

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : La construction du nombre

MS

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

Mémoriser la suite orales des mots-nombres jusqu'à 15 :

- Dans l'ordre croissant
- A partir d'un autre nombre que un
- En intercalant un mot
- Dans l'ordre décroissant à partir de petits nombres
- En faisant le lien entre les quantités (jeux de doigts....)

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 5

S	Objectif	Matériel	Déroulement/ Consigne	Activités de l'élève	Critères de réussite, différenciation
1	Reconnaître des quantités de 1 à 3, représentées sur un dé, sans passer par un comptage un par un.	Un plateau avec des cocotiers. Sur chaque cocotier, 1 à 3 cocos détachables sont placés 1 dé constellation de 1 à 3	<u>Jeu des cocotiers</u> Expliquer la règle du jeu : il faut lancer le dé, choisir le cocotier qui a autant de noix de coco que le résultat du dé, et récolter les cocos. S'il n'y a plus d'arbre avec le nombre de cocos voulu, on passe son tour.	Les élèves jouent chacun leur tour, ils verbalisent leurs actions, et peuvent intervenir si un de leur camarade se tromper	Réussir à associer le résultat du dé avec le nombre de cocos présentes sur l'arbre
2	Associer différentes représentations du nombre (doigt, dé,	Des cartes constellations du dé de 1 à 6 (organisées	<u>Jeu de mariage</u> Présenter les cartes aux élèves et leur donner la consigne :	Associer les cartes identiques entre elles, et être capable de nommer	Avoir apparié toutes les cartes Pour les élèves plus

	constellations désorganisées)	et désorganisées) Des cartes configurations des doigts de la main de 1 à 6	- Faire des mariages de deux cartes représentant la même quantité - Trouver le plus rapidement possible toutes les cartes indiquant une quantité donnée	les quantités Repérer rapidement les quantités représentées, sans avoir besoin de passer par un recomptage	en difficulté, on peut réduire la quantité maximum représentée
3	Reconnaître des quantités de 1 à 6 représentées sur un dé	Un train par joueur, un dé avec les constellations traditionnelles de 1 à 6, des jetons à placer sur les wagons	<u>Train des constellations de 1 à 6</u> Rappeler dans un premier temps les quantités représentées par chaque constellation Expliquer la règle du jeu : Lancer le dé, dire le nombre et prendre le nombre de jetons indiqué. Poser les jetons sur la partie du wagon qui correspond au nombre indiqué par le dé.	Les élèves jouent en respectant la consigne. Ils associent le résultat du dé à la quantité de jetons qu'ils ont à prendre	Les élèves nomment le résultat indiqué par le dé, et prennent le bon nombre de jetons  Différenciation : poser les jetons sur les points du dé pour vérifier leur comptage
4	Dénombrer par comptage des collections d'objets déplaçables et non déplaçables (entre 1 et 9 objets selon les élèves)	Des cartes représentant des animaux (serpents, chenilles, poissons, papillons) sur lesquels sont dessinés des ronds (certains en ligne et d'autres mélangés)	<u>Organiser son comptage</u> Revoir la comptine numérique avec les enfants avant l'activité Expliquer l'activité : Compter le nombre de ronds présents sur l'animal, puis demander le bon nombre de gommette à coller sur ces ronds. 2 animaux à faire : un avec des ronds en ligne, et un avec des ronds dispersés.	Les élèves comptent les ronds qu'ils ont sur leur animal, puis demandent le bon nombre de gommettes. Ils les collent et peuvent ainsi vérifier qu'ils ont bien compté ou non.	Avoir collé le bon nombre de gommette du premier coup  Différenciation : adapter le nombre de ronds à dénombrent aux compétences numériques de chacun

5 e t 6	<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>Cerceaux</p> <p>Une feuille avec des cerceaux de couleurs dessinés, et des jetons</p>	<p><u>Les maisons et les bonhommes :</u></p> <p>→ Dans un premier temps, les élèves jouent au jeu du loup, en salle de motricité. L'enseignante disperse les cerceaux-maisons sur le sol. Les enfants se déplacent librement dans un espace éloigné des cerceaux. Le but étant de trouver une « maison » au signal de l'enseignant indiquant l'arrivée du loup. Il dispose d'abord plus de cerceaux qu'il n'y a d'élèves. Pendant que les enfants se déplacent, il fait varier le nombre de cerceaux pour qu'il y en ait plus, moins ou autant.</p> <p>Verbaliser à chaque partie de jeu.</p> <p>→ En classe, comparer 2 collections de cerceaux et de jetons, en verbalisant s'il y a +, - ou autant de jetons que de cerceaux,</p>	<p>Jouer au jeu du loup et identifier les modifications opérées par la maîtresse quant au nombre de cerceaux</p> <p>Comparer les collections avec les termes adéquats</p>	<p>Comparer les collections avec les termes adéquats</p> <p>Différenciation : demander s'il y a + que...</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></p> <p>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.</p> <p>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 de 2 quantités</p> <p>Décomposer 4, comme réunion de 2 quantités.</p>	4 petits éléphants, 2 feuilles de couleurs différentes	<p><u>Décomposer le nombre 4 : « Les éléphants »</u></p> <p>Chanter la comptine « Un éléphant qui se balançait » pour introduire les 4 éléphants, répartis sur 2 feuilles.</p> <p>Trouver le complément d'un nombre à 4 en plaçant 1 éléphant sur une feuille. Les enfants doivent deviner combien il faut rajouter sur l'autre feuille pour en avoir 4 en tout (on peut les rajouter un par un pour vérifier).</p> <p>Faire de même avec 2, 3 et 4</p>	Les enfants devinent le nombre d'éléphants qu'il faut rajouter pour avoir un total de 4	Deviner immédiatement le nombre d'éléphants manquants
9 / 1 0	<p>Résoudre un problème de réunion de 2 quantités</p> <p>Décomposer 5, comme réunion de 2 quantités.</p>		<p><u>Les hérissons :</u></p> <p>Étape 1 : L'enseignant dispose quelques piquants sur le dos des hérissons, les élèves doivent compléter pour en avoir 5.</p> <p>Étape 2 : Chaque hérisson doit avoir 5 piquants. On ne voit que la moitié du hérisson avec des piquants dont le nombre varie entre 1 et 5/ Découper les cartes représentant l'autre moitié du hérisson et les reconstituer pour qu'il y ait en tout 5 piquants sur le dos du hérisson.</p>	Les enfants complètent les piquants pour que chaque hérisson en ait 5.	Obtenir du premier coup 5 piquants sur le dos du hérisson.
1 1	<p>Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait</p> <p>Résoudre un problème d'augmentation ou de diminution en partant de 5</p>	Un jeu de piste avec une quinzaine de cases, dont une case départ et une case d'arrivée. Des cases blanches et des cases comportant une poule ou un renard.	<p><u>La course aux oeufs :</u></p> <p>Expliquer le but du jeu : avoir le plus d'oeufs possible à l'arrivée.</p> <p>Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 oeufs. Les oeufs restent toujours visibles. A tour de rôle, chaque joueur lance un dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué.</p> <p>S'il tombe sur une case poule, il gagne un</p>	Avant de retirer ou ajouter des oeufs, l'élève doit anticiper en disant s'il aura plus d'oeufs ou moins d'oeufs dans son panier. Il doit ensuite dire le nombre d'oeufs qu'il a.	Savoir s'il augmente ou diminue son résultat, annoncer le nombre d'oeufs qu'il va avoir à la fin de chaque tour.

		Un dé, des pions	oeuf qu'il met dans son panier. Si c'est une case renard, il enlève un oeuf de son panier. Il doit dire à chaque fois combien il a d'oeufs dans son panier.		
--	--	------------------	---	--	--