

CONNATRE LA COMPTINE ORALE ET ÉCRITE JUSQU'À 16

Cycle 1

Compétence travaillée :

Étudier les nombres :

Quantifier des collections jusqu'à seize ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

Dire la suite des nombres jusqu'à 16

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 16.

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer.

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques.

	Mise en projet	Temps d'apprentissage		Eval sommative
Séances	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4
Intitulé de la séance	Le jeu du banquier (nombres inférieurs à 10)	Réalisation d'une bande numérique jusqu'à 16	Le jeu du banquier (nombres jusqu'à 16)	Evaluation
Objectifs(s)	Amener les élèves à écrire et lire les nombres inférieurs à 10.	Amener les élèves à créer un outil.	Amener les élèves à lire et écrire les nombres inférieurs à 10.	Reprendre le jeu du banquier afin d'évaluer les élèves.
Prolongements			Jeu du banquier Exercices d'application Rituels Jeu de dobble Jeu de l'oie Jeu de loto. Memory	

Déroulement (non détaillé, il sera plus dans les fiches de préparation des séances)

Séance 1 : Le jeu du banquier (nombres inférieurs à 10)

1) Appropriation de la situation.

Les élèves travaillent par 2, l'un est le client, l'autre est le banquier.

Expliquer aux élèves que celui qui joue le client devra se rendre à la banque pour demander le nombre juste de jetons pour pouvoir acheter sa carte jouet. Les rôles seront ensuite inversés.

Les élèves client reçoivent une carte jouet. Ils comptent le nombre de jetons dont ils ont besoin et doivent aller demander au banquier le nombre de jetons nécessaires.

Procédures attendues : demande orale ou les élèves montrent le nombre avec les doigts.

Vérifier les réponses des élèves : est-ce correct ? Oui ? NON ? Pourquoi ?

2) Communiquer par écrit.

→ Relancer l'activité : on n'a plus le droit de dire le nombre ni de le montrer avec les doigts.
Comment faire ?

Réponse attendue : on va l'écrire.

Mettre à disposition des feuilles et des crayons.

Vérifier à chaque fois les réponses des élèves.

Procédures attendues : dessiner les jetons, reproduire la configuration présente sur la carte, écrire chiffres et dessiner les jetons, utiliser uniquement les chiffres.

Comparer les procédures. Essayer de mettre en avant que le moyen le plus efficace est d'écrire le nombre.

Variable didactique : utiliser sa bande numérique.

3) Jeu.

→ Reprendre le jeu avec pour contrainte d'écrire le nombre.

Prolongement : Jeu en autonomie.

Séance 2 : Création d'une bande numérique

1) Rappel.

Reprendre le jeu de la séance 1. Rappeler la règle et faire quelques parties.

2) Création de la bande numérique.

Expliquer que je vais ajouter des nouvelles cartes mais que la règle du jeu reste la même.

Laisser les élèves essayer avec la carte 15 jetons (les élèves savent dénombrer et ne savent pas encore écrire les nombres supérieurs à 10)

Chercher ce qui pourrait nous aider à écrire 15 : calendrier, frise numérique, tableau des nombres...

Réfléchir sur ce qui pourrait les aider, ce qu'on pourrait créer pour nous aider à écrire ces nombres.

Réponses attendues : une bande numérique.

Création d'une nouvelle bande numérique jusque 16.

Variables possibles : présentation de la bande : horizontale / Verticale ou avec le nombre d'objets correspondant en dessous.

3) Jeu : une partie.

→ Reprendre le jeu avec pour contrainte d'écrire le nombre.

→ Accompagner les élèves lors de cette phase. Le client va chercher une carte. Il compte les ronds. Il recompte avec sa bande numérique et écrit le nombre sur lequel il s'arrête. Il amène sa commande au banquier. Celui-ci cherche sur sa bande numérique, compte à partir de 1 jusqu'à ce nombre et donne le nombre de jetons nécessaires.

Séance 3 : Le jeu du banquier (nombres inférieurs à 16)

1) Rappel.

Reprendre le jeu de la séance 2. Rappeler la règle
Rappeler comment on utilise la bande numérique.

2) Communiquer par écrit.

Faire plusieurs parties du jeu en utilisant la bande numérique.

Prolongements : exercices de consolidation + rituels d'apprentissage de la comptine numérique.

Jeu : Dobble des nombres jusque 16, jeu de loto, jeu de l'oie