



**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del informe anual (*BILAN*) de la
Escuela J.Michelet de Talence. Curso escolar 1985/86. Nivel: Maternal. Gs 4

Escuela Jules Michelet

TALENCE

Maternelle Grande Section classe 4

Année 1985-86

DEUXIEME PARTIE : LES ACTIVITES MATHEMATIQUES

- 1) Le jeu du trésor
- 2) Le travail avec la tortue
- 3) un travail occasionnel et non institutionnalisé sur les nombres.

1. Le jeu du trésor (cf. les bilans des années précédentes)

Le jeu s'est déroulé pendant les deux premiers trimestres en respectant la succession des phases habituelles.

Nous avons pu, grâce au bon niveau de la classe, mener cette activité rondement comme nous l'espérons afin de dégager le dernier trimestre pour travailler avec la tortue.

1) Constitution du référentiel :

Nous ne répèterons jamais assez la force de cette situation pour donner une bonne cohésion au groupe en début d'année et un réel plaisir aux enfants et aux maîtresses.

2) Le saut informationnel.

Il a eu les effets attendus ; les listes apparaissent dans les premiers jours.

3) Le jeu des listes :

Il s'est déroulé pendant 9 séances : la constitution des listes a posé peu de problèmes cette année en raison du bon niveau graphique des enfants.

4) Le jeu de communication.

Tout s'est passé comme nous l'attendions ; les débats sont intéressants et fructueux.

La tortue : (voir compte rendu de recherche)

Nous avons utilisé la tortue aux premier et dernier trimestres
Au premier trimestre, nous avons travaillé collectivement dans la salle de jeux.

Au dernier trimestre, en atelier dans la classe.

nombre d'objets lus
réussite ⊕ ; arrivain E ; lecteur L
sans refus R ; mémoire M
absent: abs

TRESOR - ACTION

classe 4 (85-86)

	1		2		3		4		5		6		7		8		9		
	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	
A. C. L.		M 5				11		R		⊕		8		⊕		10		+	11
B. A. S.	abs	abs	+	⊕	+	abs	abs	+	+	⊕	+	11	+	⊕	+	11	+	+	⊕
B. E. J.	+	5	abs	R	+	7	+	8	+	5	+	7	+	7	+	6	+	+	6
D. E. C.	abs	R	+	9	+	9	+	6	+	10	+	10	+	10	+	6	+	+	11
D. I. B.	+	11	+	7	+	abs	+	10	+	8	+	⊕	abs	abs	abs	abs	+	+	11
D. I. M.	abs	abs	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	11	+	11	+	10	+	+	11
E. V. V.	+	10	+	11	+	9	+	11	+	11	+	9	+	+	+	8	abs	abs	abs
F. E. Y.	+	⊕	+	11	+	⊕	+	11	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	+	11
G. A. E.	+	11	+	9	+	9	+	⊕	+	9	+	⊕	+	⊕	+	5	+	+	7
G. A. J.	+	11	+	5	+	8	+	8	+	8	+	8	+	11	+	7	+	+	9
G. O. S.	+	10	abs	abs	+	⊕	+	10	+	⊕	+	10	+	⊕	+	8	+	+	⊕
H. A. J.		M 6	+	⊕	abs	abs	+	⊕	+	10	+	R	+	⊕	+	8	+	+	11
H. A. S.		M 7	abs	R	+	⊕	+	7	+	8	+	11	+	⊕	+	8	+	+	9
L. H. L.	abs	abs		R		R	+	9	+	9	+	6	+	8	+	5	+	+	10
M. A. A.	+	abs	+	R		10	+	⊕	+	8	+	9	+	10	abs	abs	abs	abs	abs
M. A. N.	+	11		M 4	+	⊕	+	R	+	10	+	11	+	10	+	6	+	+	10
M. O. L. M.	+	⊕	+	11	+	11	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	+	⊕
M. P. E. A.	+	10	+	⊕	+	⊕	+	10	+	11	+	11	+	11	+	7	+	+	9
P. P. E. L.	+	10	+	⊕	+	⊕	+	9	abs	abs	abs	abs	+	11	+	3	+	+	7
P. R. A. A.	+	R	+	⊕	+	R	+	7	+	abs	+	4	+	6	+	4	+	+	6
R. E. A.	+	8		M 1	+	7	+	8	+	9	+	9	+	7	+	6	+	+	8
R. E. J.		M 4	+	10		M 5	+	8	+	10	+	9	+	10	+	10	+	+	11
R. I. D.	+	4	+	8	+	11	abs	abs	+	⊕	+	8	+	⊕	+	abs	abs	abs	abs
S. A. V.	+	⊕	+	11	+	10	+	11	abs	abs	+	⊕	+	11	+	9	+	+	8
S. A. A.	+	M 3	+	10	+	6	+	8	+	10	+	8	+	9	+	7	+	+	7
S. O. W.	+	9	+	8	+	8	+	10	+	10	+	9	+	⊕	+	8	+	+	7
V. I. J.		R	+	5	+	6	+	M 5	abs	abs	+	9	+	5	+	2	+	abs	abs
Z. E. P.		R		R		M 4	+	O	+	8	+	5	+	9	+	7	+	+	9

nombre d'objets lus: 171, 192, 212, 216, 238, 236, 268, 180, 229
 nombre de réussites: 3, 4, 6, 5, 7, 5, 9, 2, 3

Remarque: Les nombre de réussites et le nombre d'objets lus croissent jusqu'à la 7^{ème} séance, décroissent ensuite, ce qui nous amène à penser que les deux dernières séances étaient inutiles.

Réussite ⊕ E : écrivain a : abs!
 Echec + L : lecteur

	I		II		III		IV		V		VI		VII		VIII	
	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L	E	L
ACL	+	+	+	+	+	+	⊕	+	+	⊕	+	⊕	+	+	⊕	⊕
BAS	+	+	+	⊕	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	+	⊕	⊕
BEJ	+	+	⊕	+	+	+	⊕	+	+	+	+	⊕	+	+		
CHJ	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕	⊕
DEC	+		+	+	+	+	+	⊕	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕	
DIB	+	+	⊕	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕	
DIM	+	+	⊕	⊕	+	⊕	+	⊕	⊕	+	+	⊕	⊕	+	⊕	⊕
EVV	+	+	+	+	+	+	⊕	+	+	+	+	+	⊕	⊕	⊕	⊕
FEY	⊕	+	+	+	+	⊕	+	⊕	+	+	+	⊕	⊕	+	+	⊕
GAE	+	+	⊕	⊕	+	⊕	+	+	+	+	⊕	⊕	+	⊕	+	⊕
GAJ	+	+	⊕	+	⊕	+	+	⊕	+	+	+	⊕	+	⊕	+	⊕
GOS	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕	⊕	+	⊕
H AJ			+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	+	⊕
HAS	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	+	+	⊕	+	⊕	⊕	+	+
LHL	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕	⊕
HAA	+	⊕	+	+	⊕	+	+	+	+	⊕	+	+	⊕	⊕	⊕	⊕
NAK	+	+	+	⊕	+	+	+	⊕	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕	⊕
OLM	+	+	⊕	+	⊕	+	+	⊕	⊕	⊕	+	+	⊕	⊕	⊕	⊕
PEA	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕	⊕
PEL	+	+	⊕	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	+	⊕
KAA	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕	⊕	⊕
REA	+	+	⊕	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕	⊕	⊕
REJ	+		+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕	+	⊕	+	+
RID	+	+	+	+	⊕	+	+	+	⊕	+	+	⊕	+	⊕	⊕	⊕
SAV	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕	⊕	+	⊕	⊕
SAA	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	+	+	+	+	+	+	+	+
SOW	⊕	+	+	+	⊕	+	⊕	+	⊕	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕
VIJ	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	⊕	+	+	+	+
ZEP	+	+	+	+	+	+	⊕	+	+	+	+	+	⊕	+	⊕	⊕

4 15 8 16 4 34 45 inclusives

nombre de réussites
 lecteurs et écrivains confondus.
 par séance.

"Les situations de comptage"

Nous saisissons toutes les occasions pour demander aux enfants d'énumérer, de compter

- 1) la préparation des jeux de société
- 2) le nombre de présents et d'absents lors de l'appel
- 3) mise à leur disposition de petits gabarits dans une enveloppe servant à la fabrication d'un personnage, d'un animal etc... le nombre peut aller jusqu'à 11. Ce nombre est écrit sur l'enveloppe et l'enfant doit vérifier que le nombre de gabarits est égal à celui écrit sur l'enveloppe lorsqu'il nous rapporte l'ensemble.

TROISIEME PARTIE : LES JEUX DE SOCIETE

Cette activité se déroule chaque jour et à une place importante dans l'emploi du temps car elle nous paraît très enrichissante sous divers aspects : social, mathématique, ludique.

Mise en place de l'activité

Au début de l'année, les jeux les plus simples ont été expliqués, l'un après l'autre à tous les enfants dans un moment collectif.

Quand plusieurs jeux ont été mis en circulation, un grand panneau avec des poches a été accroché sur le mur afin que les enfants se déterminent dans les différents jeux. Chaque poche porte en haut le nom d'un jeu et en bas le nombre d'enfants pouvant y jouer.

Toutes ces étiquettes sont amovibles, le nombre des joueurs et le nom des jeux peuvent changer tous les jours, ainsi, les enfants sont amenés à utiliser des nombres variant de 1 à 7.

La maîtresse tire chaque matin les cartes portant les prénoms des enfants. Chaque enfant met son prénom dans la poche de jeu choisi.

A la fin un enfant vérifie en disant le nom du jeu et en comptant les cartes, il en enlève ou en ajoute si c'est nécessaire. Afin de donner du sens à ce tableau, les jeux ne se font que 30 minutes plus tard ou en fin de journée.