

UTILISER DES LOGICIELS POUR CONSOLIDER DES APPRENTISSAGES ET S'EXERCER

Domaine Découvrir le monde, <i>quantités et nombres</i>	Compétence visée Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur des quantités		
Situation motivante Jouer à des jeux de société et comparer pour connaître le vainqueur	Classe GS	Période 4	

Etapes de l'apprentissage <i>Modalités d'organisation</i>	Objectifs	Activités	Langage oral	Usages du numérique
Mise en situation <i>une séance petit groupe</i>	S'adapter à une nouvelle situation	Jouer au jeu de la galette en remplaçant les parts de galette par des pions. Le jeu s'arrête quand le temps donné est écoulé.(env. 10mn)	S'exprimer, échanger pour jouer ensemble.	
Appropriation <i>une séance petit groupe</i>	Tendre vers l'abstraction.	Jouer sans le support des galettes pour comprendre que chaque pion représente une unité. Qui a gagné? Qui a le plus de pions?	Se questionner	
Recherche <i>une séance petit groupe</i>	Expérimenter des procédures de comparaison	Les enfants ont à leur disposition: - deux collections de 42 et 47 pions - des objets: boîtes à œufs(6 ou 12 alvéoles), galettes (jeu), cartes à points (dix cases) Manipuler les pions, utiliser les objets si nécessaire pour répondre à la question : « qui a le plus de pions ? »	Syntaxe "J'ai plus de pions que..." "J'ai moins de pions que..." Lexique Noms: cases, pions, boîtes Verbes: remplir, poser sur/à côté, compter, comparer, faire des paquets, mettre ensemble	
Mise en commun <i>collectif</i>	Expliquer une procédure	Dire comment on a procédé. Parler des difficultés rencontrées Observer les procédures des camarades et les imiter (juxtaposition, superposition, groupements, dénombrement)	Oser prendre la parole.	
Structuration <i>collectif</i>	Garder une trace des procédures de comparaison	Pour comparer, je peux: - poser dessus - poser à côté - faire des paquets - compter	Syntaxe « J'ai 4 paquets et 2 pions tout seuls. »	
Consolidation <i>petit groupe ou individuel</i>	Utiliser des procédures de comparaison	Jouer et comparer pour désigner le gagnant : - le jeu de la poule (Claeys jeux): échanger une boîte de 10 oeufs contre une petite boîte - Jeu du trésor - logiciels informatiques (Jocatop)	Mobiliser les mots utilisés précédemment.	Ordinateurs et logiciels de jeux pour comparer
Réinvestissement	Jeux collectifs : Jeu des déménageurs, Les balles brûlantes, La chaîne des pompiers			