|  |
| --- |
| Préparation d’une activité pédagogique  Bataille <, >, = |

|  |  |
| --- | --- |
| Nom, Prénom : HENDRICKX Lune  Classe : 3PP  Date de l’activité :  Durée de l’activité : 2 périodes de 50 min | Ecole de Stage : Saint Pie X  Maitre de Stage : Anne-Catherine Rousseau  Classe : P1  Nombre d’élèves : 18 |

**1-Discipline-Objet d’apprentissage**

Mathématiques – Nombres et opérations – Comparer des valeurs de 1 à 10 en jouant au jeu de cartes «  Bataille »

**2-Compétence visée**

(p.26) 3.1. Les nombres : 3.1.1. Compter, dénombrer, classer : (situer, ordonner, comparer).

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétence** | **Attendu** |
| p.32 Comparer, ordonner, situer des nombres. | Utiliser le vocabulaire adéquat et les signes « <, > et = » pour exprimer la comparaison de deux nombres. |

**3-Fiche matière : voir annexe**

**4-Objectif(s) d’apprentissage**

A la fin de la séquence, tous les enfants seront capables de comparer les nombres de 1 à 10 selon si leur valeur est plus grande, égale ou plus petite.

**5-Modalité d’évaluation prévue**

Evaluation formative : l’I passe dans les bancs pour voir si les E réalisent correctement les relations entre les nombres.

**6-Organisation**

- Spatiale et humaine : Par deux, face à face

- Matérielle : jeu de cartes (un pour deux enfant), règles du jeu

- Du tableau noir : l’histoire du crocodile des signes est illustrée au TN

**7-Déroulement de l’/des activité(s) :**

1. **Situation mobilisatrice : présentation du jeu de cartes (collectif-15 min )**

I : «  Aujourd’hui je vais vous apprendre à jouer à un jeu de carte qui s’appelle Bataille et grâce à ça, vous allez apprendre à comparer les nombres. Vous avez déjà vu un jeu de cartes ? »

On leur donne à chacun un jeu.

I : «  Vous voyez, sur chaque carte j’ai un nombre, ici le 5 et des symboles, ici des cœurs. J’ai donc le chiffre 5 et 5 cœurs. Il y a quelques cartes un peu particulières : les valets, les rois, les dames et les jokers. Celles-là, on ne va pas les utiliser, enlevez-les. Une autre carte un peu spéciale c’est celle-ci. Il n’est pas écrit 1 mais il n’y a qu’un symbole donc c’est un 1. »

I : «  Il va falloir respecter les règles, sinon le jeu ne fonctionnera pas. D’abord vous allez répartir le paquet en deux parts égales et vous prenez chacun un paquet. Il ne faut pas les regarder. On va faire une partie pour du beurre. »

L’I joue avec un élève et explique les règles au fur et à mesure :

1. Mélanger.
2. Distribuer en deux parts égales, faces cachées, une à une.
3. Poser tous les deux la première carte de notre paquet, face visible, sur la table.
4. Celui qui a la carte de la plus grande valeur prend les deux cartes et les met à côté.
5. On remet une nouvelle carte et ainsi de suite.
6. En cas d’égalité, on pose une nouvelle carte face cachée et une autre face visible et la plus grande des deux emporte les 6 cartes.
7. La partie est finie lorsque le temps est écoulé. Celui qui a le plus de cartes gagne.

I : «  Maintenant que vous savez comment jouer, à votre avis, pourquoi ce jeu s’appelle Bataille ? »

RA : C’est la bataille entre les nombres.

1. **Jouer au jeu (par deux – 20 min )**

Au milieu du jeu, introduire la règle que la relation entre les cartes doit être verbalisée : «  deux est plus petit que 4 ». Chacun à son tour l’un des deux élèves dit la phrase.

1. **Découvrir les symboles (collectif – 15 min )**

I dit : «  Mais vous voyez, c’est embêtant de dire la phrase à chaque fois. Du coup on va plutôt utiliser des symboles. »

L’I fait deviner les trois relations possibles à l’aide d’exemple : Plus petit, plus grand ou égal.

L’I écrit les trois symboles au TN.

I dit : «  Pour retenir quel symbole correspond à quoi, il y a une petite histoire. C’est l’histoire d’un crocodile qui a très très faim. Alors il va toujours choisir de manger le plus grand nombre. Par exemple. Ici j’ai un 5 et un 7, que va manger le crocodile ? «

RA : Le 7 .

I : «  C’est ça : donc je dessine la bouche de mon crocodile, grande ouverte vers le 7 et ça veut dire «  Le 7 est plus grand que le 5. »

Plusieurs exemples peuvent être faits.

I dit : «  Pour nous entrainer on va faire un petit jeu. Moi je vais sortir deux cartes, ici le 3 et le 8. Vous, vous allez les écrire sur votre ardoise et, au milieu, vous mettez le signe qu’il faut. Quand je le dis, on lève les ardoises. Allez-y, levez-les.»

L’I vérifie les réponses. Autant d’exemples que nécessaires sont faits.

1. **S’entrainer avec les symboles ( groupe de 2 – 10 min )**

I : «  Maintenant qu’on connait les symboles, au lieu de dire la phrase, on va mettre les symboles, chacun son tour, toujours. »

I distribue à chaque binôme les étiquettes des trois symboles.

I : «  On pose chacun une carte puis on met le bon symbole entre elles.

Les E s’entrainent seuls pendant quelques parties avec l’I qui passe pour vérifier s’ils ont compris.

1. **Structurer les apprentissages (collectif – 15 min )**

I dit : «  On va noter au cahier ce qu’on a appris pour ne pas l’oublier. Le crocodile ouvre la bouche vers le nombre le plus grand ou le vers le nombre le plus petit ? »

RA : Le plus grand.

I : «  Comment je peux écrire « 5 est plus grand que 3 ? »

I désigne un élève qui vient écrire au TN.

RA : 5 > 3

I : «  Et comment je vais écrire « 2 est plus petit que 6 ? » et « 4 est égal à 4 » ?

RA : 2 < 6 / 4 = 4

Après avoir fait verbaliser, l’I distribue la feuille de synthèse et la lit avec les E pour leur montrer qu’il est écrit ce qu’ils viennent de dire.

I : «  En dessous il y a 6 exemples. Je vous laisse compléter avec le signe approprié. »

I passe entre les bancs vérifier que la synthèse est correctement complétée puis elle est collée au cahier.

1. **S’exercer (individuel – 20 min )**

I dit : «  Voyons si vous êtes devenus des champions de la comparaison des nombres. Voici une feuille d’exercices. Je vais la parcourir avec vous. »

I distribue une feuille à chaque enfant et lit les consignes avec eux. Elle passe entre les bancs pour vérifier la bonne compréhension de chacun.

**8-Analyse réflexive(réajustement)**

|  |
| --- |
| **Fiche matière** |

**1.Discipline-Objet d’apprentissage-degré**

Mathématiques – Nombres et opérations – Comparer des valeurs de 1 à 10 en jouant au jeu de cartes «  Bataille » - DI

**2. Référence bibliographique**

COLONIUS,I ( 2020). *Activités pour développer les compétences mathématiques*. Apprentissage initiale des mathématiques : Namur.

**3. Appropriation de la matière**

a) Prérequis

|  |  |
| --- | --- |
| **Savoirs** | **Savoir-Faire** |
| Litanie des nombres | Addition simple |
| Reconnaitre le symbole chiffre | Comparer |
| Notion de cardinal et ordinal |  |
| Notion de nombre |  |

b) Matière (description-analyse-difficultés potentielles des élèves)

|  |  |
| --- | --- |
| **Savoirs** | **Savoir-Faire** |
| Signes >, <, = | Comparer les nombres 0-10 |
| Relation et notation entre les nombres |  |

Contexte :

Comparer des nombres permet d’en visualiser la quantité et donc la valeur et de s’approprier une image mentale de celle-ci. C’est utile dans la vie quotidienne pour comparer des valeurs (prix d’un article par rapport à un autre, quantité de bonbons dans deux sachets, …).

Présentation du jeu :

Nom : Bataille

Nombre de cartes : 52

Cartes :

4 symboles : pique, carreau, cœur, trèfle

13 cartes par symbole :

-Roi

-Dame

-Valet

-Nombre de 1 à 10

Les jokers sont des cartes particulières, pas utilisées dans ce jeu.

Règles du jeu :

1. Mélanger.
2. Distribuer en deux parts égales, faces cachées, une à une.
3. Poser tous les deux la première carte de notre paquet, face visible, sur la table.
4. Celui qui a la carte de la plus grande valeur prend les deux cartes et les met à côté.
5. On remet une nouvelle carte et ainsi de suite.
6. En cas d’égalité, on pose une nouvelle carte face cachée et une autre face visible et la plus grande des deux emporte les 6 cartes.
7. La partie est finie lorsque le temps est écoulé. Celui qui a le plus de carte gagne.

Litanie des nombres :

L’énumération des nombres, de leur dénombrement.

0 (pas utilisé ici), 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Notation des relations entre les nombres :

|  |  |
| --- | --- |
| **Symbole** | **Se lit** |
| < | … est plus petit que … |
| > | … est plus grand que … |
| = | … est égal à … |

Ordinal et cardinal :

Aspect ordinal : il s’agit de la position du nombre, de la place où il se trouve par rapport aux autres nombres. C’est avec cet aspect que l’on peut COMPARER les nombres. Lequel vient avant, lequel vient après.

Exemple : Le 6 est plus grand que le 5 mais il est plus petit que le 7.

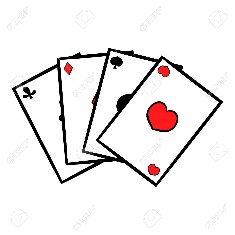
Aspect cardinal : il s’agit de l’aspect de quantité du nombre. Un nombre de quelque chose.

Exemple : c’est la **1ère** carte du paquet ou c’est la **6ème** carte du paquet.

Difficultés potentielles :

|  |  |
| --- | --- |
| **Difficultés** | **Solution(s)** |
| Être embrouillé par le fait que le 1 n’est pas noté sur l’as | Il sera précisé lors de la présentation du jeu que l’as est un 1 et qu’on le voit parce qu’il n’y a qu’un symbole au centre de la carte. |
| Compter les petit symboles sous les nombres sur les cartes et ne pas comprendre pourquoi il y a plus de symboles que le nombre indiqué | Il sera précisé lors de la présentation du jeu que seuls les grands symboles au centre de la carte représentent le nombres. Les petits symboles sont justes décoratifs. |
| Ne pas arriver à différencier le > du < | L’histoire du crocodile devrait aider à visualiser mieux. |
| Un des membre du duo va plus vite que l’autre et fait tout | Chaque membre du duo doit exprimer verbalement la relation entre les nombres, chacun son tour. |
| Ne pas parvenir à comparer les nombres qui ne sont pas « voisins » dans la litanie des nombres | S’aider des symboles représentés sur la cartes : là où il y en a le plus, la valeur est plus grande. |
| Ne pas parvenir à compter les cartes pour savoir qui a gagné (nombre trop grand) | Comparer l’épaisseur des deux tas. |
| Être perturbé par les différents symboles (Est-ce qu’un 7 de cœur vaut plus qu’un 7 de carreau ?) | Il sera précisé lors de la présentation du jeu que les symboles n’ont pas d’influence sur la valeur de la carte. |

**4.Trace(s) de structuration (pour transférer à des situations nouvelles)**

**Comparer des nombres**

Le crocodile mange toujours le chiffre le plus gros.

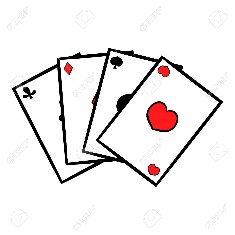


|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Picto Voir : images, photos et images vectorielles de stock | Shutterstock | Je vois |  |
| 🗣️ Tête Qui Parle Emoji | Je dis | 5 est plus **grand** que 3 |
| Black Hand Écrire Symbole Pour La Bannière Limpression De Conception  Générale Et Les Sites Web Vecteur Dillustration Vecteurs libres de droits  et plus d&#39;images vectorielles de Affaires - iStock | J’écris | 5 > 3 |
| Picto Voir : images, photos et images vectorielles de stock | Shutterstock | Je vois |  |
| 🗣️ Tête Qui Parle Emoji | Je dis | 2 est plus **petit** que 6 |
| Black Hand Écrire Symbole Pour La Bannière Limpression De Conception  Générale Et Les Sites Web Vecteur Dillustration Vecteurs libres de droits  et plus d&#39;images vectorielles de Affaires - iStock | J’écris | 2 < 6 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Picto Voir : images, photos et images vectorielles de stock | Shutterstock | Je vois |  |
| 🗣️ Tête Qui Parle Emoji | Je dis | 4 est **égal** à 4 |
| Black Hand Écrire Symbole Pour La Bannière Limpression De Conception  Générale Et Les Sites Web Vecteur Dillustration Vecteurs libres de droits  et plus d&#39;images vectorielles de Affaires - iStock | J’écris | 4 = 4 |

Exemples :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 5 ………… 5 | 2 ………… 1 | 3 ………… 8 |
| 4 ………… 6 | 9 ………… 9 | 6 ………… 4 |

**Comparer des nombres**

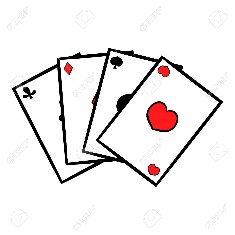
**Exercices**

Ecris le bon signe.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6 ….. 2 | 9 ….. 7 | 5 ….. 6 |
| 4 ….. 8 | 7 ….. 7 | 1 ….. 4 |

Pour les experts :

5 + 3 ….. 3 + 3

**Comparer des nombres**

**Correctif**

Synthèse :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 5 = 5 | 2 > 1 | 3 < 8 |
| 4 < 6 | 9 = 9 | 6 > 4 |

Exercices :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6 > 2 | 9 > 7 | 5 < 6 |
| 4 < 8 | 7 = 7 | 1 < 4 |

5 + 3 > 3 + 3