

Compétences générales mises en oeuvre pour approcher les quantités et les nombres au cycle 1 :

Mémoriser la suite orales des mots-nombres de 1 à 30 :

- Dans l'ordre croissant
- Dans l'ordre décroissant à partir de petits nombres
- A partir d'un nombre donné
- De 2 en 2
- En faisant le lien entre les quantités

Quelques jeux pour faciliter l'imprégnation de la comptine numérique :

- Dire la suite des nombres, en s'arrêtant à un nombre fixé à l'avance (de 1 à 6, de 1 à 9, de 1 à 15)
- La maîtresse récite la comptine. Elle fait exprès de se tromper et les élèves doivent trouver l'erreur
- Faire continuer la récitation de la comptine par un autre enfant
- Utiliser un tambourin qui donnera le rythme de la récitation
- Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné
- Faire chercher le nombre qui vient avant ou après un nombre donné
- Réciter la comptine à l'envers à partir de 10
- Faire réciter la comptine en disant un nombre à voix haute, puis un nombre dans sa tête

S	Objectif	Matériel	Déroulement/ Consigne	Activités de l'élève	Critères de réussite, différenciation
1	Associer différentes représentations du nombre (doigt, dé, constellations désorganisées, écriture chiffrée)	Des cartes constellations du dé de 1 à 6 (organisées et désorganisées) Des cartes configurations des doigts de la main de 1 à 6, des cartes chiffres de 1 à 6	<u>Jeu de mariage</u> Présenter les cartes aux élèves et leur donner la consigne : - Faire des mariages de deux cartes représentant la même quantité - Trouver le plus rapidement possible toutes les cartes indiquant une quantité donnée	Associer les cartes identiques entre elles, et être capable de nommer les quantités Repérer rapidement les quantités représentées, sans avoir besoin de passer par un recomptage	Avoir apparié toutes les cartes Pour les élèves plus en difficulté, on peut réduire la quantité maximum représentée

2	Reconnaître des quantités de 1 à 12, représentées en constellations, sans passer par un comptage un par un	Jeu de piste type jeu de l'oie ou petits chevaux. 2 dés ou 2 cartes constellations 5	<p><u>Jeu utilisant 2 constellations</u></p> <p>On joue au jeu de l'oie, ou aux petits chevaux, avec les règles habituelles. On joue avec 2 dés, il faut donc associer les 2 constellations pour deviner de combien de cases il faut avancer</p>	Associer les 2 constellations ensemble, pour déterminer de combien de cases il faut avancer.	<p>Les élèves nomment le résultat des 2 constellations, sans passer par un recomptage</p> <p>Différenciation : recompter les points des constellations pour savoir de combien de cases il faut avancer</p>
3	Associer les nombres de 1 à 30, à leur écriture chiffrée.	Feuille avec un saladier dessiné, et 10 carrés placés en constellations de 5. Des cartes liste de course, avec différents fruits et des nombres (le total de tous les fruits doit faire 10), des étiquettes fruits	<p><u>Activité de commande avec des nombres écrits en chiffres : la salade de fruit :</u></p> <p>On veut réaliser une salade de fruits. Les élèves reçoivent une liste de courses à effectuer. Sur la liste sont indiqués le type et le nombre de fruits à chercher. On valide en plaçant les fruits dans le saladier.</p>	Les élèves reconnaissent 5 et 5 organisés en constellations sur le saladier. Ils doivent lire le nombre écrit en chiffres (à l'aide de la bande numérique si nécessaire) et prendre autant de fruits que le nombre indiqué. Chaque fruit rapporté est placé à un emplacement du saladier (correspondance terme à terme)	<p>Prendre le bon nombre de fruits pour faire la salade.</p> <p>Différenciation : s'aider de la bande numérique, et prendre les fruits en plusieurs fois</p>
4	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée	Jeu de carte type « réussite », une bande numérique incomplète	<p><u>La bande numérique à reconstituer :</u></p> <p>Une pioche est constituée avec les cartes 2, 3, 4, 6, 7, 8 et 9. (Le nombre de cartes pour chaque chiffre dépend du nombre d'élèves dans le groupe). Chaque élève reçoit une bande numérique</p>	L'élève peut compter chaque case en partant de 1, ou s'aider des cartes déjà placées. Par exemple, 9 c'est juste avant 10.	L'élève arrive à poser ses cartes sans avoir besoin de s'aider de la bande numérique de la classe

			<p>incomplète. Sont déjà placées les cartes 1, 5 et 10 qui sont des repères importants.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A tour de rôle, les élèves piochent une carte et doivent la placer sur le bon emplacement de sa bande vierge. Lorsque la bande est complétée, on valide en comparant à la bande numérique de la classe</li> <li>- Jeu de vitesse : chaque élève a ses propres étiquettes et doit reconstituer la frise le plus vite possible</li> </ul> <p>→ <i>Prolongement : jeu du chiffre manquant en atelier individuel de manipulation</i></p>		
5	<p>Utiliser la régularité des écritures chiffrées</p>	<p>Ardoise pour écrire le nombre à deviner</p> <p>Ardoise remplie d'une bande numérique en 3 lignes.</p>	<p><u>Jeu du portrait :</u></p> <p>Faire deviner un nombre. Exemple : « je suis entre 21 et 23, qui suis-je ? »</p> <p><u>Le nombre mystère :</u></p> <p>Organiser la bande numérique en 3 lignes. Effacer un nombre. Un enfant doit l'écrire en observant les autres nombres sur la même ligne ou la même colonne</p>	<p>Deviner le nombre manquant en s'aidant des affichages de la classe</p> <p>Percevoir la répétition des unités dans chaque colonne (repérer que le dernier chiffre est le même que celui du dessus ou du dessous), et des dizaines dans chaque</p>	<p>Repérer la logique de répétition des nombres</p>
6	<p>Comparer des quantités par correspondance terme à terme ou en utilisant le nombre (reconnaissance globale ou comptage). Exprimer le</p>	<p>3 boîtes de crayons, gommes, fiche de travail</p>	<p><u>Le matériel de la classe :</u></p> <p>On veut distribuer un crayon à chaque élève du groupe pour faire un travail. L'enseignant a apporté des boîtes de crayons avec un nombre variable, + grand ou + petit que le nombre d'élèves. On veut savoir quelle boîte choisir pour être sûr d'avoir assez de crayons pour tout le monde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On a une quantité de crayons. On veut savoir s'il y a plus, moins ou autant de crayons que</li> </ul>	<p>Compter le nombre d'élèves et le nombre de crayons. Plus on va loin dans la comptine des nombres, plus la quantité est grande. La distribution (correspondance terme à terme), permet de valider.</p>	<p>Distribuer le bon nombre de crayons ou de gommes, en utilisant l'une des procédures décrites</p>

	<p>résultat en utilisant les termes + que, - que</p>		<p>d'élèves. Vérification par correspondance terme à terme, en distribuant un crayon par élève. Ceci permet de conclure.</p> <p>- On a une quantité de gommes, on veut savoir s'il y a +, - ou autant de gommes que d'élèves. Vérification par comptage des élèves et comptage des gommes et conclusion.</p> <p>- Travail sur feuille : des élèves et des crayons sont dessinés sur une feuille, on veut savoir s'il y a +, - ou autant de crayons que d'élèves. La vérification passe par la correspondance terme à terme.</p>		
7	<p>Comparer des quantités par correspondance terme à terme, ou en utilisant le nombre (reconnaissance globale ou comptage) Exprimer le résultat en utilisant les termes « + que », « - que », autant que</p>	<p>Jeu de cartes classique, sans les têtes, une bande numérique</p>	<p><u>Le jeu de bataille (fermé)</u> Distribuer les cartes une à une aux joueurs qui en font un paquet. Chaque joueur prend la carte du dessus et la pose sur la table. La carte la plus forte l'emporte, le gagnant ramasse les cartes et les met sous son paquet. Si les cartes posées ont la même valeur, il y a bataille et ce sont les cartes suivantes qui départagent les joueurs.</p>	<p>Jouer au jeu de bataille, en identifiant la carte la plus forte à chaque fois. Réaliser une estimation visuelle (beaucoup/un peu), utiliser la reconnaissance globale des quantités ou compter un par un</p>	<p>Identifier correctement la carte la plus forte</p> <p>Différenciation : limiter les cartes aux 6 premiers nombres. Utiliser la bande numérique comme aide pour comparer 2 nombres</p>
8	<p>Résoudre un problème de réunion ou de décomposition</p>	<p>Une chenille de couleur par enfant, des jetons, un dé classique</p>	<p><u>La chenille de couleur :</u> Expliquer le but du jeu : Chaque élève a une chenille de couleur sur laquelle il doit placer des jetons. Un élève lance un dé de 1 à 6. Il prend autant de jetons que le nombre indiqué, et de la couleur qu'il veut. Il doit placer chaque jeton sur</p>	<p>Le choix de 2 couleurs revient à un moment du jeu obligatoire. Par exemple, s'il reste 2 ronds rouges vides et que le dé donne 5, l'élève pourra prendre 2 jetons</p>	<p>Choisir le bon nombre de jetons, de la bonne couleur.</p>

			un rond de la même couleur. Le but est de remplir la chenille.	rouges et 3 jetons verts. Il devra verbaliser : « 5, c'est pareil que 2 et encore 3 ».	
9	Résoudre un problème de partage équitable, en utilisant les nombres	Un coffre au trésor, des pièces d'or	<u>Les coffres au trésor :</u> L'activité présente des pirates qui veulent se partager équitablement des pièces d'or. Selon le nombre de pièces au départ, le partage peut conduire à un reste ou non.	Les élèves peuvent distribuer les pièces une par une, ou 2 par 2. Il peuvent se répartir les pièces de manière aléatoire, puis ajuster en comparant le nombre de pièces par pirate.	Chacun compte le nombre de pièces d'or qu'il possède, tous les pirates doivent avoir le même nombre de pièces.