

Matière : Mathématiques

Découverte des nombres et des quantités

■ Séquence : **Dénombrement jusqu'à 10 : la boulangerie de la classe**

Niveau MS / GS – **Nombre de séances** : 3

Objectif: **Stabiliser le dénombrement de collections jusqu'à 10 en situation de jeu symbolique structuré.**

Notions: *dénombrement, cardinal jusqu'à 10, correspondance terme à terme, composition et décomposition de petites quantités, jeu de rôle*

Variables et différenciation: Élèves en réussite → augmenter le nombre d'articles achetés (jusqu'à 10) ; introduire des prix à 2 € ; demander de calculer le total sans support.

Élèves à besoins → limiter à 3 articles ; utiliser une bande numérique visuelle ; autoriser le comptage un à un avec les doigts ; étiquettes de prix illustrées (points et chiffre).

Fiche de préparation

D'autres ressources à télécharger sur : <https://bureaudesprofs.com/>

- Stabiliser le dénombrement de collections jusqu'à 10 en situation de jeu symbolique structuré.

MS / GS	Objectif	Déroulement
<p>Séance 1 30 min</p> <p>Découverte du jeu de la boulangerie. (Dénombrément, cardinal, jetons)</p>	<p>Découvrir le fonctionnement du jeu et s'approprier la procédure de dénombrement des pièces.</p>	<p>Tissage ; 5 min</p> <p>Rappel collectif de la comptine numérique jusqu'à 10 en frappant les syllabes.</p> <p>Montrer un tas de pièces (jetons ronds dorés) et demander : « Combien y en a-t-il ? »</p> <p>Laisser les élèves proposer des procédures librement.</p> <p>Découverte ; 20 min</p> <p>Présenter le matériel : viennoiseries et pains en carton plastifié, prix fixé à 1 jeton partout, porte-monnaie avec 10 jetons par acheteur, rôles boulanger / client (2 élèves jouent, 4 observent).</p> <p>L'enseignant modélise en verbalisant chaque geste.</p> <p>« Je compte mes jetons : un, deux... j'en ai dix. »</p> <p>« Je choisis deux croissants. Je dois donner deux jetons. »</p> <p>« Je compte ce qu'il me reste. »</p> <p>Rotation des rôles après deux achats chacun.</p> <p>Chaque acheteur ne peut acheter que 5 articles au maximum.</p> <p>Différenciation → Élèves à besoins : bande numérique posée devant eux pour pointer le chiffre correspondant. Élèves en</p>

		<p>réussite : annoncer oralement le total restant sans recompter.</p>
		<p>Bilan ; 5 min</p> <p>Retour collectif oral autour du matériel. « Qu'est-ce que le boulanger a reçu comme jetons au total ? » Compter ensemble les jetons du boulanger et écrire le nombre sur une affiche collective « Aujourd'hui, le boulanger a gagné : ... ». Laisser une trace visuelle (affiche) affichée dans le coin jeu.</p>
<p>Séance 2 30 min</p> <p>Associer un prix variable à une quantité de jetons. (Décomposition, prix, correspondance terme à terme)</p>	<p>Associer une quantité demandée à un prix variable et commencer à décomposer de petites sommes.</p>	<p>Réactivation ; 5 min</p> <p>Rappel rapide des règles du jeu à partir de l'affiche de la séance 1. Question orale : « Si j'ai 6 jetons et que j'achète 2 brioches à 1 jeton chacune, combien m'en reste-t-il ? » Laisser les élèves répondre librement ; noter les stratégies au tableau (dessin, comptage, calcul mental).</p> <p>Apprentissage ; 20 min</p> <p>Nouveauté : les prix varient (1 ou 2 jetons selon l'article, étiquettes affichées avec le chiffre et les points correspondants). Chaque acheteur repart avec 10 jetons. Les rôles sont attribués par l'enseignant ; tous les élèves jouent (2 binômes simultanés, l'enseignant circule).</p> <p>Consigne au boulanger : « Dis à voix haute le prix de chaque</p>

	<p>article vendu. »</p> <p>Consigne à l'acheteur : « Avant de payer, annonce combien de jetons tu vas donner. »</p> <p>Après chaque achat, l'acheteur dénombre ses jetons restants à voix haute.</p> <p>Différenciation → Élèves à besoins : étiquettes avec points à correspondance visuelle directe (2 points = 2 jetons) ; achat d'un seul article à la fois. Élèves en réussite : achat de 3 articles en une fois, calcul du total avant de payer.</p>
<p>Séance 3 30 min</p> <p>Entraînement autonome et rendu de monnaie (GS). (Autonomie,</p>	<p>Synthèse ; 5 min</p> <p>Mise en commun : « Comment avez-vous fait pour savoir combien de jetons donner ? »</p> <p>Formuler collectivement : « Le nombre de jetons donnés est égal au prix de l'article. »</p> <p>Compléter l'affiche collective avec les recettes du boulanger de la séance.</p> <p>Réactivation ; 5 min</p> <p>Jeu rapide : l'enseignant montre une carte-nombre (ex. : 7) et les élèves doivent sortir exactement ce nombre de jetons de leur porte-monnaie.</p> <p>Correction immédiate par comptage collectif.</p> <p>Entraînement ; 20 min</p>

dénombrément, rendu de monnaie)	<p>Les élèves jouent en autonomie complète par binômes (l'enseignant observe et note). Les prix varient de 1 à 3 jetons ; chaque acheteur repart avec 10 jetons.</p> <p>Pour les GS uniquement : introduire la notion de rendu de monnaie sur 5 jetons. « Tu me dois 3 jetons. Tu me donnes 5. Je te rends... combien ? » Le boulanger utilise une bande numérique pour vérifier.</p> <p>Différenciation → Élèves à besoins : jouer uniquement avec des articles à 1 jeton, focus sur le dénombrement du reste. Élèves en réussite (GS) : noter eux-mêmes sur une ardoise les achats réalisés et calculer leur budget restant.</p> <p>En fin d'atelier, le boulanger compte sa recette totale et l'annonce au groupe.</p>
	<p>Bilan ; 5 min</p> <p>Verbalisation : « Qu'avez-vous appris à faire ? » Compléter une affiche de classe « Je sais... compter jusqu'à 10, payer le bon nombre de jetons, vérifier ma monnaie. » Coller une vignette sur l'affiche individuelle de suivi (auto-évaluation symbolique par smiley).</p>

Bureau des Profs

Ce document a été téléchargé sur le site [Bureau des Profs](#)

Si cette ressource vous **a fait gagner du temps**, faites en gagner à vos collègues en partageant vous aussi votre travail directement par mail à partageons-BDP@outlook.fr ou sur le site.

© bureaudesprofs.com

Aucune reproduction, même partielle, autres que celles prévues à l'article L 122-5 du code de la propriété intellectuelle, ne peut être faite sans l'autorisation expresse de l'auteur. Impression autorisée pour une utilisation dans le cadre scolaire uniquement. Le document est mis à disposition pour un usage non commercial. Redistribution en ligne interdite. Partage partiel avec redirection vers le site et citation de la source. Conditions d'utilisation applicables : <https://bureaudesprofs.com/conditions-utilisation>