

### Défi 1: Le nombre cible 3



En cuisine, le serveur doit préparer des assiettes de 3 fruits. Trouve le maximum de possibilités pour faire 3 en utilisant des sachets de 1, 2 ou 3 fruits.



### Notes pour l'enseignant

Cette activité est une des manières de travailler la composition et la décomposition d'un nombre.

Dans la situation proposée, les élèves pourront utiliser dans un premier temps les aliments du coin cuisine répartis dans des sachets ou boîtes de 1, 2, 3 ; puis les étiquettes représentant les collections.

Nous vous proposons une vidéo de la mise en œuvre dans une classe de PS/MS.

<https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/gBCHCEs3ei4H5dw>



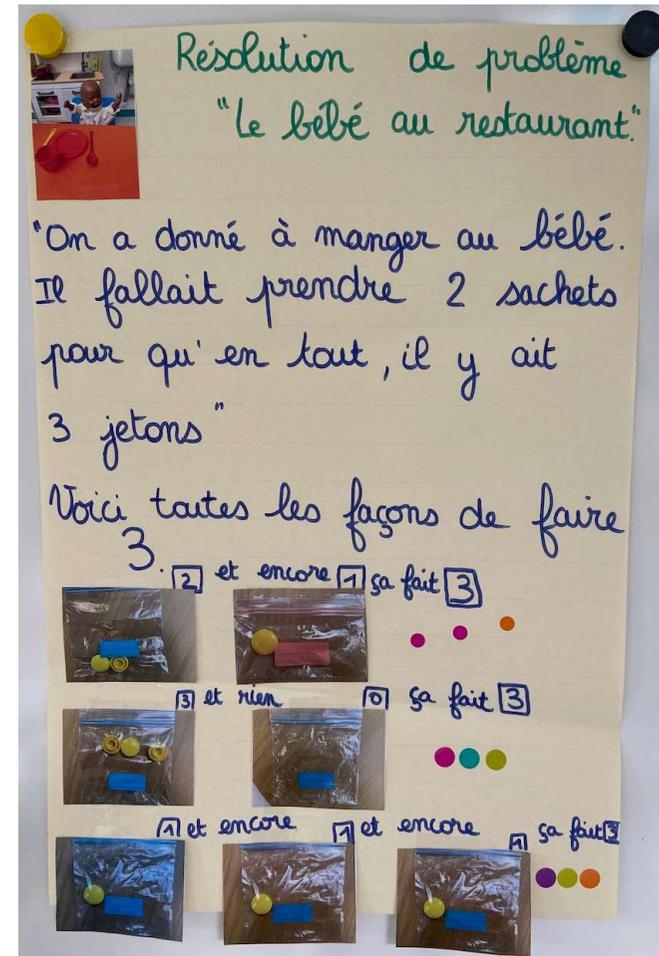
QR code vidéo

**Matériel:** Utiliser les jouets du coin cuisine (des assiettes, des fruits ou légumes) ou les images dans le fichier « matériel à imprimer ».

**Organisation:** En binôme ou en groupe

**Variables didactiques:** la quantité d'objets dans les sachets, l'éloignement des sachets des assiettes, la possibilité de déposer un premier objet dans l'assiette et de compléter la collection.

**Trace de l'activité / structuration:** Les décompositions découvertes seront recensées photographiées et ajoutées sur une affiche au fur et à mesure des rencontres lors des activités mathématiques ou dans les autres disciplines.





## Défi 2: Les gobelets



Dans la cuisine, tu utiliseras 3 gobelets de couleurs différentes.

Trouve le plus possible de tours différentes réalisables avec ces 3 gobelets.

Tu peux colorier les modèles pour garder une trace de tes recherches.



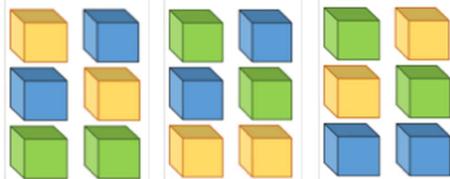
### Notes pour l'enseignant

Il s'agit pour les élèves de trouver le plus possible de tours différentes.  
S'attacher à mettre en évidence les stratégies mises en œuvre et leur efficacité.  
Laisser le temps de la recherche avant une mise en œuvre réfléchie.  
Échanger sur les solutions trouvées.

**Matériel:** Utiliser les gobelets du coin cuisine, mais également des cubes, des briques Lego ou briques Duplo pour varier les supports.

**Organisation:** En groupe, chaque élève doit proposer au moins une solution.

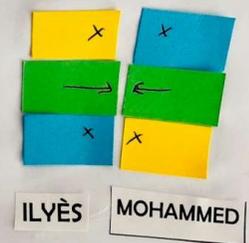
**Solution:** Il y a 6 possibilités avec 3 gobelets.



**Trace de l'activité / structuration:** Plusieurs types de traces sont envisageables. Nous vous proposons ci-dessous une trace pour institutionnaliser le vocabulaire spatial. Un autre type de trace peut se focaliser sur la recherche et les solutions trouvées.



### LES 3 GOBELETS Nous expliquons nos stratégies



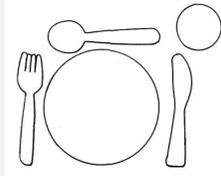
Le gobelet bleu reste en haut, ceux du bas changent.

Le gobelet jaune reste en bas, les autres changent.

Le gobelet vert reste au milieu, les autres changent.



### Défi 3: Mettons la table !



A table ! C'est l'heure de dîner.

1 - Seras-tu capable de mettre la table sur le modèle ?

2 - Seras-tu capable de mettre la table comme sur le modèle ?  
Tu peux garder le modèle près de toi.

3 - Seras-tu capable de mettre la table exactement comme sur le modèle ?  
Attention cette fois, le modèle est placé derrière ta chaise !



D'après une activité de l'ouvrage « Vers l'autonomie » aux éditions ACCES



**Matériel:** Utiliser les jouets du coin cuisine (des assiettes, couverts, gobelets). Nous vous proposons dans le fichier « matériel à imprimer » un modèle à reproduire mais vous pouvez créer les modèles avec le matériel de la classe (photo ou matériel sur le photocopieur pour obtenir les empreintes).

**Organisation:** Jouer librement à mettre la table, à disposer les ustensiles sur les sets de table. Travailler le vocabulaire en atelier. Puis réaliser les défis.

#### Variables didactiques :

- Reproduire le modèle en faisant varier les couleurs, les dispositions.
- le modèle est placé derrière la chaise de l'élève avec de la Pata fixe, mais peut être encore plus éloigné.
- Les élèves peuvent aller voir le modèle une fois, ou autant de fois qu'ils le désirent.
- Ne donner que les ustensiles nécessaires, ou introduire des intrus.

### Notes pour l'enseignant

Cette activité va permettre de développer la pensée logique, de reproduire une disposition d'objets en s'aidant d'un modèle.

La validation se fait avec le modèle.

Les obstacles peuvent être nombreux, il faut donc laisser le temps de la recherche et laisser la place aux essais, aux erreurs.

Nous vous proposons une vidéo de la mise en œuvre dans une classe de PS/MS.

<https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/wFNqTGkgwgWxWPg>



QR code vidéo