|  |  |
| --- | --- |
| RÃ©sultat de recherche d'images pour "Nombres" | **3. Activités sur la connaissance des nombres** |
| **Domaine 4** | **Construire le premiers outils pour structurer sa pensée.** |
| Objectifs : | - Construire le nombre pour exprimer les quantités  - Stabiliser la connaissance des petits nombres  - Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position  - Acquérir la suite orale des mots-nombres  - Écrire les nombres avec les chiffres  - Dénombrer |
| Activités ritualisées :  Ces situations sont à proposer sur un temps court(5à 15 minutes) | Le jeu du furet :  Faire réciter à tour de rôle la comptine numérique aux enfants en suivant une certaine règle. Les enfants peuvent être interrogés dans l’ordre où ils sont assis et sollicités de manière aléatoire individuellement par le maître (et mobiliser leur attention).  Le nombre avant, le nombre après : Connaître la comptine numérique.  L’enseignant annonce un nombre et les élèves doivent trouver celui qui est avant ou après. Il en annonce deux et les élèves doivent trouver celui qui est entre les deux  La fusée :  L’enseignant dessine une fusée au tableau. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.  La bande numérique géante  Chaque élève reçoit une carte avec un nombre. A tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique.  Pour le plus grands :  - A tour de rôle chacun vient au tableau pour reconstituer la bande numérique à partir de 10. Cinq élèves sont appelés au hasard. Ils doivent s’organiser et les placer dans l'ordre croissant.  Lucky Luke  Les élèves ont les mains derrière le dos. L’enseignant annonce un nombre. Rapidement les élèves proposent des configurations de doigts de l’enseignant. Le groupe valide et note les différentes propositions. On travaillera également les décompositions (5=3 doigts d’une main et 2 de l’autre)  Configurations de doigts  Réaliser les collections-témoins de doigts  A sa demande, montrer 1 à 10 doigts à l’enseignant :  - Constater qu’il existe plusieurs façons de procéder.  - Reproduire les configurations de doigts de l’enseignant qui décompose à chaque fois les nombres (deux et encore un...).  - Reproduire avec ses doigts les configurations représentées sur une grande carte. |
| Activités |
| Jeux sur les quantités :  **Ajouter ou retirer un**  Objectif : Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédente Dans une boîte opaque l’enseignant place jusqu’à trois pions devant les élèves puis il en rajoute ou en enlève une et demande ensuite aux élèves combien il y en a. On peut montrer les doigts, dire le nombre, lever l’étiquette correspondante |
| **Jeu des pinces à linge**  Objectif : Additionner deux petits nombres L’enseignant lance deux dés. L’élève doit additionner les nombres et placer une pince à linge sur la bande numérique. |
| **Ping-Pong**  Objectif : réaliser une collection Matériel : Un bocal opaque ou un sac rempli de balles de Ping-Pong 15 balles de Ping-Pong blanches avec des constellations de 4 à 6 (PS) et de 5 à 10 (MS/GS) 15 balles d’une autre couleur marquées des constellations 4 à 6 ou de 5 à 10. Boîte à jetons On désigne un banquier et deux autres joueurs. A son tour, chaque jouer tire autant de boules blanches que possible (une à la fois) dans le bocal et les remet au banquier qui doit donner autant de jetons qu’il y a de points indiqués sur chaque boule. Le joueur ajoute ces jetons à la collection (cagnotte). Chaque joueur pioche autant de fois qu’il peut, c'est-à-dire tant qu’il n’est pas tombé sur une boule rouge. Le tour du premier joueur s’arrête lorsqu’il pioche une boule rouge. Il doit alors rendre au banquier les jetons correspondant au tirage de la boule rouge. Les manches se succèdent jusqu’à ce que l’un des joueurs ne puissent plus honorer ses dettes, c'est-à-dire qu’il n’ait plus de jetons dans sa cagnotte |