

Jeu de marchand(e)s

Description de l'activité de la dernière séance

La maîtresse a réalisé des fiches pour chaque solide fait par les enfants.

Sur le recto, elle a collé une photo de l'objet, le nombre de formes nécessaires à sa fabrication (celui trouvé par les élèves), et un patron simple dessiné par elle.

Sur le verso elle a collé une photo du « modèle à plat » et des **photocopies** de patrons produits par les enfants pour le solide considéré ; ceci afin de montrer le travail des enfants.

Ces fiches ont servi lors de la dernière séance 3D pour une activité marchande ; le client doit

- choisir une fiche
- aller « acheter » les formes plastiques nécessaires
- reconstituer le modèle à plat selon le patron de la fiche (ou un des patrons)
- refermer le solide (*cette fabrication pourra servir de dernière vérification de la fiche*).

Il avait paru nécessaire que la maîtresse ne corrige pas les nombres de formes trouvés par les élèves. Elle avait écrit les nombres au crayon, pour permettre une éventuelle correction. C'est en essayant de reconstruire les solides que quelques élèves ont repéré un problème. Les erreurs ont été peu nombreuses car dans l'ensemble les élèves s'étaient bien contrôlés à la séance précédente et ils avaient presque tous montré leur travail à la maîtresse.

La maîtresse avait choisi les premiers élèves marchands parmi ceux et celles ayant des difficultés de comptage. Des enfants rapides pour acheter leurs formes et construire ont ensuite relayé les marchand(e)s.

Difficultés à surmonter par un(e) marchand(e)

Se souvenir du nombre demandé par le client.

Se faire aider s'il ne connaît pas la comptine numérique assez loin.

Penser à poser les formes au fur et à mesure dans une barquette pour ne pas avoir les mains trop pleines. On a vu plusieurs fois des formes s'échapper des mains des marchands.

Difficultés à surmonter par un(e) client(e) lors des "achats" des formes :

Il y en avait plusieurs : lire les nombres inscrits sur la fiche technique choisie (surtout pour de grands nombres), mémoriser les nombres de chaque type de forme à acheter, dire ou montrer quel(s) types de triangle on voulait, contrôler le comptage du marchand ou de la marchande qui ne maîtrisait pas toujours le comptage assez loin, rester concentré toute la durée du comptage, trouver une barquette assez grande pour emporter sa commande ou avoir l'idée de prendre une deuxième barquette.

La maîtresse a joué un moment le rôle d'une marchande : difficulté d'une cliente

Marie : Je voudrais deux triangles

Maîtresse : Seulement?

Marie : Oui

Marie lui répond "oui" car elle n'a pas besoin de davantage de triangles. La maîtresse, elle, voulait en fait lui demander : ne te faut-il pas autre chose que ces deux triangles?

En fait il fallait également à Marie neuf carrés, mais Marie ne savait pas lire le chiffre "9". La maîtresse lui a fait utiliser une bande numérique pour savoir comment le lire.

La lecture des nombres écrits en chiffres est une difficulté récurrente. Marie peut ici repérer le chiffre "9" sur la bande numérique, puis dire, tout en pointant à chaque nouveau mot-nombre une case de la bande numérique à partir de la première : un, deux, trois, quatre, ..., neuf et ainsi savoir que ce signe "9" se lit "neuf". Elle peut alors demander à la marchande "Je voudrais neuf carrés".

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

etc