



Fiche jeu

« Le jeu du saladier »

2-4 ans et 4-6 ans

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Concevoir un nombre comme la composition de deux ou plusieurs nombres

Modalité d'apprentissage : Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

→ Cette situation du jeu du saladier vise à amener les élèves à dépasser la conception du nombre qui est obtenu par récitation de la comptine numérique. L'enjeu est de leur permettre de concevoir un nombre comme la composition de deux ou plusieurs nombres.

Compétences

- Composer et décomposer par manipulation effective puis mentale des collections, jusqu'à 10 au moins.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout, de retrait ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).

Objectifs

- Trouver une partie dans un problème de parties-tout
- Expliciter sa pensée en verbalisant : échanger, s'exprimer, s'expliquer, se justifier.

Activité proposée

★ Présentation du but du jeu :

→ Deviner combien de jetons sont cachés sous le saladier / gobelet

★ Matériel pour la classe :

- Jetons / cubes emboîtables
- Saladier / bol / gobelet en plastique et opaque

★ Déroulement classique :

1. Se mettre d'accord sur le nombre de jetons avec lequel on joue. (Dénombrer avec les élèves que le postulat de départ soit commun)
2. Les élèves ferment les yeux.
3. Pendant ce temps, l'enseignant ou un élève met des jetons sous le saladier.



4. L'enseignant ou le partenaire tape sur le saladier.



5. Les élèves ouvrent les yeux et l'enseignant / élève leur demande : « Combien de jetons sont cachés sous le saladier ? »



6. Les élèves observent les jetons visibles. **Ils doivent trouver et annoncer le nombre de jetons cachés.**
7. Les élèves proposent et justifient leur réponse comme par exemple : « Je vois 2 jetons, je sais qu'en tout il y en a 5, donc il y en a 3 sous le saladier car 3 et encore 2 ça fait 5. »
8. L'enseignant/ élève soulève le saladier pour vérifier la réponse



★ Des pistes pédagogiques :

Niveau 1

Prérequis : On aura vérifié que les élèves maîtrisent la permanence de la quantité (exemple : deux jetons sont présentés aux élèves, le PE cache les deux jetons sous un gobelet et demande aux élèves « Combien de jetons ai-je caché ? »)

→**1^{ère} étape** : Activité proposée avec 2 jetons, 1 gobelet et l'enseignant mène l'activité

→Le PE précise aux élèves : *aujourd'hui, on joue au jeu du gobelet/saladier avec deux jetons*. Il pose les deux jetons devant lui sur la table et demande aux élèves combien il y a de jetons. Les élèves indiquent le nombre de jetons soit par subitizing (reconnaissance globale), soit par comptage-dénombrement.

Le PE demande aux élèves de fermer les yeux et il cache un jeton sous le gobelet.

Il frappe sur le gobelet en disant « *Combien y a-t-il de jetons cachés sous le gobelet ?* »

Les élèves répondent dans le meilleur des cas « 1 ».

Le PE demande aux élèves de se justifier « *Comment le sais-tu ?* »

Réponse attendue : « *Il y avait 2 jetons / 1 et encore 1 cela fait 2* »

Formulations possibles : *j'ai compté... / Je sais que... / Je connais ...*

Le PE propose « *Nous allons vérifier ensemble la proposition* ». Pour cela, il lève le gobelet.

L'enseignant sera vigilant sur la reformulation du « 1 et encore 1 ».

→**2^{ème} étape** : Activité proposée avec 3 jetons, 1 gobelet et l'enseignant mène toujours l'activité.

Niveau 2

→**1^{ère} étape** : Scénario identique à la proposition du niveau 1 en faisant varier le champ numérique

→**2^{ème} étape** : Activité proposée avec X jetons, 2 puis 3 gobelets et l'enseignant mène l'activité.

→**3^{ème} étape** : C'est l'élève qui mène le jeu, avec X jetons et 2 ou 3 gobelets.

★ **Prolongements : différentes variables**

- Augmenter ou diminuer le nombre de jetons.
- Inverser les rôles : un élève prend la place de l'adulte.
- Varier la nature des objets.
- Augmenter le nombre de gobelets.

★ **Institutionnalisation :**

On cherche ici à dépasser les problèmes qui prennent appui sur le matériel pour engager les élèves sur des activités numériques gérées mentalement, dans une relation plus abstraite aux nombres.

La prévision du résultat constitue un levier pédagogique pour amener les élèves à développer leur raisonnement et à le verbaliser. En effet, les élèves vont devoir justifier le nombre d'objets sous le gobelet.

Le dévoilement de ces objets à la fin reste le moyen de valider la proposition des élèves. Mais l'essentiel tient dans les échanges et les raisonnements développés. (Verbalisation)

Les enjeux sont pour les élèves :

- Connaître les décompositions de certains nombres (en particulier 5 et 10)
- Trouver le ou les compléments à un nombre.
- Verbaliser des stratégies pour valider la réponse apportée – Il s'agit ici de dépasser le recours au matériel pour valider un résultat en mobilisant un langage « mathématique ».
- Mémoriser des décompositions sous la forme →
2 et encore 3, ça fait 5
5 c'est 2 et encore 3
J'en avais 5, j'en enlève 3, il m'en reste 2
10 c'est 3 et encore 4 et encore 3 (dans le cas de 3 gobelets)

★ **Procédures possibles :**

- Comptage et surcomptage sur les doigts (ressource complémentaire [ici](#))
- Utilisation de la connaissance d'un résultat mémorisé : « *3 et encore 2 font 5* » : C'est la procédure visée.
- On peut utiliser d'autres représentations du nombre, comme les constellations de dés et les doigts.

★ **Conseils :**

- Différencier selon le champ de compétences numériques de l'enfant.
- Poursuivre la phase de manipulation pour ceux qui en ont davantage besoin et la verbalisation des consignes par les élèves.
- Organiser des phases de bilan et de verbalisation.
- Ritualiser cette activité dans la classe.

★ **Pour aller plus loin** : une vidéo à regarder [ici](#)

★ **Références :**

- *La construction du nombre à l'école maternelle* Guide Eduscol – analyse du jeu du saladier (extrait [ici](#))
- Situation tirée de *Apprentissages mathématiques à l'école maternelle* Hatier Joël BRIAND, Martine LOUBET et Marie-Hélène SALIN



