



JOUR 3 : CROISIÈRE EN MER

Objectif :

- évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Dispositif :

PS : 4 voyageurs au départ, 1 qui descend

MS : 6 voyageurs au départ, 3 qui descendent,

GS : 10 voyageurs au départ, 6 qui descendent



Variables didactiques :

- varier le nombre de voyageurs au départ et à l'escale
- varier le nombre d'escale
- cacher ou pas les voyageurs au cours des étapes

Le jeu consiste à déterminer le nombre de voyageurs

- soit le nombre restant dans le bateau une fois arrivé à destination, le bateau ayant effectué une (ou plusieurs) escale(s)
- soit le nombre total de voyageurs en partance (en sachant le nombre final et ceux descendus à l'escale)
- soit le nombre de voyageurs ayant fait escale en connaissant les quantités initiales et finales des voyageurs

Organisation	En classe
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- Voir annexe pages 8 à 10- Petits personnages ou jetons,- barquette pour collecter les voyageurs- éventuellement, on pourra matérialiser le bateau avec des boîtes à œufs