



# APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES avec de gentils monstres (Les Grands)

vendredi 14 juin 2013

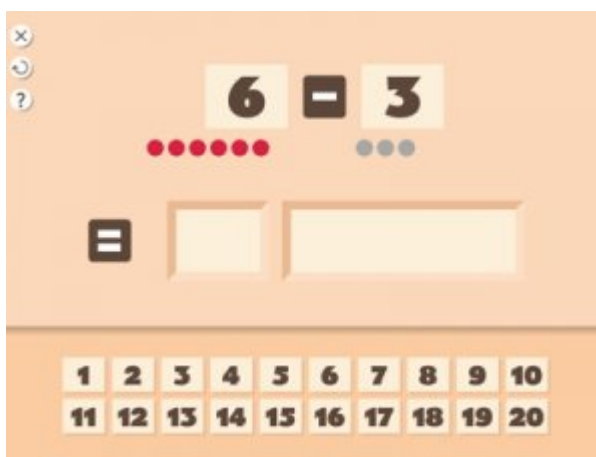
**Classe :** Grande Section de M<sup>me</sup> Loubière

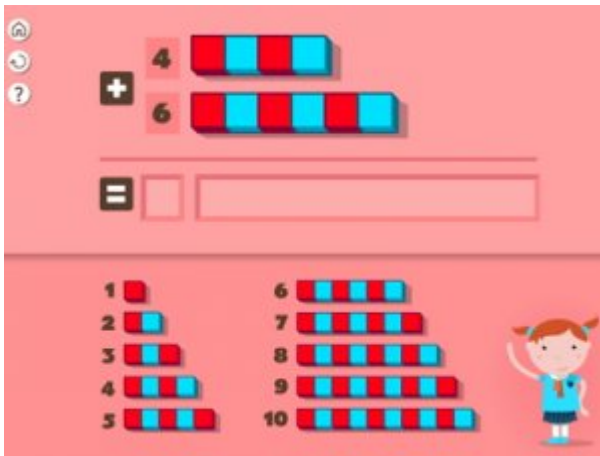
**Application :** Mes premières opérations

---

Des problèmes additifs ou soustractifs se posent quotidiennement aux élèves de grande section qui utilisent diverses procédures pour les résoudre : comptage, surcomptage, décomptage ... (par exemple lors du comptage des présences/absences).

En fin d'année, cette application a permis d'introduire le symbolisme arithmétique et d'entraîner les élèves à résoudre des opérations simples avec des représentations variées des quantités (cubes, billes).





Un enjeu motive à poursuivre l'entraînement : plus l'enfant gagne de points plus il obtient d'éléments pour construire un monstre dans la partie « labo » !



S'ajoutent à cela divers jeux à faire seul ou à deux :

Le jeu « Smart Fingers » (poser de chaque côté de la ligne la moitié du nombre avec ses doigts) exige rapidité et une certaine dextérité motrice, il a beaucoup de succès !

