

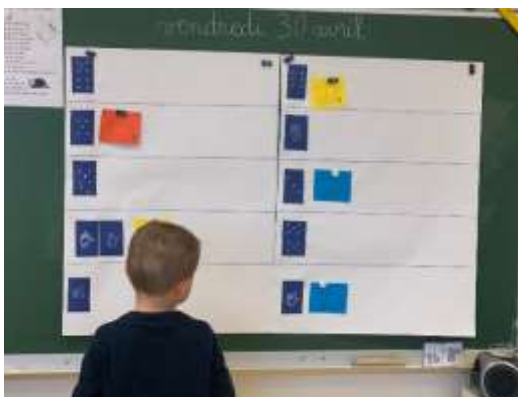
Attendu de fin de cycle : Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

Objectif général de la séquence : Mémoriser l'écriture chiffrée des nombres

Situation d'entrée

Jeu des souris

Chaque élève dispose d'une carte « souris » sur laquelle est inscrit un nombre en écriture chiffrée. La consigne est de placer son étiquette dans la bonne case sur l'affiche des différentes représentations du nombre.



Manipulation / Recherche

Objectifs spécifiques de la séance :

- Associer une collection à un nombre
- Associer le nom d'un nombre à son écriture chiffrée

Ce qui est attendu des élèves :

- Associer un nombre à une quantité dénombrée
- Etre capable de vérifier les collections
- Pouvoir travailler à deux.

Matériel :

- caisse avec différents objets
- sacs
- bons de commande
- bandes numériques
- fiche bilan

Jeu de la marchande

La souris verte part avec son baluchon pour aller chercher de la nourriture. Les élèves font comme la souris, sauf qu'il doivent aller chercher des affaires d'école. Chaque équipe disposera d'un bon de commande (ou liste de courses) et d'un sac de courses.

Modalités de travail : groupes de deux élèves

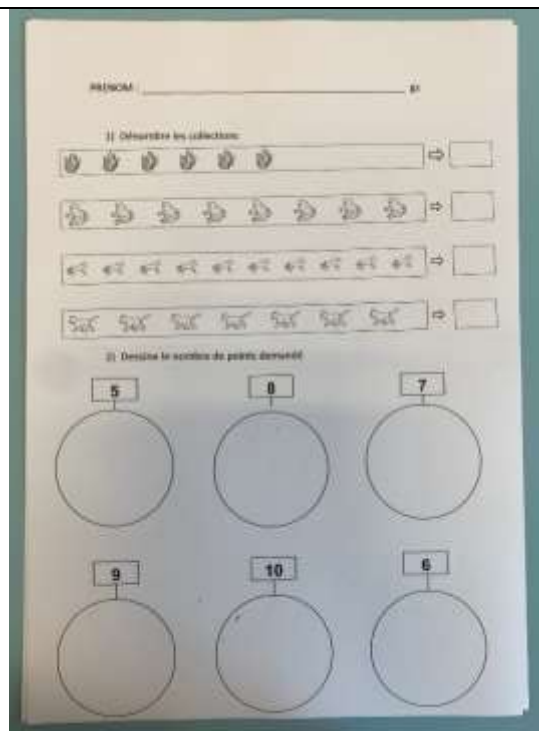
Etape 1 : présentation des objets que l'on peut acheter : reconnaître et savoir nommer le matériel.

Etape 2 : les enfants vont faire leurs courses. Ils doivent aller chercher ce qui est inscrit sur leur bon de commande.

L'enseignant vérifie et valide.



Etape 4 : sur fiche - dénombrer une collection et écrire le nombre qui correspond. Puis, dessiner le nombre de points qui correspondent au nombre écrit en écriture chiffrée.



Différenciation : adaptation des nombres en jeu en fonction du niveau des élèves.

Mise en commun / institutionnalisation

Explicitation : qu'avons-nous appris en jouant à ce jeu ?

Réponses attendues : lire les nombres / compter

Rappel de l'affichage en classe des différentes représentations des nombres

Rappel de l'affichage de la file numérique jusqu'à 30 avec les points de repères 10-20-30.

Utilisation de cet affichage en rituel quotidien.

Réinvestissement

Jeu de plateau, bataille, loto, puzzles numériques, dominos, files numériques à compléter, collections à dénombrer.

Activités ritualisées : jeu du furet, remettre les nombres dans l'ordre, retrouver le nombre manquant...

Evaluation

Evaluation en observation lors de la vérification des commandes des élèves.

Evaluation individuelle sur fiche en fin de séquence.

Critères de réussite :

- L'élève nomme le nombre.
- L'élève reconnaît l'écriture chiffrée d'un nombre.
- L'élève associe l'écriture chiffrée à une quantité.
- L'élève utilise la bande numérique pour retrouver l'écriture chiffrée du nombre.