
ACTION : LES 5 PREMIERS NOMBRES ET COMPETENCES DE BASE CP

Public: CP

Compétences visées:

IO : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20.

Comparer, ranger, encadrer ces nombres.

Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.

Comprendre et utiliser les notions: autant, égal, plus que, moins que, plus petit, plus grand.

Itération: comprendre qu'il y a +1 entre chaque nombre.

Reconnaitre globalement les représentations des 5 premiers nombres: doigts, dés, chiffre.

Savoir décomposer/recomposer les 5 premiers nombres.

Utiliser les décompositions pour dénombrer (pour prendre 5, je pds 3 et 2 ou je repère 5 direct).

Période/durée: période 1 : 1 séance de 30 minutes, tous les jours pendant 4 semaines.



Organisation pédagogique: classe partagée en 2 groupes hétérogènes qui tournent sur les ateliers entre TIT et M+.

Déroulement :

Des ateliers sont proposés, menés par M+ ou MC. Une fois ces ateliers réalisés avec l'adulte, ils sont disponibles en autonomie.

	J1 J2	J3 J4	J5 J6	J7 J8
M+	escalier présentation groupe	album à compter: où peut-on dire 3? + reprise escalier	Je compte tu compares	Jeu des noisettes
MC	course à 5, objectif de pas compter 1 par 1	représentations dé, doigts, ...memory + reprise course entre eux	les bancs	escalier des chiffres (bandes)

Les ateliers :

JEU DE L'ESCALIER

Source : Yves Thomas, primaths.fr

COMPETENCES :

comprendre l'itération de l'unité (trois c'est deux et encore un).
Dénombrer une collection (unité par unité, puis « globalement » de 1 à 4 ou en utilisant les décompositions).

REGLE DU JEU :

Fabriquer un escalier en cubes.

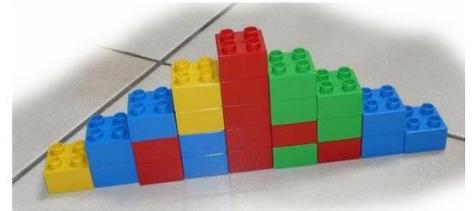
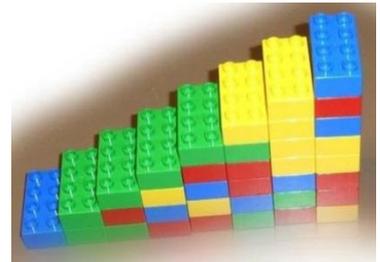
Phase 1 : les élèves, sur le modèle de l'enseignante, réalisent un escalier. On fait remarquer que chaque marche est juste « un peu plus haute » que la précédente. Il y a une brique en plus.

Phase 2 : la M joue avec les élèves. Chacun son tour, on construit une marche, mais il faut préparer ses briques dans une barquette avant de les installer. M se trompe volontairement en prenant trop de brique. On voit qu'on s'est trompé.

Phase 3 : les élèves jouent à 2.

Variable : on peut éloigner la réserve de briques pour qu'il y ait mémorisation de la quantité.

On peut faire fabriquer une « pyramide » (escalier qui monte et qui descend).



Matériel :

Cubes emboîtables
Barquettes

COURSE A 5

Source : Picbille CP, Brissiaud, RETZ.

COMPETENCES :

Prendre de 1 à 5 billes sans dénombrer.
Utiliser : « il me manque, j'ai déjà ».
Percevoir les quantités de 1 à 5.
Connaitre les décompositions de 5.

REGLE DU JEU :

But : avoir 5 billes pour fermer sa boîte.

Chaque joueur a une boîte de Picbille ouverte et vide.

Chacun son tour lance le dé, prend le nombre de billes annoncé par le dé et les place dans sa boîte, puis dit combien il a de billes, combien il lui manque de billes pour gagner.

Remarque : insister sur la syntaxe, encourager à prendre « directement », sans dénombrer les billes.

Matériel :

Boîtes Picbille
Dé de 0 à 2
Billes dans une barquette

ALBUM A COMPTER

Source : **Album 1 2 3**, Brissiaud, RETZ.

COMPETENCES :

Dénombrer des petites collections.
Travailler les décompositions des nombres.
Reconnaitre les représentations chiffrées, doigts,
constellations des nombres.

REGLE DU JEU :

Phase 1 : Découverte de la page de gauche

- Enseignant : Qu'est-ce qu'on voit sur cette page ?
- Enfants : Des fruits : des pommes, des poires, des fraises.

Phase 2 : Anticiper ce qu'on verra sous chaque rabat

Les questions posées sont plus ouvertes que dans la phase de découverte : il faut chercher, par exemple, « ce qui fait deux sur l'image », « avec quoi peut-on dire 3 ».

- Enseignant : On va chercher ce qu'il y a là, à côté du deux (en désignant le rabat correspondant de la page de droite). Sur l'image, il y a deux...

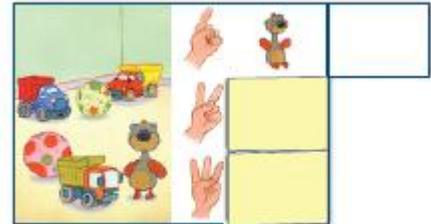
- Enfants : Deux poires.

- Enseignant : On vérifie ? Allez, je soulève et on voit apparaître... deux poires ! C'est bien, il y a deux poires sur l'image : un (en désignant l'un d'eux) et un (l'autre). Deux, c'est un et encore un (cette reformulation générale, sans préciser l'unité, aide à la généralisation).

À la fin, l'enseignant résume : « Dans l'image, il y a 2 poires, 4 oiseaux bleus. Ça fait 6 oiseaux en tout. »

Matériel :

Album fabriqué avec nombres
de 1 à 10.



MEMORY DES REPRESENTATIONS DE, DOIGTS

COMPETENCES :

Connaitre les représentations conventionnelles des nombres : chiffres,
constellations, doigts.

REGLE DU JEU :

Les cartes sont disposées face cachée sur la table, associer les trios
représentant le même nombre.

Matériel :

Jeu de carte

JE COMPTE, TU COMPARES

Source : **Je compte, tu compares**, Brissiaud, RETZ.

COMPETENCES :

Connaitre les décompositions des nombres de 3 à 5.

Comparer des quantités en utilisant le comptage.

Utiliser la correspondance terme à terme pour vérifier une comparaison, trouver une différence.

REGLE DU JEU :

Phase de découverte du matériel :

Les diverses fiches sont présentées côté recto au groupe d'élèves (pour cette phase, il n'y a aucun intérêt à privilégier les fiches qui contiennent de très petites collections).

Les élèves reconnaissent et nomment les éléments qui y figurent, et l'enseignant présente les situations correspondantes : « Les enfants veulent mettre un bonnet ; on voudrait savoir s'il y a plus d'enfants, plus de bonnets ou autant d'enfants et de bonnets. » Le problème est résolu en reliant chaque enfant à un bonnet avec un feutre effaçable. Utilisation d'une locution du type : « Il y a un enfant de plus que de bonnets. »

Début de la phase de fonctionnement normal : comment poser le problème ?

Une première consigne :

Les fiches sont à disposition de l'enseignant de telle façon que les enfants n'en voient que le verso ; il prend une de ces fiches en adaptant la taille des collections au niveau de compétence des élèves (la fiche 3, 4 du contexte singes-bananes, par exemple) et il en présente le verso aux élèves. Ils y voient un singe qui mange une banane. Ils peuvent donc savoir que l'enseignant, lui, voit des singes en haut et des bananes en bas. L'enseignant le rappelle cependant: « En haut, il y a des singes et en bas il y a des bananes ; je vais compter les singes et après je compterai les bananes ; écoutez bien et vous pourrez me dire s'il y a plus de singes, plus de bananes ou pareil.»

L'enseignant compte ensuite chacune des collections, et une première consigne consiste à demander aux élèves de chercher la collection la plus nombreuse :



Une seconde consigne :

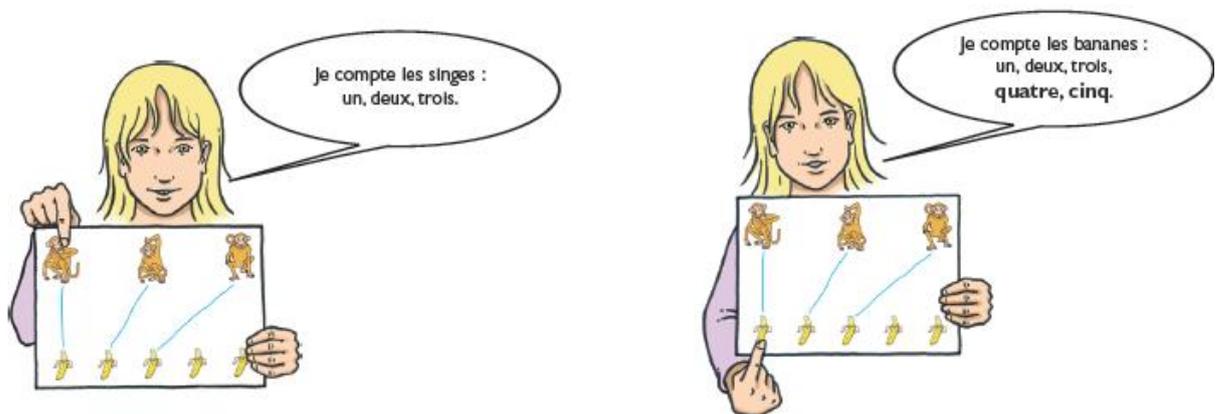
Matériel :
Fiches
Feutres ardoise

Dès que les élèves sont familiarisés avec la situation, l'accent n'est plus seulement mis sur la recherche de la collection la plus nombreuse, mais aussi sur celle de la différence : lorsque les enfants disent qu'il y a plus de bananes, par exemple, on leur demande : « Combien y aura-t-il de bananes toutes seules ? »

Fin de la phase de fonctionnement normal : vérification des anticipations et apprentissage

L'activité se poursuit en retournant la fiche et en effectuant la correspondance terme à terme. Les élèves ont ainsi la possibilité de vérifier leur(s) anticipation(s) (collection la plus nombreuse et valeur de la différence).

C'est également un moment très important du point de vue de l'apprentissage car l'enseignant peut alors aider les élèves qui n'ont pas encore compris le comptage de la manière suivante. Il dit aux élèves : « C'était facile de savoir qu'il y a plus de bananes ; il faut bien écouter les comptages ; écoutez bien » et il recompte de manière visible chacune des collections en adoptant une intonation de voix différente pour les mots-nombres qui correspondent à la différence :



Pour que les élèves comprennent que le début du comptage des bananes correspond à celui des singes et que la fin de ce comptage correspond à la différence, l'enseignant peut alterner la façon précédente de s'exprimer avec celle qui est décrite ci-dessous. Au moment de compter les bananes, l'enseignant dit : « un, deux, trois ; comme pour les singes, quatre, cinq » et il explicite la décomposition : « cinq bananes (en montrant l'ensemble des bananes), c'est trois (en montrant les trois bananes reliées aux singes) et encore deux (en montrant les deux bananes isolées).

LES BANCS

Source : Yves Thomas, primaths.fr

COMPETENCES :

Connaitre les décompositions des nombres de 3 à 5 voire plus.

REGLE DU JEU :

But : trouver les bancs pour faire juste le bon nombre d'enfants.

Les jetons représentent des enfants, les bandes de bristol représentent des bancs avec plus ou moins de places assises. Les bandes font toutes la même taille. Un côté avec ronds coloriés symbolisant le nombre de places, un côté avec nombres en chiffre.

Matériel :

Petits personnages légo
Bandes bristol avec ronds coloriés d'un côté et nbre en chiffre de l'autre.

Ardoise

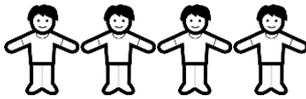
Dire que nous allons jouer avec des enfants qu'il faudra asseoir. Nous utiliserons des bancs pour que les enfants s'assoient. Les petits ronds sur les bancs, ce sont les places pour s'asseoir.

— Vous devrez choisir les 2 bons bancs pour que les enfants puissent s'asseoir.

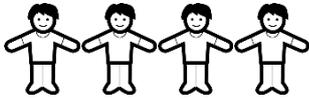
Montrer un exemple oui, 2 exemples non (trop ou pas assez).

Dans ce jeu, il faut qu'il y ait une place pour chaque enfant, pas une de plus, pas une de moins.

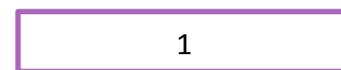
Phase 1 : enfants visibles, bancs avec ronds visibles.



Phase 2 : enfants visibles, bancs côté chiffres puis on vérifie en plaçant les enfants.



Phase 3 : enfants cachés sous une ardoise, on écrit le nombre sur l'ardoise.



Variable : le nombre d'enfants peut être augmenté, il suffit de fabriquer des bancs avec plus de places.

JEU DES NOISETTES

Source : Yves Thomas, primaths.fr

COMPETENCES :

Reconnaitre les nombres en chiffres.

Dénombrer une quantité.

Le jeu est présenté en petit groupe, puis les élèves jouent seuls.

REGLE DU JEU :

Phase 1 : préparation des cartes

L'élève se donne un objectif de travail. Ex : « Aujourd'hui, je vais jusqu'à 10 ». Il place la pince à linge à l'objectif pour s'en souvenir.

Il place les cartes dans l'ordre en s'aidant de la bande numérique.

Il ne garde que les cartes correspondant à son objectif du jour.

Phase 2 : le jeu

L'élève mélange les cartes sélectionnées et les met en pile.

Il prend la carte du dessus, lit le nombre, et doit sortir de la boîte le bon nombre de noisettes.

Pour vérifier son travail, il retourne la carte nombre et pose chaque noisette dans un petit rond. Si le compte est bon, il place la carte sur le personnage souriant, si le compte n'y est pas, la carte est placée sur le personnage grimaçant.

Il peut éventuellement garder une trace de ses réussites en coloriant la bande, et prévoir jusqu'où il ira la prochaine fois.

Matériel :

Bande numérique avec constellations : une par enfant
Mini pincettes à linge
Noisettes, jetons...
Cartes nombres en ronds avec nombre en chiffres derrière → 18



ESCALIER DES NOMBRES (BANDES)

Source : Yves Thomas, primaths.fr

COMPETENCES :

Connaitre la représentation chiffrée des nombres.
Connaitre l'ordre des premiers nombres.
Ranger les nombres les uns par rapport aux autres.

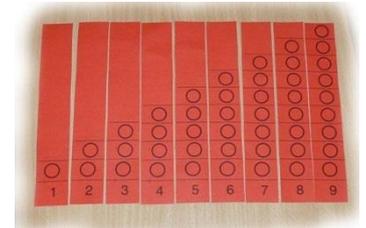
Matériel :

Bandes chiffrées avec ronds
Tapis de jeu pour niveau 2

REGLE DU JEU :

Phase 1 : l'escalier des nombres, découverte.

L'élève découvre le matériel, range les bandes « dans l'ordre ». On remarque que les ronds dessinent un escalier, comme dans le jeu de l'escalier de cubes.



Phase 2 : le jeu niveau 1

Le but du jeu est de ranger les bandes dans l'ordre, seul le côté avec nombres en chiffres est visible. Pour vérifier qu'on ne s'est pas trompé, on retourne les bandes et on voit si l'escalier est reconstitué.



Phase 3 : le jeu niveau 2

Le jeu se fait avec un tapis de jeu : une grande bande avec des bandes tracées.

Les bandes numérotées sont placées en pile.

L'élève pioche une bande, la place au milieu du tapis (emplacement marqué). Il doit ensuite placer les autres bandes, dans l'ordre dans lequel il les pioche, les unes par rapport aux autres, en respectant les intervalles entre chaque nombre.



Pour vérifier, même chose que pour le niveau 1, on retourne les bandes.