

Semaine des maths C1

« L'important c'est de participer »

Jour 1 : en route pour les J.O

Compétences travaillées :

1. Utiliser le nombre pour évaluer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
2. Résoudre des problèmes

Les animaux ont décidé de se rendre aux jeux olympiques 2024 à Paris.

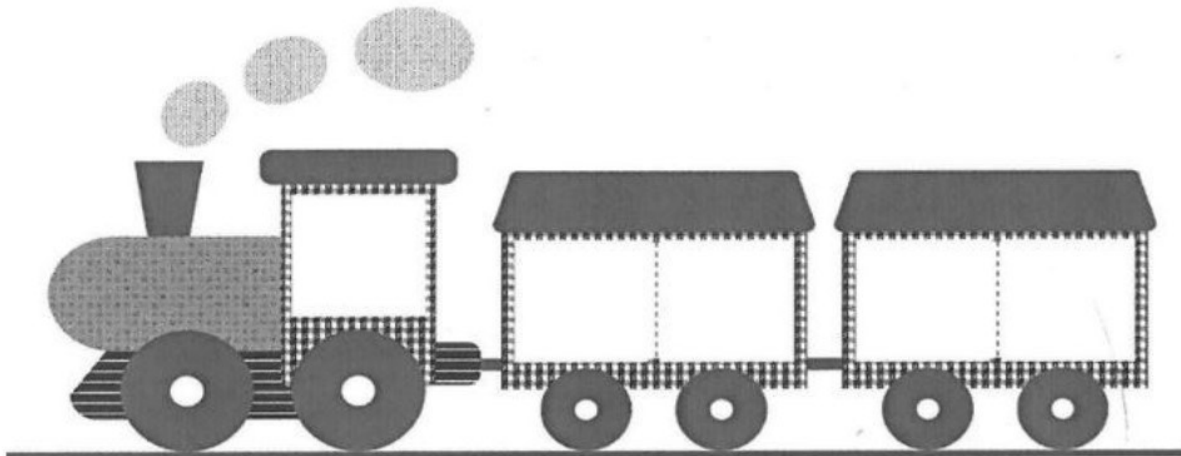
Ils vont prendre le train. Ils sont 5 : 2 girafes, un cerf, une poule et une vache.

On peut mettre un animal dans la locomotive et deux animaux dans chaque wagon.

Mais attention :

- les deux girafes veulent voyager ensemble.
- La vache et le cerf sont fâchés et ne doivent pas être dans le même wagon.

Combien ont-ils de solutions pour se répartir dans le train et lesquelles ?



Semaine des maths C1

« L'important c'est de participer »

Jour 2 : un petit goûter

Compétences travaillées :

1. Parler des nombres à partir de leur décomposition.
2. Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage.

Le cerf, la poule et la vache prennent leur goûter pendant le voyage en train.

Les biscuits sont sur la table.

A la fin du goûter, ils ont tous été mangés.

Le cerf a mangé deux biscuits de plus que la vache.

La poule a mangé un biscuit de moins que le cerf.

Combien de biscuits a mangé chacun des animaux ?



Semaine des maths C1

« L'important c'est de participer »

Jour 3 : On s'occupe dans le train

Compétences travaillées :

1. Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes
2. Stabiliser la connaissance des petits nombres

Le voyage est long jusqu'à Paris.

Les animaux décident de jouer au jeu de la souris pour s'occuper.

Règle du jeu :

Le tapis de jeu est sur la page suivante.

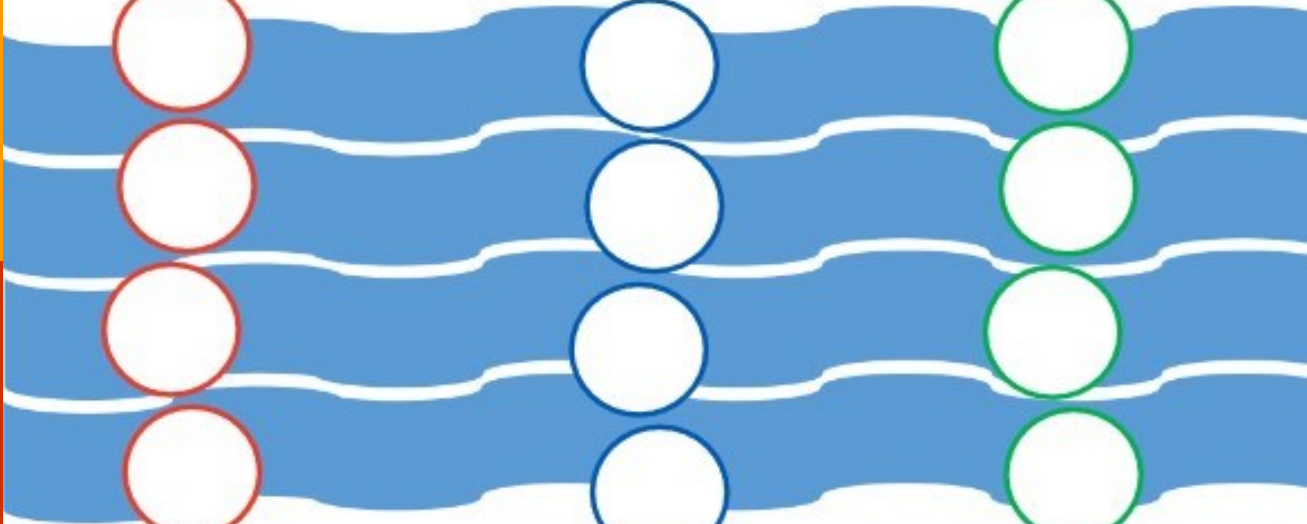
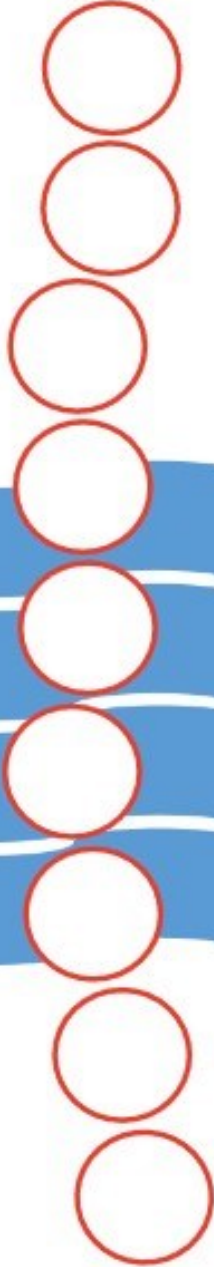


Les souris doivent traverser la rivière pour manger le fromage. Place un jeton ou un petit caillou pour les aider.



A chaque lancer de dé (dé de 1 à 3 ou de 1 à 6), prends autant de jetons que de points sur le dé et place-les sur les cercles.

Si tu joues à plusieurs, celui qui arrive en premier a gagné. *(voir annexe)*



Semaine des maths C1

« L'important c'est de participer »

Jour 4 : un dîner à Paris


Compétences 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 jeux 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.

Quand le train arrive à Paris, 3 animaux décident d'aller au restaurant.

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.



	2 (ou 2 points)
	1 (ou 1 point)
	0 (Pas de point)

- 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.

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

Semaine des maths C1

« L'important c'est de participer »

Jour 4 : un dîner à Paris (suite)

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 »)

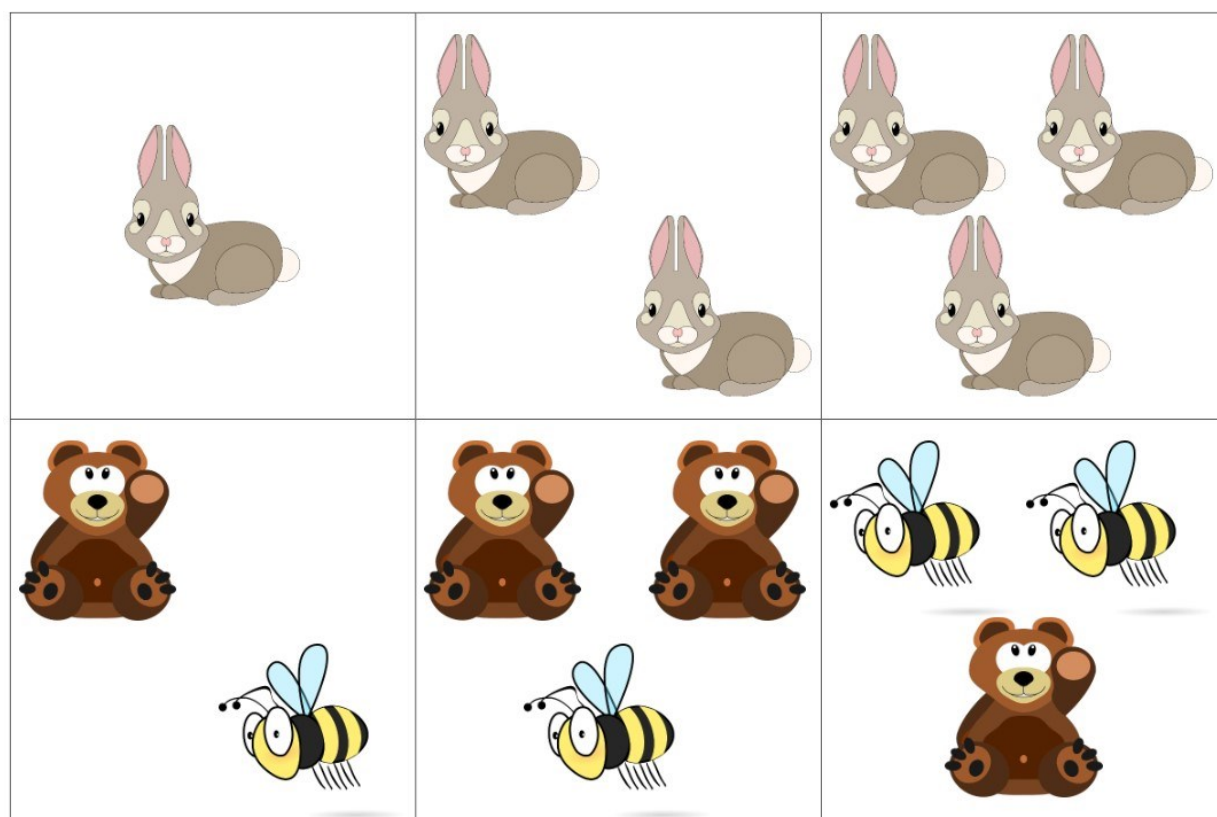
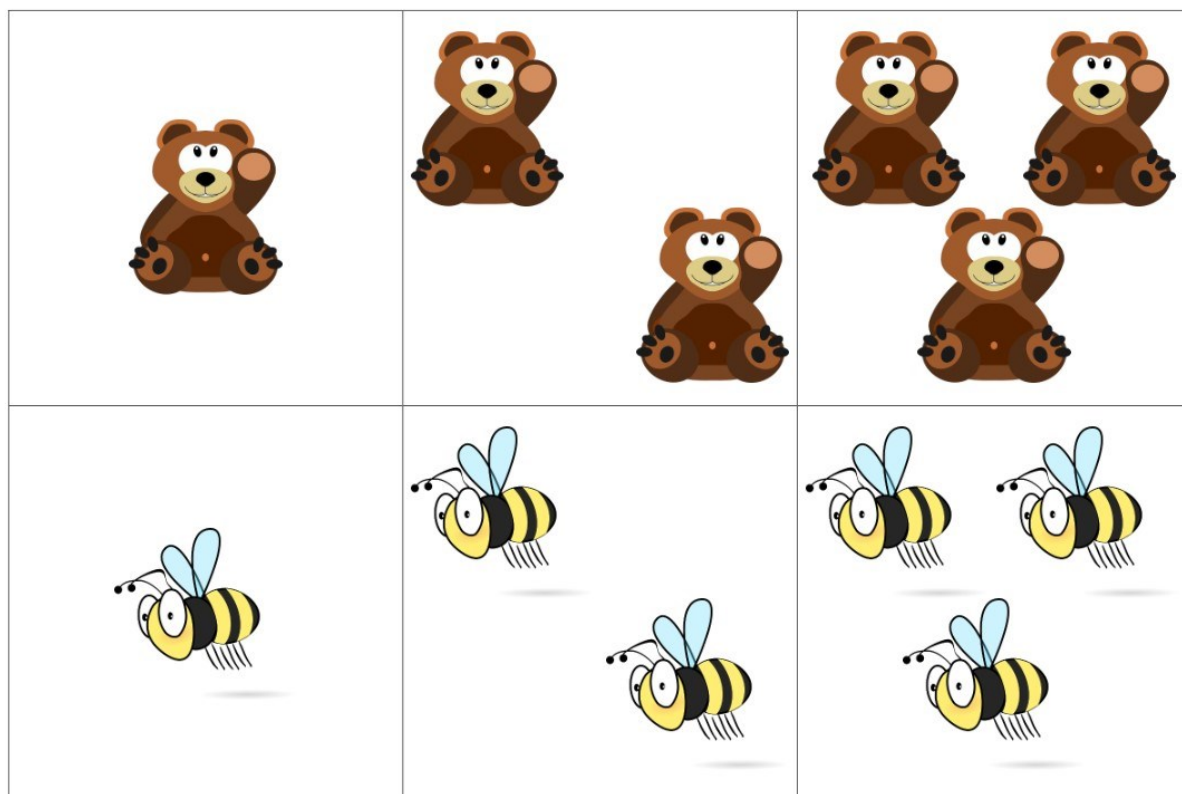
Situation 2 : Préciser la commande sans augmenter la quantité de convives (Ex : une pomme rouge pour l'ours, une fleur blanche pour une abeille et une fleur rouge pour la deuxième abeille...)

Et toutes les combinaisons que vous inventerez

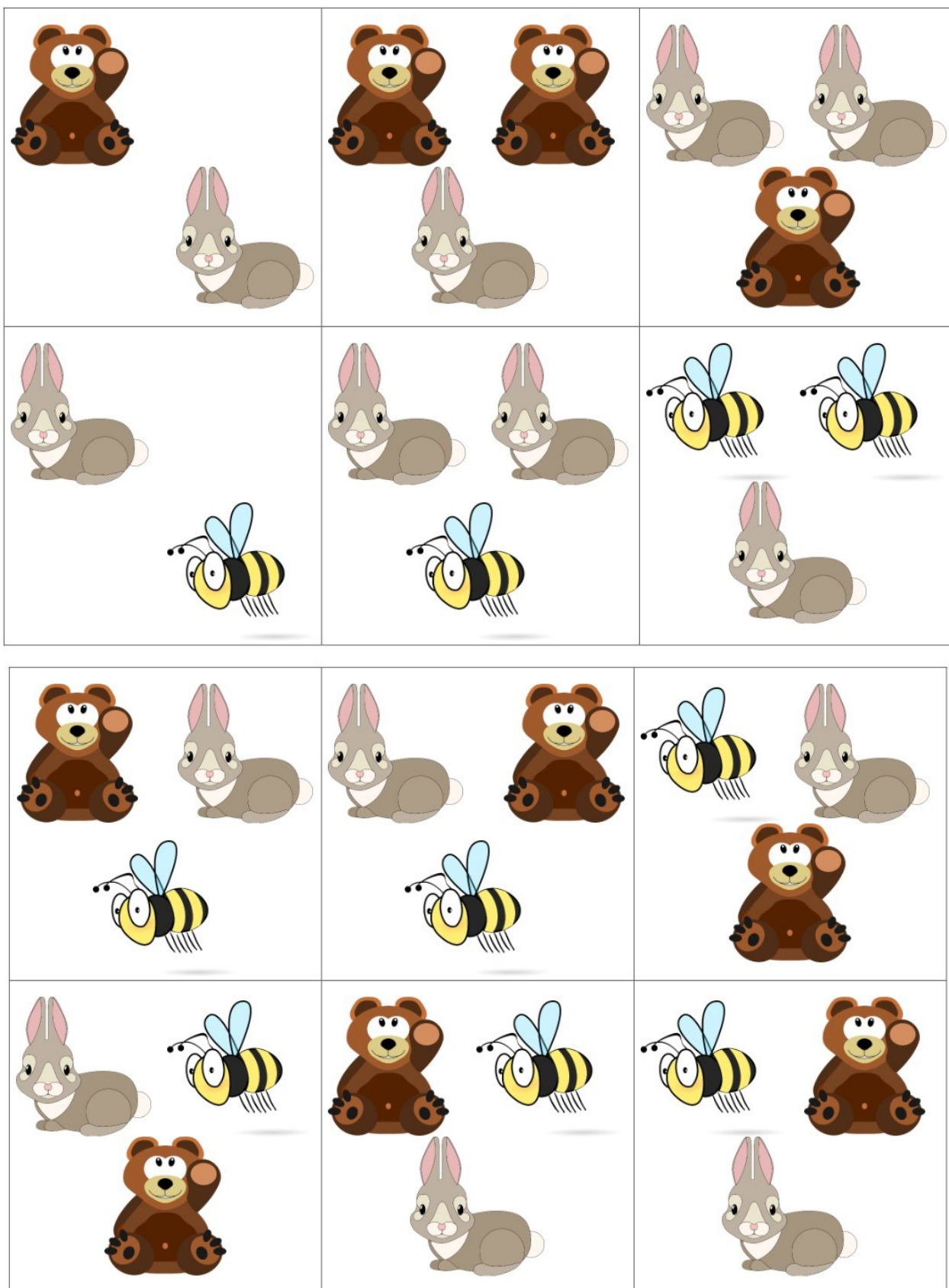
NIVEAU 3 : Jeu de marchande

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 !

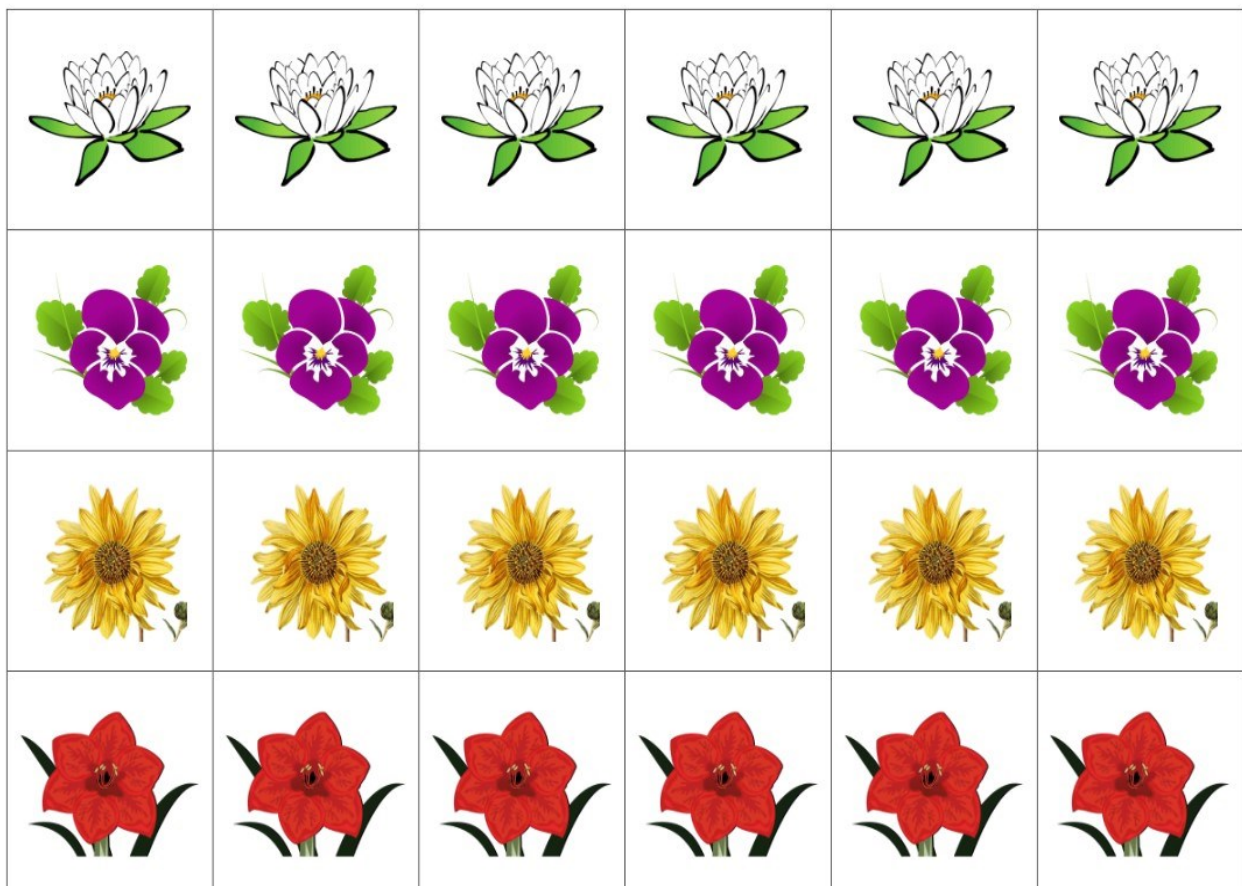
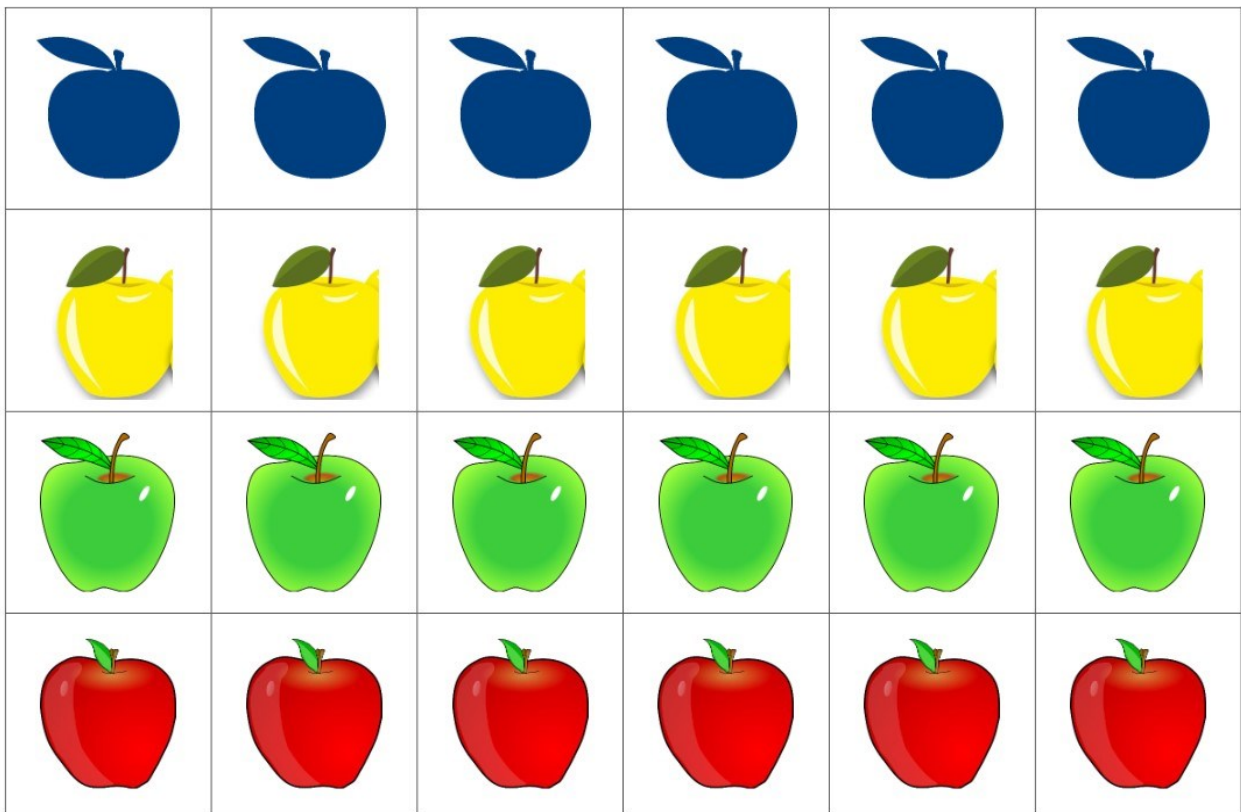
Jour 4 : un dîner à Paris (matériel 1)



Jour 4 : un dîner à Paris (matériel 2)



Jour 4 : un dîner à Paris (matériel 3)



Jour 4 : un dîner à Paris (matériel 4)

