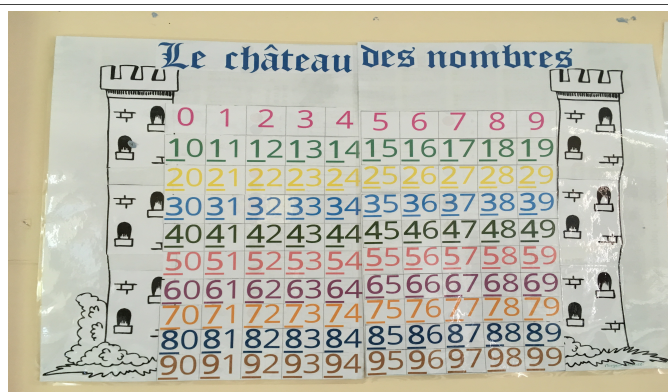


CP Période 4	<u>Activités Pédagogiques</u> <u>Complémentaires :</u> Construire le nombre		Domaine disciplinaire Mathématiques
Cycle : 2	Classe : CP	Période : 4	
Domaine disciplinaire : Mathématiques – Nombres et calculs		Nombre de séances : 6 séances de 30 minutes.	
<p>x Socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</p> <p>Domaine 1 : Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques ou informatiques</p> <p>Domaine 2 : Organiser son travail.</p> <p>Domaine 4 : Adopter des démarches scientifiques.</p>			
<p>x Programmes :</p> <p>- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer .</p> <p>- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers .</p>			
<p>x Objectifs spécifiques de la séquence :</p> <p>- Savoir repérer un nombre dans la suite numérique (jusqu'à 30).</p> <p>- Connaître le nombre à l'oral, écrit en chiffres et sa quantité (ce qu'il représente) (jusqu'à 30).</p> <p>- Constituer des collections de moins de 30 éléments.</p>			
Séances :		Déroulement :	
1 Séance de découverte		<p>1) « Évaluation diagnostique ».</p> <p>Demander aux élèves de dire la suite numérique jusqu'à ce qu'ils ne sachent plus pour savoir si la suite est maîtrisée jusqu'à 30 sans problème, puis reprendre la suite en pointant les nombres au fur et à mesure.</p> <p>2) <u>Présentation du Château des Nombres.</u></p> <p>Présenter aux élèves le château des nombres (de 0 à 99) puis cacher les nombres de 30 à 99 pour que les élèves se concentrent uniquement sur les nombres de 0 à 29. Reprendre avec un élève à la fois la lecture des nombres en pointant.</p>	



3) Le nombre mystère.

Avec des post-it, cacher 3 nombres entre 0 et 29. Puis demander aux élèves quels nombres ont « disparu ». Pour ce premier essai, les élèves ont le droit de s'aider en disant à nouveau la suite des nombres depuis le début.

2

Jeux autour
du Château
des Nombres

1) Le nombre mystère.

Reprendre le jeu du nombre mystère en début de séance. Les élèves ont le droit pour la première partie de reprendre la suite numérique depuis le début. Puis, pour la deuxième partie, la suite orale des nombres est reprise à partir d'un nombre donné. Par exemple, si le nombre caché est 15, demander à l'élève de reprendre la suite à partir de 10.

2) Quel nombre vient avant / après ?

Plus aucun nombre n'est caché. Dire aux élèves : « Nous allons jouer à un autre jeu. Je vais vous dire un nombre et vous demander ce qui vient juste avant ou juste après. Nous allons faire un exemple ensemble. » Commencer le jeu avec les nombres de 0 à 10, puis jouer avec les nombres de 17 à 19 car leur mot-nombre est plus simple.

3) Dictée de nombres.

Toujours avec le château des nombres en soutien visuel, demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise les nombres dictés (d'abord de 0 à 10 ; puis de 17 à 19).

3

Jeux autour
du Château
des Nombres

1) Le nombre mystère.

Reprendre le jeu du nombre mystère en début de séance en reprenant la suite orale des nombres est reprise à partir d'un nombre donné, puis en ne la reprenant plus du tout.

2) Quel nombre vient avant / après ?

Même règle que pour la séance 2 sauf qu'on se concentre aujourd'hui sur les nombres de 11 à 16 puis de 20 à 29.

3) Compter à partir d'un nombre donné.

Donner un nombre aux élèves et leur demander, un par un, de dire la suite orale des nombres à partir de ce nombre. Les élèves s'appuient toujours sur le Château des nombres et peuvent venir pointer pour s'aider.

4) Dictée de nombres.

Toujours avec le château des nombres en soutien visuel, demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise les nombres dictés (d'abord de 0 à 10 ; puis de 17 à 19, puis 11 à 16 et enfin de 20 à 29).

4

Jeu du
Marchand.

1) Présentation du jeu.

« Nous allons jouer au marchand. Vous allez être des marchands de cubes et moi je suis la cliente qui passe commande. Sur votre ardoise, je vais vous écrire un nombre que vous ne pouvez pas dire à voix haute et vous devrez me mettre ce nombre de cubes dans la boîte. Quand vous pensez que la commande est complète, vous me donnerez la boîte et je vérifierai. »

Chaque élève a son ardoise, un feutre effaçable et une boîte. Au milieu de la table, un carton rempli de petits cubes. Faire une ou deux commandes d'essai avec des petits nombres (entre 1 et 5).



2) Jeu.

En plus du matériel cité précédemment, les élèves auront à leur disposition une bande numérique avec des grosses cases. Cela permettra aux élèves de fonctionner par correspondance terme en terme en posant les cubes sur les nombres. Passer des commandes différentes auprès des élèves (d'abord des nombres de 1 à 9). Si 2 commandes sur 3 sont validées, passer à des commandes plus importantes (de 10 à 19, puis de 20 à 29).

5

Jeu du
Marchand.

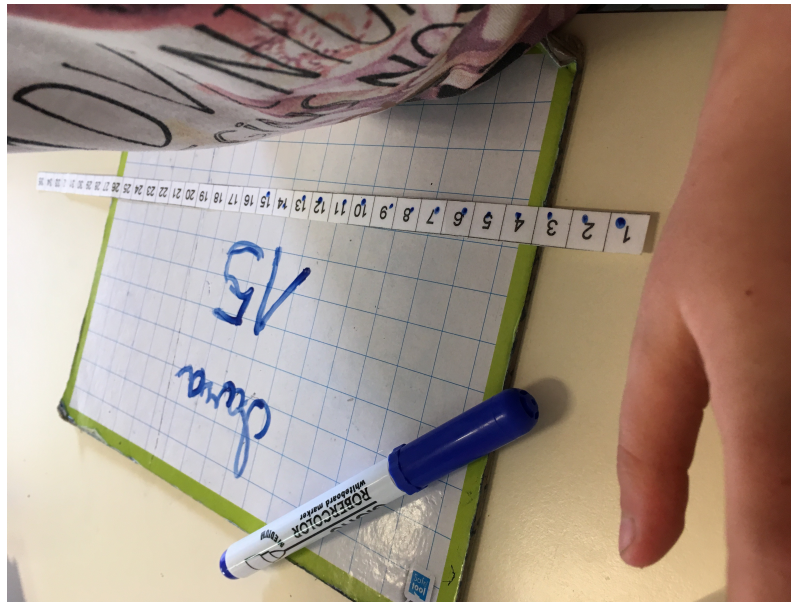
Complexification 1.

Chaque élève a son ardoise, un feutre effaçable, une boîte et une bande numérique. Au milieu de la table, un carton rempli de petits cubes. Procéder de la même façon qu'en séance 4.

En milieu de partie, reprendre les bandes numériques des élèves et en distribuer de nouvelles, plus petites, ainsi, les élèves devront « éviter » les correspondance terme à terme.

Passer des commandes progressives comme en séance 4. Les élèves peuvent dessiner sur leur ardoise ou pointer au feutre la bande numérique.

Les commandes sont toujours individuelles et non collectives pour permettre de « coller » au mieux aux besoins des élèves et de remédier plus facilement aux difficultés, simplifier si nécessaires.



6

Jeu du
Marchand.

Complexification 2.

Chaque élève a son ardoise, un feutre effaçable, une boîte et une bande numérique (la plus petite). Au milieu de la table, un carton rempli de petits cubes.

Procéder de la même façon qu'en séances 4 et 5.

En milieu de partie, reprendre les bandes numériques des élèves les inviter, si besoin est, à aller se repérer sur le château des nombres accroché au tableau. Cela induit que les élèves doivent mémoriser le nombre écrit, de le retrouver dans le Château des Nombres et de retrouver quelle quantité est sous-jacente.

Passer des commandes progressives comme pour les autres séances.

Les commandes sont toujours individuelles comme pour les autres séances.