

MATHS A LA CARTE SEMAINE 3

Cycle 1



Et pour partager ce moment

<https://padlet.com/cansart95/isot54217pdk13t1>



Carte de restaurant

Compétences et connaissances travaillées : Le bon nombre

La « **commande** » dans la situation du restaurant permet de mémoriser le **BON NOMBRE** d'objets à rapporter en fonction du nombre de convives. La mise en jeu de variables différentes la **quantité** et la **qualité** des convives et des mets travaillent la décomposition et recomposition, ainsi que la correspondance terme à terme par la vérification.



2 (ou 2 points)

1 (ou 1 point)

0 (Pas de point)

Trois amis, un ours une abeille et un lapin aiment beaucoup aller au restaurant. Ils y vont parfois seuls ou avec leur familles. Et bien sûr, ils y vont parfois entre amis.

- **Cet ours adore les pommes.** Les rouges, les vertes, les jaunes... il y a même un restaurant qui déguise des pommes en bleu juste pour lui faire plaisir !
- **Cette abeille butine les fleurs.** Ses préférées sont les blanches, les jaunes, les rouges et les violettes.
- **Ce lapin ne mange que des légumes.** Le chou vert, le maïs jaune, la carotte orange et la tomate rouge.

L'élève est « serveur du restaurant ». Il prend la commande et va la chercher.

NIVEAU 1

Situation 1 : Connaître et mémoriser une commande pour **chaque** animal séparément. **UNE** seule carte d'animal de 1 à 3. L'élève va chercher le bon nombre d'aliments, peu importe la « couleur ». Des pommes pour les ours, des fleurs pour les abeilles, des légumes pour les lapins.

Situation 2 : Connaître et mémoriser une commande pour **DEUX** animaux différents. **UNE** seule carte d'animal de 1 à 3. L'élève va chercher le bon nombre d'aliments, peu importe la « couleur ». (plusieurs possibilités à introduire les unes après les autres)

Situation 3 : Connaître et mémoriser une commande pour **TROIS** animaux différents. L'élève va chercher le bon nombre d'aliments, peu importe la « couleur ».

NIVEAU 2 : Deux variables possibles. *Il est possible d'utiliser un bon de commande pour coder la commande en points ou en chiffres.*

Situation 1 : Augmenter le nombre de convives (plusieurs cartes) sans préciser la commande (peu importe la « couleur »)

Situation 2 : Préciser la commande sans augmenter la quantité de convives (Ex : une pomme rouge pour l'ours, une fleur blanche pour une abeille et une fleur rouge pour la deuxième abeille...)

Et toutes les combinaisons que vous inventerez

NIVEAU 3 : Jeu de marchand

Le « serveur » passe commande et paie. Chaque aliment correspond à **UN** (jeton, pion...). Un autre élève « le caissier » donne la « bonne commande » et vérifie le paiement, voire « rend la monnaie ». Situations d'échanges possibles à votre convenance !

Vous trouverez à votre disposition

- * Des **CARTES DE RESTAURANT** adaptées à chaque personnage
- * Des « **cartes convives** » pour les élèves
- * Les **aliments** pour chacun
- * Des **bons de commande** sans couleur pour permettre le « codage »

Bon appétit !