



Manche 2 – Épreuve 1

« Le dortoir et la salle de jeux »

Matériel : 2 boîtes : un « dortoir » avec un couvercle, une « salle de jeux »

Une dizaine de figurines LEGO ou PLAYMOBIL – (ou 12)

10/12 cartes « élèves » avec 12 tapis symbolisant les lits des petits (en mousse/papier...)

Organisation : par groupes de 4 à 6 enfants et un meneur de jeu (le PE dans un premier temps)

Déroulement : Raconter l'histoire suivante : La maîtresse des petits est malade, et la classe de Mathilde et Mathéo doit en accueillir 10. En sortant du dortoir, les petits doivent rejoindre la classe de Mathéo et Mathilde dans la salle de jeux. »

- 1) **Dortoir visible, salle de jeux cachée :** 7 petits se réveillent et vont en salle de jeux
Combien sont déjà en salle de jeux ?
- 2) **Dortoir caché, salle de jeux visible :** 5 petits vont dans la salle de jeux
Combien dorment de petits ?

Activité 1 : reprendre une ou deux fois en changeant le nombre de petits enlevés du dortoir

Activité 2 : reprendre une ou deux fois en changeant le nombre de petits réveillés

Variable : augmenter le nombre de petits à 12

Validation : En collectif, par groupe, par verbalisation, utilisation de différentes procédures, échanges et justifications, comparaison des solutions (validation en soulevant le couvercle de « la salle de jeux »)

Remarques : Le matériel étant très fort sur le plan affectif, il est recommandé de prévoir un temps de manipulation permettant aux enfants de verbaliser la situation (toucher les petits, les coucher, les lever, prendre du plaisir avant de chercher un but).

A chaque activité (1 ou 2), le meneur de jeu fera fermer les yeux à ses élèves.

Pour la première activité, ne pas attirer l'attention des enfants sur l'équipotence des lits et des bébés.

Pour la seconde activité, le problème se pose puisque les élèves ne peuvent plus se repérer sur les lits restés vides à compter. Seul le nombre total de petits, 10, va servir de point d'appui ; le problème mathématique revient à donc chercher **le complément à 10**.