

1 - Dénombrer des collections de 0 à 5 objets (1)

Compétence : Dénombrer, constituer une collection.

Objectifs

- Associer quantité et désignation orale.
- Associer une écriture chiffrée à différentes représentations d'un nombre.
- Ecrire le chiffre 1

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 5) (**doc 1**)
- Cartes des trésors (**doc 2**)

Individuel

- Cartes portant les nombres de 0 à 5 (recto écriture sous forme de chiffre et de lettres, verso représentation du nombre avec des points, des mains) (**doc 3**)

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Reconnaissance de l'écriture des nombres jusqu' à 5

- Sur la file numérique commune (**doc 1**), faire énoncer chaque nombre en les pointant dans l'ordre, à rebours, dans un ordre quelconque.

Reconnaissance de différentes représentations des nombres jusqu' à 5

- *Découverte des cartes individuelles (doc 3)* : que voit-on au recto, au verso ? Nommer les nombres représentés sur chacune des cartes.
- *Jeu* : Le maître montre → « Voici ma main, elle a 5 doigts. En voici 2, 4, 1, 0... ».
→ A leur tour, les enfants sont invités : « montre 3, 5, 1, 2, 4 doigts ».
→ Le maître montre sa main avec un certain nombre de doigts levés, les enfants doivent retrouver la carte correspondante.
- A tour de rôle 2 enfants sont invités près de la file numérique : l'un dit un nombre compris entre 0 et 5, l'autre doit montrer ce nombre sur la file numérique. Les autres enfants doivent trouver la carte correspondant au nombre dicté et la montrer.
 - ❖ **Exo 1** : le maître dicte un nombre les enfants doivent le colorier : 3, 1, 5
 - ❖ **Exo 4** : Associe l'écriture chiffrée à différentes représentations des nombres. Choisir les couleurs avec les enfants (jaune : 1, rouge : 2, bleu : 3, vert : 4, rose : 5)

Dénombrer

- « Je suis allée au marché et voici ce que j'ai ramené : montrer 2 bananes, 3 pommes, 4 poires, 5 grains de raisins... » « Combien ai-je de bananes, de pommes... ? »
- Procéder de la même façon en montrant les cartes des trésors (**doc 2**), les enfants sont invités à dire combien ils voient d'objets puis à montrer la carte nombre correspondante.
 - ❖ **Exo 2** : colorie le nombre d'objets dessinés

Constituer des collections

- Inviter les enfants à constituer des collections : « montre 4 crayons, 3 feutres, 5 gommes... »
 - ❖ **Exo 3** : dessine le nombre de ronds demandés

Ecrire

- Montrer le geste de l'écriture du 1, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 1

2 - Dénombrer des collections de 0 à 5 objets (2)

Compétence : Dénombrer, constituer une collection.

Objectifs

- Associer quantité et désignation orale.
- Associer une écriture chiffrée à différentes représentations d'un nombre.
- Ecrire le chiffre 2

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 5) (**doc 1**)
- Association dessins et représentation chiffrée. (**PP 1**)

Individuel

- Cartes portant les nombres de 0 à 5 (recto écriture sous forme de chiffre et de lettres, verso représentation du nombre avec des points, des mains) (**doc 3**)
- Leçon **NUM 01 : les nombres jusqu'à 5**

ENTRAINEMENT

Reconnaissance de l'écriture et des différentes représentations des nombres jusqu'à 5 (rappel)

- Sur la file numérique commune (**doc 1**), faire énoncer chaque nombre en les pointant dans l'ordre, à rebours, dans un ordre quelconque.
- (**doc 3**) : Nommer les nombres représentés sur chacune des cartes.
- A tour de rôle 2 enfants sont invités près de la file numérique : l'un dit un nombre compris entre 0 et 5, l'autre doit montrer ce nombre sur la file numérique. Les autres enfants doivent trouver la carte correspondant au nombre dicté et la montrer.
 - ❖ **Exo 1** : le maître montre un certain nombre de doigts levés les enfants doivent colorier le nombre correspondant : 2, 4, 3
 - ❖ **Exo 4** : Associe l'écriture chiffrée à différentes représentations des nombres. Expliquer la consigne (présentation du jeu sur doc **PP 1**)

Dénombrer (rappel)

- Montrer les cartes des trésors (**doc 2**), les enfants sont invités à dire combien ils voient d'objets puis à montrer la carte nombre correspondante.
 - ❖ **Exo 2** : colorie le nombre d'objets dessinés

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Constituer des collections

- Montrer aux enfants 5 crayons, les compter... « Je n'en veux que 4, que dois-je faire ? »
→ Il y en a trop, je dois en enlever 1.
- Montrer aux enfants 3 feutres, les compter... « Je n'en veux que 4, que dois-je faire ? »
→ Il n'y en a pas assez, je dois en rajouter 1.
- Inviter les enfants 2 par 2 à faire ce même jeu en mimant les situations problème : « j'ai 4 images, j'en veux 5 », « j'ai 5 images, j'en donne une à mon copain combien m'en reste-t-il ? » « J'ai 4 bananes, je n'en veux que 2 » ...
 - ❖ **Exo 3** : Il y en a trop ! colorie le nombre d'objets demandés

Ecrire

- Geste de l'écriture du 2, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 2

3 - Comparer des collections de 0 à 5 objets

Compétence : Constituer et comparer des collections.

Objectifs

- Distinguer parmi des collections celle qui contient « le plus » « le moins » « autant » d'objets.
- Connaître et utiliser à bon escient le vocabulaire de comparaison.
- Ecrire le chiffre 3

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 5) (**doc 1**)
- Compléter une collection, construire une collection. (**PP 2**)

Individuel

- Cartes portant les nombres de 0 à 5 (recto écriture sous forme de chiffre et de lettres, verso représentation du nombre avec des points, des mains) (**doc 3**)

ENTRAINEMENT

Reconnaissance de l'écriture et des différentes représentations des nombres jusqu' à 5 (rappel)

- Sur la file numérique commune (**doc 1**), faire énoncer chaque nombre en les pointant.
- (**doc 3**) : Nommer les nombres représentés sur chacune des cartes.
 - ❖ **Exo 1** : le maître montre une carte avec des points les enfants doivent colorier le nombre correspondant : 5, 2, 4
 - ❖ **Exo 3** : compléter une collection

ACTIVITES DE DECOUVERTE

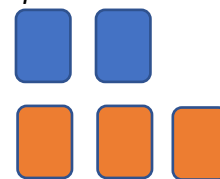
Comparer des collections (PP2)

- Montrer aux enfants 3 crayons, les compter... « Sortez autant de crayon que moi de votre trousse »
- Faire venir 4 enfants « Sortez autant de crayons qu'il y a d'élèves devant vous »
- Faire venir 2 enfants, donner 2 cartes à l'un et 3 à l'autre. Faire valider par comptage le nombre de cartes distribuées. « Quel est l'enfant qui a le plus de cartes ? ». « Quel est l'enfant qui a le moins de cartes ? ».

Vérifier la réponse en positionnant les deux groupes de cartes :

→ l'enfant qui a 3 cartes, a une carte de plus que l'autre.

→ l'enfant qui a 2 cartes, a une carte de moins que l'autre.



- Recommencer le jeu avec d'autres enfants et d'autres quantités : 5 et 4, 3 et 1, 2 et 5
- « Peut-on comparer des cartes nombres ? » Montrer les cartes 3 et 2 « On peut dire que 2 est plus petit que 3, pourquoi ? »
 - Repérer sur la file numérique « le 2 est **avant** le 3, il est avant, il est plus **petit** »
 - Montrer 2 cartes et 3 cartes « 2 cartes c'est **moins** que 3 cartes, 2 est donc plus **petit** que 3 »
 - ❖ **Exo 2** : Observer les dessins, compter oralement le nombre de fleurs dans chaque vase. « Entourez le vase dans lequel il y a le plus de fleurs ».
 - Procéder de la même façon pour les deux autres dessins.
 - ❖ **Exo 4** : compter le nombre de billes et leur lire les consignes.

Ecrire

- Geste de l'écriture du 3, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 3

4 - Situations d'additions

Compétence : Comprendre le sens de l'addition

Objectifs

- Percevoir une situation d'augmentation dans des cas d'ajout et de réunions de collections.
- Ecrire le chiffre 4

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 5) (**doc 1**)
- Situations additives : réunion de deux collections. (**PP 3**)

ENTRAINEMENT

J'ajoute 1

- Situations problème : (à répéter avec différentes quantités)
 - « Je fais tomber 3 billes dans une boîte » les faire tomber 1 à 1 en les comptant
 - « mets ce nombre 3 dans la tête », montrer le geste de mettre dans la tête
 - « Je rajoute 1 bille » faire tomber une nouvelle bille dans la boîte
 - « Combien y a-t-il de billes à présent dans la boîte ? »
 - ❖ **Exo 1** : Refaire la manipulation précédente, les enfants colorient leurs réponses sur le fichier.
4 + 1, 2 + 1, 3 + 1 (réponses : **5, 3, 4**)

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Comprendre une situation où l'on réunit deux collections (PP3)

- Grouper les enfants par deux. Le premier enfant est invité à prendre 3 crayons dans sa trousse, le deuxième doit en prendre 2. → écrivez les deux nombres sur l'ardoise.
« Si je mets ensemble tous les crayons, combien y en a-t-il ? »
→ écrire la réponse en chiffre sur l'ardoise puis vérifier sa réponse par le comptage.
- Renouveler la situation avec d'autres exemples
 - 2 bananes et 2 pommes = 4 fruits
 - 1 cube et 4 billes = 5 objets
- **Faire émerger le fait que la collection finale est plus importante, on en a PLUS.**
 - ❖ **Exo 2** : réunir une collection

Comprendre une situation où l'on ajoute des objets à une collection (PP3)

- « Dans ma boîte, je mets 4 billes (les montrer), j'en ajoute 1 (la montrer). A présent y a-t-il plus ou moins de billes dans ma boîte ? » « Combien y a-t-il de billes à présent dans ma boîte ? »
- Idem avec 1 et 3, 2 et 3
→ **Quand on ajoute des objets, on en a plus qu'avant**
- Montrer le symbole du signe +
 - ❖ **Exo 3** : ajouter des objets et compter
 - ❖ **Exo 4** : utiliser le symbole + pour réunir deux collections

Ecrire

- Montrer le geste de l'écriture du 4, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 4

5 - L'addition, le symbole +

Compétence : Comprendre le sens du symbole +

Objectifs

- Comprendre et utiliser le symbole +
- Donner du sens au mot « plus »
- Ecrire le chiffre 5

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (**doc 1**)
- Obtenir 5. Construire des décompositions additives. (**PP 4**)
- Affichage : maison des nombres jusqu'à 5

Individuel

- Cartes portant les nombres de 0 à 5 (recto écriture sous forme de chiffre et de lettres, verso représentation du nombre avec des points, des mains) (**doc 3**)
- Leçon **NUM 02** : représentation additive des nombres jusqu'à 5

ENTRAINEMENT

J'ajoute 1

- Situations problème : (idem séq. 4 jusqu'à une somme = 6, à répéter avec différentes quantités)
- Découverte de la file numérique collective jusqu'à 10.
→ faire réciter la suite des nombres jusqu'à 10
→ Remplacer certains nombres par un claquement puis dire le nombre suivant (*exemple : 1, 2, clac, clac, l'enfant doit dire 5*)
 - ❖ **Exo 1** : Refaire la manipulation précédente, les enfants colorient leurs réponses sur le fichier.
5 + 1, 4 + 1, 1 + 1 (réponses : **6, 5, 2**)

Dénombrer (PP4)

- Avec les cartes, montrer différentes façons d'avoir 3, puis 4, puis 5. Début de construction des maisons des 1, 2, 3, 4, 5.
→ $3 = (3) = (2 \text{ et } 1) = (1 \text{ et } 2) = (1 \text{ et } 1 \text{ et } 1)$
→ $4 = (4) = (1 \text{ et } 3) = (2 \text{ et } 2) = (3 \text{ et } 1) = (1 \text{ et } 1 \text{ et } 1 \text{ et } 1) = (1 \text{ et } 1 \text{ et } 2) = (1 \text{ et } 2 \text{ et } 1) = (2 \text{ et } 1 \text{ et } 1)$
→ $5 = (5) = (1 \text{ et } 4) = (2 \text{ et } 3) = (3 \text{ et } 2) = (4 \text{ et } 1) = (1 \text{ et } 1 \text{ et } 1 \text{ et } 1 \text{ et } 1) = (1 \text{ et } 1 \text{ et } 1 \text{ et } 2)$...
Exo 2 : colorier les étiquettes qui ont un total de 5.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Construire des décompositions additives (PP4)

- Montrer 2 cartes. « *Pol a aussi des cartes, je voudrais en avoir 4, combien doit-il m'en donner ?* »
→ écrire 2 au tableau sous les deux cartes, compléter avec deux nouvelles cartes et écrire $2 + 2$
- Renouveler la situation avec d'autres exemples
→ 2 fleurs j'en veux 5, 1 bille j'en veux 4 ...
 - ❖ **Exo 3** : construire une décomposition additive
 - ❖ **Exo 4** : mémoriser une décomposition additive

Ecrire

- Montrer le geste de l'écriture du 5, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 5

6 - Dénombrer des collections de 1 à 6 objets

Compétence : Dénombrer, constituer des collections

Objectifs

- Dénombrer une collection de 1 à 6 objets
- Construire une collection de 1 à 6 objets
- Ecrire le chiffre 6

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (**doc 1**)
- Cartes avec les nombres écrits en chiffres, en lettres, constellation, doigts (4 couleurs différentes) (**doc 4**)
- Affichage : maison des nombres jusqu'à 6

Individuel

- Cartes portant les nombres de 0 à 6 (recto écriture sous forme de chiffre et de lettres, verso représentation du nombre avec des points, des mains) (**doc 3bis**)

ENTRAINEMENT

Dictée de nombres

- Réciter la file numérique dans l'ordre.
- Choisir un nombre compris entre 0 et 5 sur la file numérique et demander aux élèves de trouver un nombre plus grand, puis un nombre plus petit.
 - ❖ **Exo 1** : dictée de nombres : **4 / 2 / 3 / 1 / 5**

Dénombrer

- Avec les cartes, montrer différentes façons d'obtenir 6 (idem séance précédente)
- **Jeu : obtenir 5.**
 - Les enfants sont par deux **A** et **B**.
 - **A**, tire une carte nombre, **B** doit présenter une carte pour arriver au nombre cible affiché 4, 5 ou 6
 - mon nombre cible est 4, puis 5, puis 6.
 - ❖ **Exo 2** : dénombrer jusqu'à 6.

Constituer une collection

- ❖ **Exo 3** : dessiner une collection jusqu'à 6.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Associer une représentation à une écriture chiffrée

- 5 groupes d'élèves : groupe 1 (file numérique), groupe 2 (carte nombre), groupe 3 (carte constellation), groupe 4 (cartes main), groupe 5 (cartes avec addition)
 - énoncer un nombre entre 0 et 6 ou montrer x objets (entre 1 et 6), chaque élève est invité à montrer la représentation de ce nombre.
 - à chaque nombre énoncé, faire le point sur les différentes représentations de ce nombre.
 - ❖ **Exo 4** : écrire le nombre correspondant à une collection

Ecrire

- Geste de l'écriture du 6, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 6

7 - Le répertoire additif jusqu'à 6

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Construire des décompositions additives des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Mémoriser ces décompositions
- Ecrire le chiffre 7

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (**doc 1**)
- Maison du 6 vierge (**doc 5**)
- Affichage : maison des nombres jusqu'à 6

Individuel

- La maison du 6 à compléter et doigts à colorier (**doc 6**)

ENTRAINEMENT

L'addition et le symbole « + »

- Enoncer la file numérique dans l'ordre et à rebours jusqu'à 10. Un enfant est invité à suivre la progression sur la file numérique.
- Montrer un nombre, un enfant le nomme. Une autre doit dire un nombre plus petit, plus grand...
- Sur la file numérique collective, cacher tous les nombres sauf 1. A tour de rôle, les enfants sont invités à montrer une case et dire le nombre caché en expliquant comment il a fait pour le trouver (je dis la comptine des nombres en reculant ou en avançant par rapport au nombre non caché)
- Ecrire au tableau 5 nombres : 3, 6, 1, 4, 2. Les enfants doivent les écrire sur l'ardoise, du plus petit au plus grand.
 - ❖ **Exo 1** : Montrer les doigts des deux mains, un enfant est invité à nommer ce qu'il voit « 2 et 2 », ou « 2 + 2 ». Écrire le résultat sur le fichier : $2 + 2 / 3 + 2 / 1 + 3 / 4 + 1 / 1 + 1$

Comparer deux nombres

- Deux enfants prennent une carte nombre dans le paquet. « *Qui a le plus grand nombre ? Pourquoi ?* »
« *Le nombre est plus loin sur la file numérique, il représente le plus de doigts ou le plus d'objets* »
 - ❖ **Exo 2** : colorie le plus grand nombre.
 - ❖ **Exo 3** : colorie le plus petit nombre.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Décomposer le nombre 6

- Présenter la maison du 6 vierge. Prendre modèle sur les autres maisons pour remplir celle-ci.
→ Un élève vient faire 6 avec ses deux mains. Inviter les enfants à écrire sur l'ardoise le calcul correspondant avec le signe « + », puis sur leur **doc 6**
→ Avec deux mains, chercher d'autres façons d'obtenir 6. Valider et compléter la maison du 6.
- Découverte du signe « = » pour écrire le résultat.
 - ❖ **Exo 4** : Compléter la maison du 6.
 - ❖ **Exo 5** : Construire des décompositions additives.

Ecrire

- Geste de l'écriture du 7, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 6** : j'écris le nombre 7

8 - Ordonner, ranger

Compétence : Ordonner, ranger des nombres entiers

Objectifs

- Ranger les nombres par ordre croissant
- Reconnaître l'écriture des nombres en chiffres et en lettres jusqu'à 5
- Ecrire le chiffre 8

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (**doc 1**)
- Cartes nombres (**doc 4** agrandi)
- Affichage : maison des nombres jusqu'à 6

Individuel

- Cartes nombres (**doc 4**)

ENTRAINEMENT

Dictée de nombres

- Choisir un nombre compris entre 0 et 10. Dire le nombre qui vient juste avant, celui qui vient juste après (montrer en un premier temps sur la file numérique puis cacher celle-ci)
- Demander aux élèves de citer une séquence de trois nombres qui se suivent (1-2-3, 2-3-4, 3-4-5...)
- Jeu avec les cartes nombres (**doc 4** agrandi). Montrer une carte nombre (écriture lettres, mains ou constellations) et demander aux enfants d'écrire en chiffres sur l'ardoise le nombre correspondant.
 - ❖ **Exo 1** : 4 / 6 / 3 / 2 / 7
 - ❖ **Exo 2** : connaître les différentes représentations d'un nombre. Ecrire en chiffres le nombre de poissons présents dans le sachet et relier le sachet au nombre écrit en lettres.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Ranger, ordonner les nombres

- Les enfants travaillent par deux. Distribuer à chaque groupe une enveloppe contenant les nombres de 1 à 10 (au préalable en lever 2 nombres, par exemple 4 et 7)
- « *Ranger ces cartes du plus petit nombre au plus grand* » → validation des réponses trouvées au tableau en affichant les cartes agrandies.
- « *Avez-vous tous les nombres présents sur la file numérique de la classe ?* »
- « *Quels sont les nombres manquants ?* ». Les donner aux enfants. « *Où doit-on les placer pour que les nombres soient rangés dans l'ordre ?* ». Valider les réponses.
- Distribuer les cartes (**doc 4** agrandi), une carte par enfant. Chacun leur tour les enfants sont invités à dire ce qu'ils ont sur leur carte (nombre écrit en lettres, en chiffre, nombre de doigts, nombre de points) et à venir poser leur carte au tableau (avec un aimant).
 - *Les cartes représentant le même nombre doivent être l'une sous l'autre.*
 - *Les cartes doivent être rangées dans l'ordre**(Cet exercice peut aussi être préparé sur le tableau interactif et les enfants choisissent à tour de rôle une carte qu'ils déplacent pour la positionner sur la file numérique)*
 - ❖ **Exo 3** : Ecrire les nombres manquants dans les wagons

Ecrire

- Geste de l'écriture du 8, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 4** : j'écris le nombre 8

9 - Le répertoire additif jusqu'à 7.

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Connaître toutes les décompositions du nombre 7
- Construire des décompositions additives
- Ecrire le chiffre 9

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (**doc 1**)
- Cartes objets de deux couleurs et ou tailles différentes (**doc 6**)
- Cartes nombres (**doc 4 agrandi**)

Individuel

- Cartes nombres (**doc 4**)
- Cartes objets avec différentes couleurs et taille (**doc 7**)

ENTRAINEMENT

Le répertoire additif jusqu'à 6.

- Énoncer un nombre. Les enfants doivent écrire sur l'ardoise le nombre juste avant, celui juste après.
- Sur l'ardoise : petits calculs (3 + 1, 2 + 3, 1 + 5, 3 + 3, 2 + 2, 4 + 2, 1 + 4, 3 + 2, 3 + 3)
- Sur l'ardoise : « J'ai 3 combien pour aller jusqu'à 5 », « J'ai 1 combien pour aller jusqu'à 4 », « J'ai 2 combien pour aller jusqu'à 6 », « J'ai 5 combien pour aller jusqu'à 6 », « J'ai 1 combien pour aller jusqu'à 4 », « J'ai 2 combien pour aller jusqu'à 5 »...
 - ❖ **Exo 1** : « J'ai 3 combien pour aller jusqu'à 5 », « J'ai 1 combien pour aller jusqu'à 4 », « J'ai 2 combien pour aller jusqu'à 6 », « J'ai 5 combien pour aller jusqu'à 6 », « J'ai 1 combien pour aller jusqu'à 4 » : **2 / 3 / 4 / 1 / 3**
 - ❖ **Exo 2** : **connaître le nombre 7**. Pour s'assurer que le nombre 7 est bien stabilisé : « Montrer 7 doigts, la carte portant le chiffre 7, sortir 7 crayons de la trousse, dessiner 7 croix sur l'ardoise.
 - ❖ **Exo 4** : **comparer deux nombres**.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Identifier les parties dans un tout

- Montrez une carte-images sur laquelle figurent des objets de deux couleurs différentes. (**doc 6**).
« Que voit-on sur cette image (exemple : pommes) ? »
→ tous les éléments sont du même type mais on peut les classer en deux groupes : les pommes jaunes et les pommes rouges.
- « Compter le nombre total de pommes puis le nombre de pommes dans chaque groupe ».
→ 5 pommes : 3 rouges et 2 jaunes.
- « Faire une phrase pour expliquer ce que l'on vient de constater ».
→, il y a 3 pommes rouges et 2 pommes jaunes. Si on les met ensemble, il y a 5 pommes en tout.
- « Essayons d'écrire un calcul pour expliquer ce que l'on vient de voir ». Au tableau : **3 + 2 = 5**
- Refaire plusieurs fois cette expérience avec d'autres cartes, puis renouveler avec deux cartes séparées que l'on réunit.
 - ❖ **Exo 3** : **Complète l'addition**

Ecrire

- Geste de l'écriture du 9, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : **j'écris le nombre 9**

10 - Le répertoire additif jusqu'à 7.

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Comparer des quantités
- Connaître toutes les décompositions du nombre 7
- Construire des décompositions additives
- Ecrire le chiffre 0

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (**doc 1**)
- Cartes objets (**doc 8**)
- Cartes nombres (**doc 4 agrandi**)

Individuel

- Maison du 7 vierge (**doc 5**)
- Leçon **NUM 3**

ENTRAINEMENT

Se déplacer sur la file numérique.

- Je place un personnage sur un nombre de la file numérique (exemple 4). « *J'avance de 2 case, sur quelle case vais-je arriver ?* ». Noter que l'on peut aussi dire : « $4 + 2$ ». Ecrire l'opération au tableau en montrant que l'on écrit le résultat après le « égal ».
- Renouveler l'opération avec d'autres points de départ.
 - ❖ **Exo 1** : « Je pars de 3, j'avance de 3 », « Je pars de 5, j'avance de 2 », « Je pars de 1, j'avance de 4 », « Je pars de 2, j'avance de 5 », « Je pars de 6, j'avance de 1 » : **6 / 7 / 5 / 7 / 7**

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Comparer deux nombres à l'aide des termes « plus que » et « moins que » (**doc 8**).

- Montrez deux ensembles de cinq cartes-dessins puis demander aux élèves de compter le nombre d'images dans chaque ensemble.
→ Faire constater que ces nombres sont les mêmes : ils sont « égaux ».
- Ajoutez une carte au premier ensemble. Compter à nouveau.
→ « *les deux ensembles ont-ils le même nombre d'images ?* ». « *Quel ensemble a le plus d'images ?* »
Conclusion : Il y a **plus de A que de B**. Il y a **moins de B que de A**.
6 c'est **plus que** 5. 5 c'est **moins que** 6.
- Rajouter deux cartes au deuxième ensemble et comparer à nouveau.
Conclusion : Il y a **plus de B que de A**. Il y a **moins de A que de B**.
7 c'est **plus que** 6. 6 c'est **moins que** 7.
- Rajouter 1 carte au premier ensemble
Conclusion : Il y a **autant de A que de B**. Ces nombres sont les mêmes, ils sont égaux »
 - ❖ **Exo 2** : Compare deux collections
 - ❖ **Exo 3** : Compléter la maison du 7.
 - ❖ **Exo 4** : Construire des décompositions additives.

Ecrire

- Geste de l'écriture du 0, s'entraîner sur l'ardoise. Vérifier la tenue du crayon et le sens d'écriture.
 - ❖ **Exo 5** : j'écris le nombre 0

11 - Le répertoire additif jusqu'à 8.

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Construire des quantités
- Construire des décompositions additives
- Résoudre un problème additif.

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (doc 1)
- Cartes objets (doc 8)
- Cartes nombres (doc 4 agrandi)

Individuel (par équipe)

- Maison du 8 vierge (doc 5)
- Cartes objets (doc 8)

ENTRAINEMENT

Connaître le répertoire additif jusqu'à 7.

- Sur l'ardoise : questions de ce type : « j'ai 3, combien pour aller jusqu'à 5 ? »
- Problèmes : « Popi cueille 3 fleurs, Lila en cueille 4, ils les mettent ensemble pour faire un bouquet. Combien y a-t-il de fleurs ? ». « j'ai 6 billes, j'en trouve une nouvelle. » « Je fais un bracelet avec 3 perles rouges et 3 perles vertes », « à la ferme, il y a 2 poules noires et 5 poules rousses »...
- ❖ **Exo 1** : « j'ai 2, je veux aller à 6 », « j'ai 4, je veux aller à 7 », « j'ai 3, je veux aller à 4 », « j'ai 2, je veux aller à 7 », « j'ai 1, je veux aller à 5 » : **4 / 3 / 1 / 5 / 4**

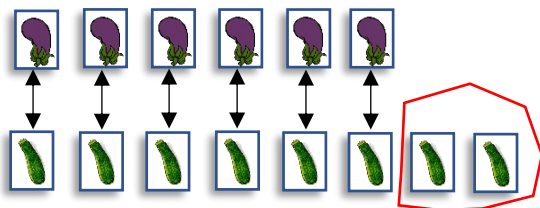
ACTIVITES DE DECOUVERTE

Construire une collection en utilisant : « plus que » (doc 8).

- Rappel : Comment procéder pour comparer deux collections ?

Présenter les cartes (doc 8) en vrac.

→ faire des couples ou les positionner les unes en dessous des autres pour les comparer.



→ Il y a plus de courgettes que d'aubergine. Il y a 6 aubergines et 8 courgettes.

→ 6 est plus petit que 8 et : 8 est plus grand que 6.

« Combien y a-t-il de courgettes en plus ? »

→ Entourer la différence et compter.

Ajouter une aubergine. « Qu'est-ce qui a changé ? » → on compare 7 et 8.

Enlever une courgette. « Que constate-t-on ? » → on compare 7 et 7.

- ❖ **Exo 2** : Compter le nombre de couteaux. Dessiner plus de cuillères.
- ❖ **Exo 3** : Compléter la maison du 8.
- ❖ **Exo 4** : Construire des décompositions additives.

Problème

- Problème additif : j'ai 3, je rajoute 5.
❖ **Exo 5** : « $3 + 5 = 8$ »

12 - Le répertoire additif jusqu'à 8.

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Construire des quantités
- Construire des décompositions additives
- Comparer trois nombres.
- Résoudre un problème soustractif.

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (doc 1)
- Cartes objets (doc 8)
- Cartes nombres (doc 4 agrandi)

Individuel (par équipe)

- Cartes objets (doc 8)

ENTRAINEMENT

Connaître le répertoire additif jusqu'à 8.

- Sur l'ardoise : questions de ce type : « j'ai 6, combien pour aller jusqu'à 8 ? »
- Problèmes : « Popi cueille 2 fleurs, Lila en cueille 3, ils les mettent ensemble pour faire un bouquet. Combien y a-t-il de fleurs ? ». « j'ai 7 billes, j'en trouve une nouvelle. » « Je fais un bracelet avec 4 perles rouges et 4 perles vertes », « à la ferme, il y a 3 poules noires et 4 poules rousses »...
 - ❖ **Exo 1** : « j'ai 3, je veux aller à 6 », « j'ai 4, je veux aller à 8 », « j'ai 2, je veux aller à 7 », « j'ai 1, je veux aller à 5 », « j'ai 6, je veux aller à 8 » : **3 / 4 / 5 / 4 / 2**

Construire une collection en utilisant : « moins que » (doc 8).

- Rappel : Comment procéder pour comparer deux collections ?
Présenter les cartes (doc 8) en vrac.
→ faire des couples ou les positionner les unes en dessous des autres pour les comparer.
 - ❖ **Exo 2** : Compter le nombre de crayons. Dessiner moins de gommes.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Trouver les paires qui font 8.

- Travail à 2 : Distribuer des jetons noirs à une enfant et blanc à un autre.
→ Sur le premier camion, le nombre 7 est écrit. Prendre 7 jetons noirs. Demander au deuxième enfant de rajouter des jetons blancs pour avoir 8 jetons au total. « Combien de jetons faut-il ajouter ? ». On a 7 et 1, il faut donc colorier les camions 7 et 1 de la même couleur pour obtenir 8.
→ Procéder de la même façon avec les autres camions : 4, 6 et 3.
 - ❖ **Exo 3** : Colorier de la même couleur les paires de 8.

Comparer 3 nombres.

Aide : Montrer successivement les trois nombres sur la file numérique.

Construire 3 collections avec trois couleurs de jetons.

→ Celui qui est le plus à droite sera le plus grand.

- ❖ **Exo 4** : Comparer 3 nombres.

Problème

- Problème soustractif : j'ai 8, j'en enlève 2.
 - ❖ **Exo 5** : « $8 - 2 = 6$ »

13 - Les nombres de 0 à 9.

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Construire des quantités
- Construire des décompositions additives
- Compléter une file numérique.
- Résoudre un problème additif.

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (doc 1)
- Cartes objets (doc 8)
- Cartes nombres (doc 4 agrandi)

Individuel

- Maison du 9 vierge (doc 5)
- File numérique individuelle.

ENTRAINEMENT

Compter de 1 en 1, de 2 en 2.

- Sur la file numérique collective : lire la suite des nombres à l'endroit, à l'envers.
- Sur la file numérique collective : lire un nombre sur deux en partant de 0, de 1.
Lecture par un enfant ou à tour de rôle. Un autre enfant suit la succession sur la file numérique.
 - ❖ **Exo 1** : Donner une succession de deux nombres, l'enfant doit écrire le suivant en respectant le rythme : « 1, 2, _ » « 4, 5, _ » « 7, 8, _ » « 1, 3, _ » « 4, 6, _ ». **3 / 6 / 9 / 5 / 8**

Construire une collection en utilisant : « autant que » (doc 8).

- Rappel : *Comment procéder pour comparer deux collections ?*
Présenter les cartes (doc 8) en vrac.
→ faire des couples ou les positionner les unes en dessous des autres pour les comparer.
 - ❖ **Exo 2** : **Compter le nombre de cahiers. Dessiner autant de règles.**

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Décomposer le nombre 9.

- Construire ensemble la maison du 9 collective qui est vide.
→ Le 1^{er} enfant pose 9 jetons noirs. « *Combien faut-il ajouter de jetons blancs pour en avoir 9 ?* »
→ Le 1^{er} enfant ne garde que 8 jetons noirs. « *Même question* »
→ Remplir au fur et à mesure la maison du 9 avec des calculs : $_ + _$
 - ❖ **Exo 3** : **Compléter la maison du 9.**

Itérer une suite.

- Que se passe-t-il si on fait « +1 ? ».
→ Quand on fait « +1 », on obtient le nombre qui vient juste après dans la file numérique.
 - ❖ **Exo 4** : **Ecrire les nombres manquants.**

Problème

- Problème additif : j'ai 2 et 3 et 4.
 - ❖ **Exo 5** : « $2 + 3 + 4 = 8$ »

14 - Les nombres de 0 à 9.

Compétence : Mémoriser des faits numériques

Objectifs

- Calculer des additions
- Constituer des paires pour arriver à 9.
- Comparer des nombres.
- Résoudre un problème de partage.

Matériel

Collectif

- File numérique collective (de 0 à 10) (doc 1)
- Maisons des nombres
- Cartes nombres (doc 4 agrandi)

Individuel

- File numérique individuelle.

ENTRAINEMENT

Compter de 1 en 1, de 2 en 2.

- Sur la file numérique collective : lire la suite des nombres à l'endroit, à l'envers.
- Sur la file numérique collective : lire un nombre sur 2 en partant de 0, de 1. A l'endroit puis à l'envers. Lecture par un enfant ou à tour de rôle. Un autre enfant suit la succession sur la file numérique.
 - ❖ **Exo 1** : Donner une succession de deux nombres, l'enfant doit écrire le suivant en respectant le rythme : « 3, 4, _ » « 6, 7, _ » « 9, 8, _ » « 5, 4, _ » « 2, 4, _ ». **5 / 8 / 7 / 3 / 6**

Connaître des répertoires additifs

- Sur ardoise : $4 + 4$, $3 + 5$, $5 + 2$, $8 + 1$, $4 + 3$, $3 + 5$, $6 + 3$
→ Au tableau, présenter les étiquettes : 8, 7, 9 et écrire au fur et à mesure sous chacune des étiquettes le calcul qui donne le bon résultat.
→ Faire remarquer que l'on peut avoir plusieurs calculs pour une seule étiquette.
→ Jeu collectif : chercher d'autres calculs possibles pour chacune des étiquettes.
 - ❖ **Exo 2** : relier chaque étiquette aux calculs correspondants.

ACTIVITES DE DECOUVERTE

Trouver les paires qui font 9.

- La clé n'ouvre le coffre que si le total des deux nombres fait 9.
→ Repérer le nombre écrit sur chacun des coffres et chercher combien il manque pour aller jusqu'à 9. Se servir de la file numérique.
 - ❖ **Exo 3** : Colorier les paires qui font 9.

Comparer 3 nombres.

- Repérer 3 nombres sur la file numérique. Quel est le plus grand ? le plus petit ?
- Associer chacun de ces nombres à une quantité.
 - ❖ **Exo 4** : colorier le plus grand des 3 nombres.

Problème de partage.

- Distribuer 6 cartes à un enfant. Il doit les distribuer à deux autres élèves afin que chacun en ait le même nombre. « Combien de cartes a chaque enfant ? »
 - ❖ **Exo 5** : « 8 partagé en 2 parts égales, c'est 4 et 4 »