages en plastique  -Une boîte d'oeufs de 10 places  -Des lieux de dépose : un aéroport, une gare, un port
<b>Séance 2 : manipulation avec un nombre de voyageurs annoncé à chaque étape</b>	Scénario identique à la 1ère séance mais le nombre de voyageurs qui descendent à chaque étape est défini à l'avance par la maîtresse ou par un élève. On annonce : « A la gare, il y a 3 voyageurs qui descendent. »	Idem. Le nombre de voyageurs est défini à l'avance. Le bus fait le tour de toutes les étapes et dépose des voyageurs à chaque fois.	-Personnages en plastique  -Une boîte d'oeufs de 10 places  -Des lieux de dépose : un aéroport, une gare, un port
<b>Séance 3 : Manipulation avec un nombre défini de voyageurs à chaque étape</b>	Les lieux d'étapes sont symbolisés par des cartes avec des cercles (en constellation ou non), un nombre de doigts, ou un chiffre, en fonction du niveau des élèves.	Idem séance 2	-Personnages en plastique  -Une boîte d'oeufs de 10 places  -cartes symbolisant les

			lieux : cercles en constellation ou doigts ou chiffre
<b>Séance 4 :</b>	L'enseignante propose un nombre de voyageurs (par exemple trois). Un élève doit choisir le bus qui peut contenir exactement le nombre de voyageurs, ni trop, ni pas assez, juste assez.	Chacun joue à tour de rôle. Le bus ne fait plus le tour de toutes les étapes. Les élèves peuvent aussitôt valider (ou pas) leur choix car ils voient si leurs voyageurs ont chacun une place et s'il ne reste plus de place.	-Personnages en plastique -Bus symbolisés par des boîtes d'oeufs découpées : → avec une place → avec deux places → avec trois places → avec quatre places etc...
<b>Séance 5 :</b>	Une pioche avec les cartes de la séance 3 se trouve au milieu de la table. On retourne une carte qui indique le nombre de voyageurs. Un élève doit prendre le nombre de voyageurs correspondant à la carte, juste assez, et les glisser dans une boîte qui symbolise le bus. Cette boîte a une fente ou un trou pour faire passer les personnages. En fonction du niveau des élèves, on peut indiquer sur la boîte le nombre demandé avec des cercles, des doigts ou des chiffres. Les voyageurs peuvent être symbolisés par des jetons si le niveau des élèves le permet.	Les élèves ne voient pas les personnages une fois qu'ils sont dans la boîte. La validation se fait en sortant les personnages de la boîte.	-Personnages en plastique ou jetons -Boîtes fermées avec une fente -cartes de la séance 3  Remarque : les cartes avec un chiffre ou un nombre de doigts pourraient être recto-verso avec le nombre correspondant de cercles au verso. Cela faciliterait la validation.