

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

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

Le plateau des nombres

Séance 1 : Découverte du jeu



Phase 1 : Présentation du matériel et explication de la règle du jeu

Matériel à prévoir : un plateau avec les nombres de 1 à 10 en écriture chiffrée, collés dans 4 sens différents / 4 bandes numériques vierges / 2 dés classiques

L'enseignant présente le matériel aux élèves. « Que voyez-vous ? »

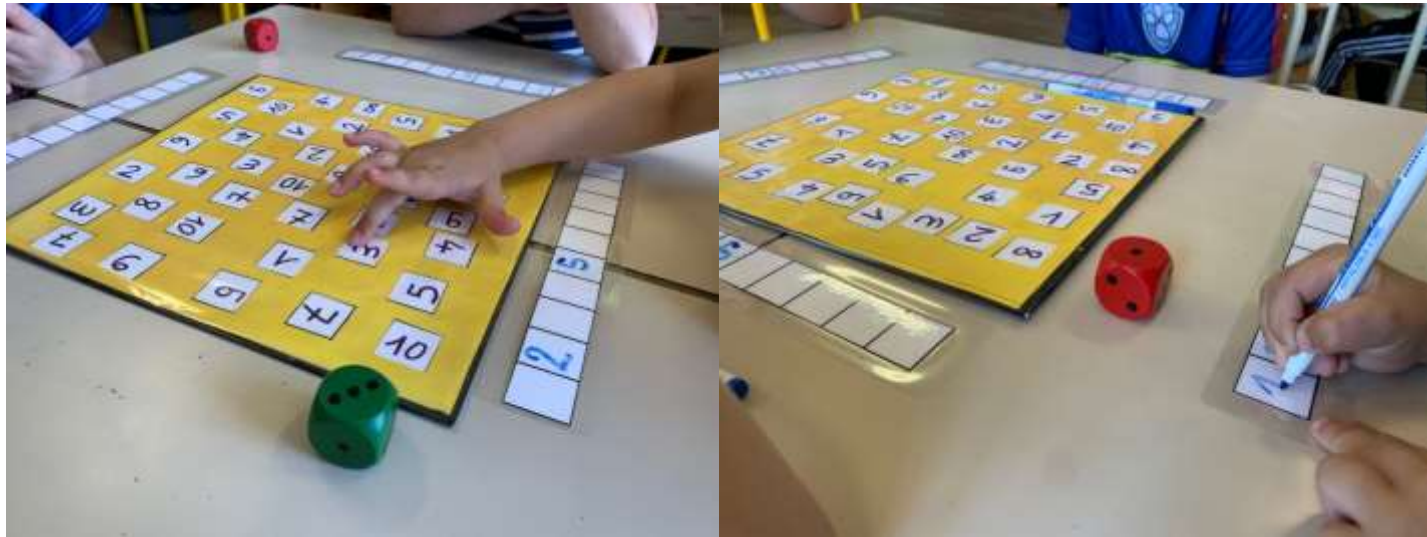
« A votre avis, quelle est la règle du jeu ? »

Après ce temps d'échange et de réflexion, l'enseignant présente la règle du jeu :

« Nous allons jouer à un jeu. C'est un jeu qui va vous permettre d'apprendre à lire et à écrire les nombres de 1 à 10. Chacun votre tour, vous lancerez un ou deux dés (au choix), et vous devrez retrouver le nombre indiqué par le dé sur le plateau. Attention, vous devez trouver le nombre qui est dans le bon sens ! Si vous montrez un nombre qui n'est pas dans le bon sens, vous devez passer votre tour. Si vous montrez le bon nombre, vous avez le droit de l'écrire sur votre bande numérique, au bon endroit (le nombre 1 dans la première case, le nombre 2 dans la deuxième case, etc.). Le premier qui remplit sa bande numérique gagne la partie. »

Phase 2 : Les élèves jouent. Un plateau pour 4 élèves. L'enseignant vérifie que la règle du jeu est bien comprise, et il fait verbaliser les élèves. Il propose aux élèves en difficulté d'utiliser l'affichage de la classe pour vérifier ou trouver l'écriture chiffrée des nombres qu'ils ne connaissent pas.

Ci-dessous : l'élève a fait « 3 » avec le dé. Il montre le nombre 3 en écriture chiffrée sur le plateau, dans le bon sens. S'il réussit à trouver le nombre correct, il a le droit d'écrire ce nombre sur sa bande numérique.



Le premier qui a complété toute sa bande gagne la partie.



Si la somme des deux dés dépasse 10, l'élève relance les dés.

Différenciation : varier les nombres en jeu (plateau de 1 à 6 et un seul dé pour les élèves en difficulté, et plateau de 1 à 12 pour les plus à l'aise)



Séance 3 : Mise en commun

Verbalisation des élèves au sujet du jeu :

« Pouvez-vous me rappeler la règle du jeu ? »

« Qu'apprend-on en jouant à ce jeu ? »

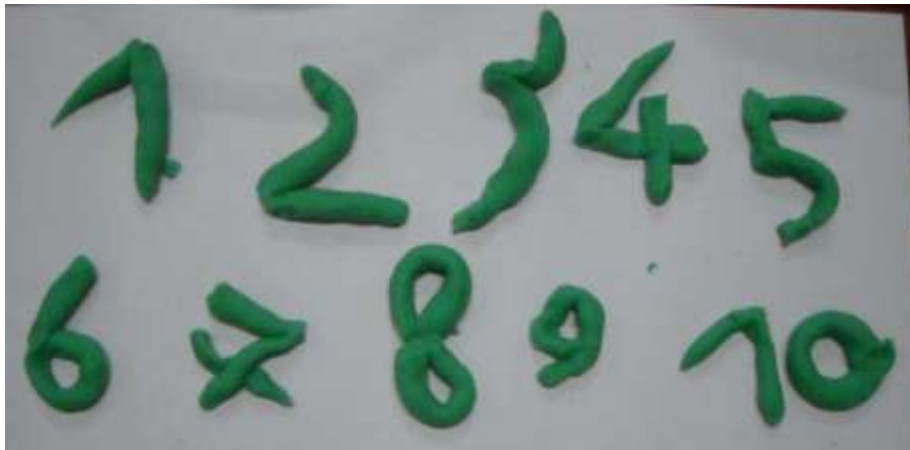
« Est-ce que c'était facile ? Difficile ? Pourquoi ? »

Rappel de l'affichage des nombres dans la classe, ou réalisation d'un affichage (s'il n'est pas déjà présent).

Rappel du sens d'écriture des nombres, rappel de l'ordre des nombres.

Réinvestissement

Former les nombres avec de la pâte à modeler.



Evaluation

Evaluation en observation pendant le jeu.

Critères de réussite :

- L'élève est capable de lire l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 10.
- L'élève reconnaît l'écriture chiffrée des nombres dans le bon sens.
- L'élève est capable d'écrire les nombres de 1 à 10.
- L'élève connaît l'ordre des nombres de 1 à 10.
- L'élève respecte le sens d'écriture (de gauche à droite).