



Feuilles
de préparation
des séquences (et
séances)
d'activités portant
sur l'approche du
nombre et de la
mesure.

Activités portant sur l'approche du nombre et de la mesure.

I/ Suite des nombres.

Objectifs : Faire reconnaître et écrire la suite des premiers nombres entiers.

Séquence : séances (3 situations provoquées et jeux de société).

II/ Reconnaître des petites collections.

Objectifs : Faire reconnaître des petites collections.

Séquence : séances (2 situations provoquées).

III/ Comparer des longueurs.

Objectifs : Faire comparer des longueurs d'objets et les ordonner. Faire fabriquer des objets ayant une longueur donnée.

Séquence : séances (3 situations provoquées).

IV/ Comparer des collections.

Objectifs : Faire comparer des collections d'objets en utilisant la correspondance terme à terme. Faire formuler le résultat de la comparaison en utilisant les termes : plus, autant, moins. Faire disposer plus, autant ou moins d'objets que ceux d'une collection existante.

Séquence : séances (4 situations provoquées et jeux de société).

V/ Dénombrer des collections.

Objectifs : Faire dénombrer des collections ayant entre 1 et 20 objets. Faire associer un nombre à une collection d'objets.

Séquence : séances (4 situations provoquées).

VI/ Construire une collection de nombres donnés.

Objectifs : Faire construire une collection de nombres donnés entre 1 et 20.

Séquence : séances (2 situations provoquées).

VII/ Les premiers nombres ordinaux.

Objectifs : Faire comprendre et utiliser le vocabulaire des premiers nombres ordinaux.

Séquence : séances (1 situation provoquée et jeux de société).

VIII/ Des nombres et des mots.

Objectifs : Faire associer les nombres et les mots correspondants (jusqu'à 10).

Séquence : séances (1 situation provoquée et jeux de société).

IX/ Lire une image et dénombrer.



Objectifs : Faire lire une image et dénombrer les objets qui s’y trouvent.

Séquence : séances (1 situation provoquée et jeux de société).

X/ Placer des nombres dans la suite numérique.

Objectifs : Faire placer des nombres par rapport à d’autres dans la suite numérique.

Séquence : séances (1 situation provoquée et jeux de société).

XI/ Distribution d’objets.

Objectifs : Faire réaliser une distribution d’objets. Partager une collection.

Séquence : séances (1 situation provoquée et jeux de société).

XII/ Petits problèmes.

Objectifs : Faire résoudre des petits problèmes additifs ou soustractifs.

Séquence : séances (1 situation provoquée et jeux de société).



I/ Suite des nombres.

Objectifs : Faire reconnaître
et écrire la suite
des premiers nombres entiers.

Séance 1 : Construire une bande numérique.



Objectif spécifique : - Donner aux élèves un outil de référence qui leur servira dans toutes les activités numériques.

Matériel à prévoir :

- une bande de papier canson pliée en accordéon
- des gommettes
- des feutres

Déroulement :

- Affirmer les connaissances des élèves en faisant construire à chacun une bande numérique (les premières semaines de l'année, les élèves ont manipulé des petites collections de 1 à 5 objets pour certains et de 1 à 10 pour d'autres) (*phase individuelle*).
- Faire écrire sur chaque volet de la bande les nombres écrits en chiffres (à partir de 1) jusqu'à 30 et, pour les nombres de 1 à 9, écrire le « mot-nombre » et dessiner une collection de référence (*phase individuelle*).

Séance 2 : Construire une rue pavillonnaire.



Objectif spécifique : - Fabriquer un jeu de construction qui favorisera la mémorisation de la suite des nombres.

Matériel à prévoir :

- une grosse boîte d'allumettes par élève
- des allumettes
- des feutres
- de la pâte à modeler
- des rectangles de papier cartonné
- des étiquettes cartonnées

Déroulement :

- Faire fabriquer une maison par chaque élève : décorer toutes les parties de la maison (toit, fenêtres, porte...).
- Coller le toit à partir des rectangles de papier cartonné sur une boîte d'allumettes.
- Faire fabriquer également un panneau avec une étiquette cartonnée fixée à une allumette plantée dans de la pâte à modeler.
- Demander aux élèves d'aligner les maisons et de placer leurs numéros dans l'ordre des nombres ou comme dans la réalité : pairs / impairs (ce qui permettrait de travailler la suite des nombres pairs et celle des nombres impairs).

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

- Construction de maisons individuelles.
- La comptine numérique peut être utilisée de 2 en 2.

Séance 3 : Domino des premiers nombres.

7

- Objectifs spécifiques :**
- Associer un chiffre à une quantité.
 - Faire mémoriser la suite des nombres.

- Matériel à prévoir :**
- Domino des premiers nombres (la couleur des cartes permet d'associer nombres et quantités).

- Déroulement :**
- On joue à 2, 3 ou 4 joueurs.
 - Les joueurs prennent 7 cartes au hasard dans le tas. Une carte de départ est posée et chaque joueur doit compléter la suite des nombres en posant une carte à droite ou à gauche.

Séance 4 : Suite de cartes.



Objectif spécifique : - Se familiariser avec la suite des premiers nombres.

Matériel à prévoir : -un jeu de 52 cartes auquel on retire les figures (valets, dames, rois) ; on a donc 40 cartes pour jouer.

Déroulement :

- On joue à 2, 3 ou 4 joueurs.
- Faire classer les cartes pour montrer aux élèves l'ordre des cartes et identifier les familles : pique, cœur, trèfle et carreau.
- On distribue 5 cartes par élève et le reste constitue la pioche. On retourne la première carte de la pioche et on la pose sur la table.
- Le but du jeu est d'aligner, dans l'ordre des nombres, le plus possible de cartes de la même famille. Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné.
- Chaque joueur, à son tour, essaie de compléter la suite des cartes jouées en plaçant des cartes de son jeu, dans l'ordre, à droite ou à gauche. Il pose toutes les cartes possibles de son jeu. S'il ne peut pas poser de carte, il a le droit de prendre une seule carte dans la pioche pour essayer de poser une carte.
- Lorsqu'une famille est complète (de 1 à 10), on la retire et on retourne une nouvelle carte de la pioche.

Variante plus simple: ne pas tenir compte de la famille mais seulement des nombres.

Séance 5 : Memory des nombres.



Objectif spécifique : - Faire mémoriser les chiffres et développer la mémoire visuelle.

Matériel à prévoir :

- 2 jeux de cartes identiques portant des nombres (en fonction du niveau des élèves, on peut augmenter ou diminuer le nombre de cartes).
- des jetons.

Déroulement :

- On joue à 2 joueurs.
- Les cartes sont mélangées et retournées sur la table. Chaque joueur tire, à son tour, 2 cartes : si elles sont identiques, il les garde. Si elles sont différentes, il les repose à leur place.
- On doit peu à peu mémoriser les cartes qui ont été soulevées.
- Le gagnant est celui qui a le plus de paires identiques à la fin du jeu.
- On obtient un jeton à chaque partie gagnée.

II/ Reconnaître des petites collections.

Objectifs : Faire reconnaître
des petites collections.

Séance 1 : Payer c'est gagné !



Objectif spécifique : - Faire reconnaître des petites collections en les identifiant à des collections organisées.

Matériel à prévoir :

- un jeu de dominos *ou un dé.*
- des cartes portant des collections entre 1 et 6.

Déroulement :

- On joue par groupes de 3 ou 4 joueurs.
- Chaque joueur possède une dizaine de cartes tirées au sort.
- Les dominos sont retournés sur la table.
- Le joueur retourne un domino choisi au hasard. Il doit aussitôt, s'il le peut, poser une de ses cartes correspondant à un des côtés du domino en annonçant le nombre de points (on peut autoriser à poser les deux cartes correspondant aux deux côtés du domino).
- Le 1^{er} joueur qui n'a plus de carte a gagné.
- *A la place des dominos, on peut jouer en lançant un dé.*

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 2 : La boîte aux trésors.

Objectifs spécifiques : Faire correspondre des petites collections à des collections organisées (dés, dominos) et à un « mot-nombre ».

Matériel à prévoir :

- un dé.
- des petits objets.
- des petites boîtes

Déroulement :

- Le jeu se joue à deux joueurs.
- Disposer au centre de la table des petites boîtes contenant 1 à 6 petits objets.
- Chaque fois qu'un joueur lance le dé, il doit annoncer le nombre de points et saisir aussitôt une boîte contenant le même nombre d'objets.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de boîte.
- A la fin du jeu, les joueurs peuvent comparer leurs gains par correspondance terme à terme. Le gagnant est celui qui a le plus d'objets.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 3 : Les tâches de la girafe.

Objectif spécifique : - Faire reconnaître des petites collections et les utiliser.

Matériel à prévoir :

- un plan de jeu « girafe » par joueur. (p101)
- un dé avec des constellations de 1 à 5 points et une face blanche.
- des jetons de couleur.

Déroulement :

- On joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Distribuer à chacun une vingtaine de jetons et un plan de jeu. Désigner le 1^{er} joueur et le sens dans lequel on tourne.
- Le but du jeu est de recouvrir le plus vite possible les tâches de sa girafe avec les jetons obtenus en lançant le dé (on va d'une patte à la tête).
- Si la face du dé est la face blanche, le joueur passe son tour.

Variante plus difficile : Chaque joueur n'a qu'un jeton qu'il va déplacer jusqu'à la dernière tâche en comptant les points du dé. Le gagnant est le 1^{er} qui arrive à la tête de la girafe.

Séance 4 : La course des chevaux.

Objectif spécifique : - Utiliser les constellations ou les nombres d'un dé.

Matériel à prévoir :

- un plan de jeu de 5 fois 15 cases.
- un dé à « obstacles ».
- un dé à constellations ou portant les nombres de 1 à 6.
- 5 pions de couleurs différentes figurant les chevaux.
- un dé avec 5 couleurs et une face blanche.
- de la pâte à modeler pour figurer les haies (qui peuvent être réalisées avec du carton).

Déroulement :

- On joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur ayant un jeton d'une couleur différente.
- On fait progresser les chevaux en franchissant les haies.
- Le gagnant est celui qui atteint le premier l'arrivée.

Jeu n°1 : Chaque joueur à son tour lance le dé des couleurs et, s'il obtient la même couleur que son jeton, il avance d'une case. En arrivant devant une haie, chaque joueur lance le dé des obstacles et suit les instructions correspondant au signe obtenu (flèche = peut franchir la haie / croix = ne bouge pas / point = recule d'une case).

Jeu n°2 : On utilise un dé portant des constellations ou des nombres (de 1 à 6). On n'a plus recours au dé à faces colorées ni au dé à obstacles. Chaque joueur, à son tour, lance le dé. S'il obtient :

- 1, 2 ou 3, il avance de 1, 2 ou 3 cases s'il le peut.
- 4, il recule d'une case s'il le peut.
- 5 ou 6, il peut sauter la haie à condition que le cheval soit dans une case qui la touche.

Séance 5 : La course à vingt.

Objectif spécifique : - Faire des déplacements sur des cases en utilisant les constellations du dé.

Matériel à prévoir :

- un circuit par joueur (p 106).
- un dé avec des constellations de 1 à 6.
- des jetons portant un signe ou le nom des joueurs.

Déroulement :

- On joue à 2, 3, ou 4 joueurs.
- On déplace les jetons en fonction des indications du dé.
- Si on tombe sur la case 4, on revient à la case où l'on se trouvait précédemment.
- Sur la case 10, on avance à nouveau du nombre de cases indiquées par le dé.
- Sur la case 16 (prison), on retourne à la case 1.
- Pour terminer, il faut arriver exactement à la case 20 sinon, on revient à la case où l'on se trouvait précédemment.

Séance 6 : Jeu de l'oie qui recule.

Objectif spécifique : - Faire utiliser les constellations d'un dé. Faire découvrir un jeu où les règles sont différentes de celles du jeu usuel.

Matériel à prévoir :

- un circuit de 25 cases et un dé.
- un jeton par enfant avec son signe ou son nom.
- coller une gommette de même couleur dans les cases 5, 10, 15 et 20.
- aux cases 7, 12, 18 et 22, dessiner un lion, une sorcière, une fée, un cheval (ou des gommettes).

Déroulement :

- On joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur ayant un jeton d'une couleur différente.
- On fait progresser les chevaux en franchissant les haies.
- Le gagnant est celui qui atteint le premier l'arrivée.

Jeu n°1 : Chaque joueur à son tour lance le dé des couleurs et, s'il obtient la même couleur que son jeton, il avance d'une case. En arrivant devant une haie, chaque joueur lance le dé des obstacles et suit les instructions correspondant au signe obtenu (flèche = peut franchir la haie / croix = ne bouge pas / point = recule d'une case).

Jeu n°2 : On utilise un dé portant des constellations ou des nombres (de 1 à 6). On n'a plus recours au dé à faces colorées ni au dé à obstacles. Chaque joueur, à son tour, lance le dé. S'il obtient :

- 1, 2 ou 3, il avance de 1, 2 ou 3 cases s'il le peut.
- 4, il recule d'une case s'il le peut.
- 5 ou 6, il peut sauter la haie à condition que le cheval soit dans une case qui la touche.

III/ Comparer des longueurs.

Objectifs : Faire comparer des longueurs d'objets et les ordonner.
Faire fabriquer des objets ayant une longueur donnée.

Séance 1 : La visite médicale.

- Objectifs spécifiques :**
- Comparer les tailles des enfants.
 - Faire préciser le vocabulaire : plus grand, moins grand, aussi grand.
 - Donner une méthode pour comparer des longueurs.

- Matériel à prévoir :**
- des bandes de papier.
 - des feutres.
 - une règle.

- Déroulement :**
- Proposer aux élèves de faire comme chez le médecin et de comparer leurs tailles.
 - Aligner 5 ou 6 bandes de papier identiques le long du mur. Par 2, demander aux élèves de placer un repère en s'aidant de la règle comme ils l'ont vu faire lors d'une visite médicale avec une toise.
 - Découper les bandes de papier à l'endroit du repère et faire écrire les noms des élèves.
 - Faire constater que pour bien comparer, il faut une base commune (les pieds) et voir qui va le plus haut.
 - Faire ranger du plus petit au plus grand. Remarquer que l'on obtient une sorte d'escalier. Utiliser le vocabulaire : plus grand, moins grand, aussi grand.
 - Refaire cette séance à 2 ou 3 reprises dans l'année scolaire et comparer...

Séance 2 : La pétanque.

Objectif spécifique : - Faire comparer des distances à un point et les ordonner.

- Prendre des mesures avec un « ruban-repère ».

Matériel à prévoir :

- des boules de couleur.
- un cochonnet.
- des jetons.
- des morceaux de papier de la même couleur que les boules.

Déroulement :

- Désigner 5 joueurs.
- Faire lancer le cochonnet.
- Comme à la pétanque, faire lancer les boules pour se rapprocher du cochonnet.
- Demander ensuite à chaque joueur de couper une bande de papier dont la longueur est égale à la distance qui sépare sa boule du cochonnet.
- Faire comparer les longueurs des 5 bandes de couleur.
- Distribuer des jetons en fonction de la performance de chaque élève (5 pour le 1^{er}, 4 pour le 2nd, etc.).
- Faire lancer les boules deux autres fois par chaque joueur.
- A la fin du jeu, faire le total des jetons et déterminer le gagnant.

Séance 3 : La transmission des longueurs.

Objectif spécifique : - Faire fabriquer un objet ayant une longueur supérieure ou inférieure ou égale à une autre.

Matériel à prévoir :

- des longues bandes de papier.
- des ciseaux.

Déroulement :

- Désigner 6 joueurs et donner la règle de fonctionnement.
- Un premier élève découpe une bande de la longueur qu'il veut. Les 5 autres élèves ne peuvent pas observer le travail de l'élève qui découpe. Faire écrire sur la bande le numéro d'ordre dans lequel on est entré dans le jeu (le 1^{er} joueur note 1).
- Un 2nd élève entre. Il doit découper une bande plus longue (ou égale, ou plus courte selon la consigne de départ) que son prédécesseur et ainsi de suite. Chaque élève ne voit que la bande précédente et non l'ensemble des bandes.
- Procéder à une validation : à la fin, on doit avoir des bandes croissantes (décroissantes ou égales).

IV/ Comparer des collections.

Objectifs : Faire comparer des collections d'objets en utilisant la correspondance terme à terme.

Faire formuler le résultat de la comparaison en utilisant les termes : plus, autant, moins.

Faire disposer plus, autant ou moins d'objets que ceux d'une collection existante.

Séance 1 : Qui sont les plus nombreux.

Objectifs spécifiques : Faire utiliser la correspondance terme à terme pour comparer des collections d'objets dans des situations familières.

Matériel à prévoir :

- des objets de la classe.
- des fiches de représentation.
- des feutres.

Déroulement :

- Présenter une situation de classe où l'on aura à comparer 2 collections dont le nombre dépasse 10 pour qu'il y ait véritablement une comparaison et non un comptage pour la plupart des élèves (on ne peut pas toujours empêcher des élèves habiles de réussir par le comptage). Par exemple : les élèves de la classe / les correspondants, les garçons de la classe / les filles de la classe, les livres de bibliothèque / les élèves de la classe, etc.
- Poser le problème de la comparaison de 2 collections et faire trouver le moyen de le résoudre matériellement (on rapproche chaque éléments de chacune des 2 collections l'un près de l'autre et on formule le résultat...) et graphiquement (on attache par un lien graphique un élément de chaque collection et on formule le résultat...).
- Utiliser le vocabulaire : plus, moins, autant.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 2 : Le trésor des pirates.

Objectifs spécifiques : Faire utiliser la correspondance terme à terme pour comparer des collections d'objets dans des situations de jeu.

Matériel à prévoir :

- des petits pions pour faire les pièces du trésor.
- des petites boîtes pour ranger les trésors.
- des cartes de « chef-pirate ».
- un dé.

Déroulement :

- On joue à deux joueurs.
- 2 pirates s'affrontent pour savoir qui sera le chef des pirates.
- Ils lancent chacun leur tour le dé trois fois et prennent les pièces correspondant à la marque du dé. Au bout de 3 lancers, les 2 joueurs étalent leurs pièces et les comparent.
- Celui qui a le plus de pièces gagne une carte de « chef-pirate ».
- Faire jouer plusieurs parties. Au bout d'un certain nombre de parties, on compare le nombre de cartes de « chef-pirate » que possèdent les 2 joueurs et on désigne le gagnant : celui qui a le plus de cartes.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 3 : Levons les pancartes.

Objectifs spécifiques : Fabriquer des collections d'objets en mettant plus, moins, autant d'objets que dans une collection de départ.

Matériel à prévoir :

- des petits objets.
- des pancartes portant l'un des mots plus, autant, moins et d'un codage.

Déroulement :

- 4 élèves sont assis en ligne et dispose de petits objets.
- Le 1^{er} dépose quelques objets devant lui.
- Un leveur de pancarte demande au deuxième joueur d'en mettre plus, autant ou moins que le 1^{er}.
- Même activité pour le 3^{ème} et le 4^{ème} joueur.
- Celui qui se trompe est éliminé.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 4 : La transmission du message secret.

Objectifs spécifiques : Faire fabriquer des collections qui ont autant d'objets que d'autres.

Matériel à prévoir :

- des gommettes.
- des fiches.
- une boîte.

Déroulement :

Il y a 6 joueurs par partie ; les joueurs sont numérotés de 1 à 6.

Le 1^{er} joueur colle des gommettes sur une fiche (entre 10 et 20) et transmet sa fiche au 2^{ème} joueur.

Celui-ci construit sa fiche en collant autant de gommettes que sur la fiche de son prédécesseur et transmet cette fiche au 3^{ème} joueur et ainsi de suite jusqu'au 6^{ème} joueur.

Chaque joueur ne voit que la fiche du joueur qui l'a précédé. Dès qu'il a construit sa propre fiche, il place celle de son prédécesseur dans la boîte (on met la fiche du joueur 1 dans la boîte dès que le 2 a préparé sa fiche.

A la fin de la partie, on vérifie que les fiches n° 1 et 6 ont le même nombre de gommettes.

Procédures pouvant être employées par les élèves pour construire les collections :

- Le comptage : l'élève dénombre la collection et en construit une seconde ayant autant d'éléments.
- La correspondance terme à terme : l'élève peut marquer les gommettes par correspondance terme à terme puis les coller.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (Phase collective).

V/ Dénumbrer des collections.

Objectifs : Faire dénumbrer des collections ayant entre 1 à 20 objets.

Faire associer un nombre à une collection d'objets (entre 1 et 20).

Séance 1 : Jeu de cible.

Objectifs spécifiques : Faire associer un nombre à une collection d'objets.

Matériel à prévoir :

- des cibles dessinées au sol à la craie.
- des palets à lancer.
- des petits objets (graines de haricot)
- une grosse boîte.

Déroulement :

- Il y a 5 joueurs. Chaque joueur reçoit une collection de 50 petits objets.
- Le but du jeu est de se séparer le plus vite possible de ses objets.
- Chaque joueur, à tour de rôle, lance le palet qui arrive dans une zone de la cible.
- Il remet autant d'objets dans la grosse boîte que le nombre indiqué par la zone de la cible.

Remarques :

- Les cibles sont à adapter au fil de l'année : entre 1 et 6 puis 1 et 10 puis 1 et 20.
- On choisit un élève pour contrôler ce que les autres déposent dans la grosse boîte.
- Le premier qui s'est débarrassé de tous ses objets a gagné.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (Phase collective).

Séance 2 : La course aux objets.

Objectifs spécifiques : Faire dénombrer des collections et associer un nombre à une collection.

Matériel à prévoir :

- des objets de la classe.
- des pancartes portant les nombres entre 1 et 10.

Déroulement :

Disposer les élèves par groupes de 3.

Au signal, faire trouver dans la classe des objets ayant un caractère particulier (par exemple la couleur) et dont le nombre est fixé par une pancarte montrée. Le groupe gagnant est celui qui rapporte le bon nombre d'objets correspondant à la demande.

Remarques : associer ce travail à celui sur les propriétés.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 3 : Une voiture à reconstituer.

Objectifs spécifiques : Faire dénombrer et associer nombres et collections.

Matériel à prévoir :

- des voitures-puzzles (10 morceaux numérotés de 1 à 10).
- des cartes portant des représentations de collections entre 1 et 20.

Déroulement :

Chaque élève, à son tour, tire au sort une carte et la retourne.

Il compte les objets sur cette carte et annonce le résultat.

S'il correspond à un nombre d'une partie de la voiture (nombre marqué sur un morceau), il prend ce morceau.

Le 1^{er} qui a reconstitué sa voiture a gagné.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

Séance 4 : Loto numéro.

Objectifs spécifiques : Faire associer nombres et collections.

Matériel à prévoir :

- des cartes-loto portant des dessins de collections.
- des chiffres sur des petits cartons.

Déroulement :

- 1 meneur de jeu qui tire les cartons au sort.
- 3 ou 4 joueurs.
- A chaque chiffre tiré au sort par le meneur de jeu, les joueurs qui ont des constellations correspondantes lèvent la main et peuvent placer le carton sur leur plaque.
- Le 1^{er} qui a rempli sa carte a gagné.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

VI/ Construire une collection de nombres donnés.

Objectifs : Faire construire une collection de nombres donnés entre 1 et 20.

Séance 1 : Le péage de l'autoroute.

Objectifs spécifiques : Faire construire une collection de nombre donné.

Matériel à prévoir :

- des petits objets.
- des pancartes portant des nombres entre 1 et 20.

Déroulement :

- Les élèves se déplacent sur un circuit ; à certains endroits, il y a des postes de péage.
- Celui qui tient le péage lève une de ses pancartes et le voyageur doit payer son passage en donnant l'équivalent en objets.

Remarques :

- Choisir pour tenir le péage des élèves qui maîtrisent bien les nombres.
- Lier cette activité à celle des déplacements sur itinéraire.

Séance 2 : Le « téléphone » des nombres.

Objectifs spécifiques : Faire communiquer des informations numériques.

Matériel à prévoir :

- des petits objets.
- des pancartes portant des nombres entre 1 et 20.

Déroulement :

- Prévoir des groupes de 5 élèves qui vont rentrer au fur et à mesure dans la classe (ils ont le droit de se servir de leur bande numérique).
- Un élève dit un nombre entre 1 et 20 à un deuxième élève.
- Le 2nd montre une pancarte correspondante au troisième.
- Le 3^{ème} prépare une collection d'objets correspondante pour le quatrième.
- Le quatrième choisit une pancarte qu'il montre au 5^{ème}.
- Le 5^{ème} dit son nombre au 1^{er} qui doit retrouver celui qu'il avait prononcé.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

VII/ Les premiers nombres ordinaux.

Objectifs : Faire comprendre et utiliser le vocabulaire des premiers nombres ordinaux.

Séance 1 : Je suis le combien... ? Il est le combien?

Objectifs spécifiques : Faire utiliser le vocabulaire des 1ers nombres ordinaux.

Matériel à prévoir :

- des ensembles d'objets.
- des pancartes portant des nombres entre 1 et 10.

Déroulement :

- Définir le vocabulaire : l'objet ou la personne qui a le numéro est le premier, le numéro 2 le deuxième, etc...
- Faire mettre la moitié du groupes d'élèves les uns derrière les autres. Le 1^{er} porte la pancarte 1, le deuxième la pancarte 2, etc...
- Interroger les élèves de l'autre moitié du groupe pour faire dire où est le 3^{ème}, le 8^{ème} ...
- Poser des objets en lignes.
- Fixer un repère pour savoir où est le 1^{er}.
- Montrer un objet et demander d'indiquer son rang.

Remarques :

- Faire utiliser les mots par les élèves et montrer qu'au « mot-nombre », on ajoute le suffixe « ième » pour former le nouveau mot.
- Privilégier le plus possible le sens de l'écriture de gauche à droite.

VIII/ Des nombres et des mots.

Objectifs : Faire associer les
nombres et les mots correspondants
(jusqu'à 10).

Séance 1 : Des chiffres et des lettres.

Objectifs spécifiques : Faire associer un nombre et le mot écrit correspondant.

Matériel à prévoir :

- des cartons portant les nombres de 1 à 10.
- des cartons portant les mots correspondant.

Déroulement :

- On joue par 2.
- Un joueur lève un carton-mot, l'autre joueur doit lever la carte-nombre qui lui correspond.
- On inverse ensuite les rôles.
- A chaque bonne réponse, le joueur gagne un jeton. Celui qui en a le plus à la fin de la partie est le vainqueur.

Séance 2 : La comptine numérique.

Objectifs spécifiques : Faire associer un nombre et le mot écrit correspondant.

Matériel à prévoir :

- une comptine numérique photocopiée sur une fiche.
- des étiquettes à coller portant des nombres en chiffres ou en lettres (de 1 à 10).

Déroulement :

- Donner aux élèves une fiche photocopiée avec le texte d'une comptine connue ou non par eux.
- Faire remplacer sur cette fiche par chaque élève des « mots-nombres » par des nombres en chiffres ou vice-versa.

IX/ Lire une image et dénombrer.

Objectifs : Faire lire une image et
dénombrer les objets qui s'y trouvent.

Séance 1 : Les carnets à compter.

Objectifs spécifiques : Faire lire une image et dénombrer les objets qui s'y trouvent.

Matériel à prévoir :

- des catalogues
- des petites fiches.
- des ciseaux.
- de la colle.

Déroulement :

Etape 1 : un type d'objet par page.

Chaque élève découpe des objets dans un catalogue et les colle sur une fiche, inscrit un petit carré dans le coin de la page et écrit le nombre d'objets.

Etape 2 : plusieurs sortes d'objets par page.

Faire la même réalisation mais l'élève devra dénombrer des objets de même nature.

Etape 3 :

Choisir une page de revue significative où il y aura des éléments différents à compter (par exemple : un journal de télévision : combien de fois le chiffre 3 apparaît-il dans la page ?).

Etape 4 :

Avec les pages fabriquées par chaque élève, on réalise des petits carnets à compter que chacun pourra consulter.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (Phase collective).

X/ Placer les nombres dans la suite numérique.

Objectifs : Faire placer des nombres
par rapport à d'autres dans la suite
numérique.

Séance 1 : Le rangement du magasin de jouets.

Objectifs spécifiques : Faire placer des nombres par rapport à d'autres dans la suite numérique.

Matériel à prévoir : - des jouets codés par des numéros.

Déroulement :

- Prévoir des familles de 20 jouets (poupées, voitures, peluches, etc...).
- Dans chaque famille, chaque jouet porte un numéro entre 1 et 20.
- Placer des objets d'une famille en ligne, dans l'ordre des numéros sauf pour 4 ou 5 objets.
- Demander aux élèves de dire quels sont les jouets qui devraient être en ordre sur le rayon : 4 ou 5 sont tombés, il faut retrouver où ils étaient ; idem avec les autres sortes de jouets.

Conclusion de la séance : « Qu'a-t-on fait ? qu'a-t-on appris ? » (*Phase collective*).

XI/ Distribution d'objets.

Objectifs : Faire réaliser une distribution d'objets, partager une collection.

Séance 1 : La distribution des prix.

Objectifs spécifiques : Faire réaliser une distribution d'objets, partager une collection de façon équitable.

Matériel à prévoir :

- des paquets cadeaux ou des livres ou des fleurs.
- des feuilles et des feutres.
- des petits objets.

Déroulement :

- Etape 1 :

- Présenter la situation : c'est la fin de l'année, la maîtresse veut récompenser les élèves. Elle a des paquets cadeaux à partager : 18.
- Faire réaliser les partages si on récompense 2 élèves, 3 élèves, 6 élèves, 9 élèves.
- Demander à chaque élève de dessiner sur une feuille ce qui s'est passé.

- Etape 2 :

- Distribuer 16 objets à chaque élève et demander de les partager entre 2, 4 ou 8 personnes puis de représenter ce qu'il a fait sur une feuille.
- Montrer que lorsque le nombre d'élèves augmente, celui des cadeaux diminue.

XII/ Résolution de problèmes.

Objectifs : Faire résoudre des petits problèmes additifs ou soustractifs.

Séance 1 : Si on avait...des problèmes...

Objectifs spécifiques : Dans des situations simples, faire résoudre des petits problèmes additifs ou soustractifs.

Matériel à prévoir :

- des fiches de recherche.
- des feutres.

Déroulement : Problème 1 : les bonnets de bains de la piscine.

- **On expose une situation :**
Nous sommes 21 dans la classe à aller à la piscine. Le marchand de la boutique de sport n'a pas 21 bonnets de bain identiques. Il y a 7 bonnets verts, 9 jaunes et 6 blancs.
- **On se pose des questions :**
Y en a-t-il assez pour nous tous ?
Doit-on tous les acheter ?
- **On essaie d'y répondre :**
Par des dessins,
Par une simulation avec des jetons,
Par des calculs avec la bande numérique.

Problème 2 : le lait du goûter.

On va chercher le lait du goûter à la cantine tous les 2 jours. 9 élèves boivent du lait chaque jour, la dame de service ajoute toujours 2 briques de lait au cas où on en renverserait.

Question : combien doit-elle en rapporter à chaque fois ?

Problème 3 : la répartition des élèves à midi.

Sur 21, 7 élèves vont à la cantine et 2 élèves vont chez leur nourrice.

Question : combien rentre chez eux à midi ?