

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

« C'est l'anniversaire d'un camarade de classe, et vous aimeriez lui acheter un jouet. Vous allez devoir aller chercher des pièces de monnaie à la banque pour pouvoir acheter ce jouet. »

Manipulation / Recherche

Matériel :

- série de cartes jouets
- jetons, papier, crayons, ardoises
- bandes numériques

Etape 1 : découverte de l'activité, communication orale

- Chaque élève choisit la carte du jouet qu'il/elle souhaite acheter pour l'anniversaire de son camarade de classe.

Consigne : « Pour acheter ce jouet, vous avez besoin de pièces. Ces pièces, vous allez les chercher auprès d'un élève qui jouera le rôle du banquier. Vous devez chercher le bon nombre de pièces, pas plus, pas moins, juste ce qu'il faut. »

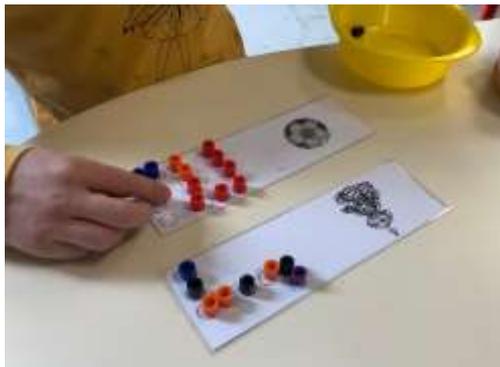


Sur sa carte, l'élève compte le nombre de jetons dont il a besoin. Il peut cocher les cases qu'il a déjà comptées avec un feutre d'ardoise pour ne pas oublier, ou pour ne pas en compter deux fois. Puis, il se rend chez son banquier. Il lui demande oralement le nombre de jetons nécessaire.

Verbalisation : formulation de la question, nommer le nombre.



L'élève vérifie ensuite s'il a reçu le bon nombre de pièces à l'aide des points dessinés sur sa carte. Puis échange des rôles.



Etape 2 : communiquer par écrit le nombre d'objets de la collection

Même activité qu'en étape 1, mais l'élève n'a plus le droit de dire au banquier le nombre oralement, ni de le montrer avec ses doigts.

L'enseignant demande aux élèves comment faire : « *le banquier n'est pas là, il est occupé. Vous allez devoir lui demander de vous donner des pièces, sans le voir. Comment faire ?* »

Réponses attendues : écrire ce nombre, dessiner le nombre (sur une feuille, sur une ardoise, en utilisant des étiquettes chiffrées...), utiliser l'étiquette du nombre.

« *Et si on ne sait pas encore écrire ce nombre. Comment faire ?* »

Réflexion autour des outils de la classe que l'élève pourra utiliser.

Réponse attendue : utilisation de la bande numérique.



Différenciation : utilisation d'une bande numérique pour retrouver l'écriture chiffrée du nombre souhaité.

Prévoir des cartes jouets avec des nombres allant de 3 à 20.

Mise en commun / institutionnalisation

Réaliser une bande numérique qui associe écriture chiffrée et la constellation du nombre, en utilisant les images du jeu (image du jouet et constellation).

Réinvestissement

Jeu de la marchande

> même principe que le jeu du banquier, mais avec un vendeur et un acheteur.

Evaluation

Evaluation en observation pendant l'activité (avec deux élèves : un client et un banquier)

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.