

PROGRESSION ET DESCRIPTION

des activités de manipulation et des rituels

Voici les petits scénarios imaginés avec ce matériel pour capter l'attention des élèves :

- La coccinelle est dans le jardin. Au départ elle est sur l'herbe (case verte 0) puis elle trouve un chemin de fleurs (cases) et va se poser dessus (il s'agit donc de compter le nombre de fleurs)
 - La grenouille est dans l'herbe (case verte) puis elle trouve un chemin de fleurs de nénuphars (cases) et saute de fleur en fleur.
 - La grenouille est une acrobate. Depuis l'herbe (case verte 0), elle est montée sur le fil à linge. Elle saute de pince en pince (il s'agit donc de compter le linge entre chaque pince, on pourrait même imaginer de placer une petite chaussette de poupée dans chaque boîte lors de la construction de la frise).
 - L'araignée tisse également sa toile sur les pinces à linge placées entre chaque vêtement.
 - Le vent souffle et toutes les pinces s'envolent ! (les graduations ont disparu)
- la coccinelle, la grenouille et l'araignée sont à imprimer à partir du document « étiquettes pour manipulation »)

ACTIVITES DE MANIPULATION PREALABLE AVEC LA FRISE CONSTRUITE	RITUELS (A PROJETER)
<p>Construction de la bande numérique jusqu'à 6 Jeu (<i>imprimer la coccinelle</i>) : La placer sur l'une des cartes nombres (ou doigts), face non visible. L'élève doit trouver de quelle carte il s'agit. Il vérifie en la retournant ou/et en comptant les cubes. <u>variable</u> : retourner face non visible seulement la carte de la coccinelle ou en retourner plusieurs, voire toutes selon le niveau de l'élève.</p>	<p>Document à vidéo-projeter : « <i>frises numériques jusqu'à 6</i> » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de la coccinelle jusqu'à 6 : c'est un simple jeu de repérage sur la bande numérique dont les nombres ne sont pas visibles. Seule la présence de la case verte (= zéro : d'abord écrit puis il ne l'est plus) permet de se repérer. Il s'agit donc de retrouver le nombre correspondant à la case sur laquelle s'est posée la coccinelle.
<p>Jeu (<i>imprimer la grenouille</i>) : La placer sur une carte nombre (ou doigts) face visible dans un premier temps. L'élève tire une carte « sauts de grenouille » côté flèches ou écriture additive selon son niveau. Il doit annoncer le nombre écrit sur la carte d'arrivée en fonction de sa carte (A chaque réponse donnée, faire le lien avec le nombre de cubes accumulés). <u>variable</u> : Laisser toutes les cartes visibles ou en retourner certaines, voire toutes selon le niveau de l'élève. <u>variante</u> : Placer la grenouille sur la case d'arrivée, choisir une carte « sauts de grenouille » : l'élève doit en déduire la case de départ.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de la grenouille jusqu'à 6 : il s'agit ici d'anticiper les déplacements de la grenouille et d'aborder le calcul additif (déplacement à droite) sur une frise des nombres. Les sauts sont d'abord représentés directement sur la frise puis dans un cadre à distance. <u>Prolongement possible</u> : on peut imaginer lors de séances ultérieures de projeter les diapos « réponse » puis de demander aux élèves de retrouver la case d'origine de la grenouille, ou même de symboliser avec l'écriture soustractive « - » et de tracer les flèches dans l'autre sens pour aider la grenouille à regagner sa case de départ (pour aller chercher quelque chose qu'elle a oublié par ex.)
<p>Construction de la bande numérique jusqu'à 10. - Même chose jusqu'à 10.</p>	<p>Document à vidéo-projeter : « <i>frises numériques jusqu'à 10</i> » : - Mêmes jeux mais jusqu'à 10.</p>

Construction de la « droite graduée » jusqu'à 10 en ajoutant les pinces à linge entre chaque boîte

Jeu (imprimer l'araignée) :

La placer (pâte à fixe) sur une pince à linge en cachant l'écriture chiffrée. L'élève doit trouver quel chiffre se cache derrière. Il vérifie d'abord en comptant les cubes puis en retirant l'araignée. Retourner ensuite toutes les épingles sauf 0, 5 et 10 et faire la même activité sans ces repères (penser à retirer les cartes nombres de la frise numérique également).

variable : retirer les cubes pour augmenter un peu la difficulté et les replacer seulement pour vérifier.

- Même activité mais cacher à l'aide d'une boîte ou d'un tissu quelques boîtes du début de la « droite » afin de faire commencer la « droite » numérique de manière visible à un autre nombre que 0. Ne laisser visible que la 1^{ère} pince visible (par exemple le 3) et retourner toutes les autres.
variable : grâce au matériel de manipulation, il est toujours possible d'ajuster le nombre de repères visibles selon le niveau des élèves.

- **Jeu (grenouille) :**

Laisser visible toutes les pinces dans un 1^{er} temps et placer la grenouille sur l'une d'entre elle sans cacher, puis en cachant l'écriture chiffrée.

L'élève tire une carte « sauts de grenouille » côté flèches ou écriture additive selon son niveau.

Refaire l'activité en cachant quelques boîtes afin de faire commencer la « droite » numérique de manière visible à un autre nombre que 0. La 1^{ère} pince reste visible puis seulement le 10 pour les plus à l'aise.

Fabriquer préalablement **une bande de papier** de la même longueur que la frise construite avec les boîtes. Tracer une grande droite **sans graduation**. Plastifier. Cela permettra de compléter avec les graduations souhaitées au feutre d'ardoise.

- **Présenter la bande aux élèves** en l'alignant parfaitement sous les boîtes. Expliquer que cette bande représente le fil à linge et que pour dessiner les épingles, il faut tracer des petits traits « des graduations » au feutre d'ardoise. Tracer toutes les graduations et les chiffres correspondants en alignant bien avec le matériel pour montrer le fonctionnement.

- Demander aux élèves de fermer les yeux et **effacer les graduations sauf 0, 5 et 10. Placer l'araignée à l'emplacement du 1** (s'aider en alignant avec le matériel visible). Les élèves ouvrent les yeux : expliquer que le vent a soufflé très fort et que certaines pinces se sont envolées du fil. Heureusement, l'araignée a juste eu le temps de tisser sa toile : **il faut l'aider à retrouver sa pince.**

→ Les élèves peuvent s'aider du matériel visible (aligné ou non) en regardant les pinces ou bien les retourner pour encourager le comptage des cubes.

- Refaire **en cachant cette fois le matériel des boîtes** et des pinces qui ne serviront que pour valider la réponse.

- Refaire en ne laissant visible que les graduations **du 0 et du 10.**

Document à vidéo-projeter : « droites numériques graduées jusqu'à 10 » :

- **Jeu de l'araignée (niveau 1 : diapos de 1 à 6) :** jeu de repérage sur les graduations numérotées. Il s'agit ici, à partir des uniques repères visibles 0, 5 et 10, de trouver le nombre correspondant à la graduation (=la pince à linge) où se trouve l'araignée. Au départ la bande numérique est placée sous la droite afin de faire le lien entre les différentes représentations, puis elle ne l'est plus.

- **Jeu de l'araignée (niveau 2 : diapos de 8 à 11) :** même chose mais la droite ne commence pas à zéro. Seul le 1^{er} repère est indiqué.

- **Jeu de la grenouille (niveau 1: diapos 13 et 14) :** Il s'agit à nouveau d'anticiper les déplacements de la grenouille mais sur droite graduée qui commence à 0.

- **Jeu de la grenouille (niveau 2 : diapos de 15 à 20) :** La droite ne commence pas à 0 et seul le repère 10 est indiqué.

- **Jeu de l'araignée (niveau 3 : diapos 22 à 33) :** Les graduations ont disparu sauf : 0, 5 et 10.

- **Jeu de l'araignée (niveau 4 : diapos 34 à 45) :** Les graduations ont disparu sauf : 0 et 10.