

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

Le relais des nombres

Séance 1 : La course de relais

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

Matériel à prévoir : 10 balles numérotées de 1 à 10, et 10 anneaux numérotés de 1 à 10 (une face numérotée, une face non numérotée).



L'enseignant présente le matériel aux élèves. Au départ, seuls les anneaux sont présentés, face non numérotée.

« A votre avis, que va-t-on faire avec ces anneaux ? »

Puis l'enseignant dévoile les faces numérotées. « Et maintenant ? »

Les élèves proposent leurs idées (ranger dans l'ordre, trier par couleur, faire un algorithme ?). Puis, l'enseignant présente les balles numérotées.

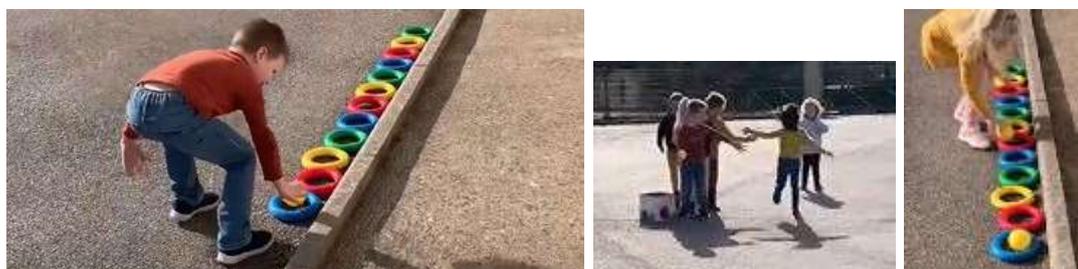
Après ce temps d'échange et de réflexion, l'enseignant présente la règle du jeu :

« Nous allons jouer à un jeu. C'est un jeu qui va vous permettre d'apprendre à ranger les nombres de 1 à 10 dans l'ordre, tout en faisant du sport. Ce jeu, c'est une course de relais. Vous vous placerez en file indienne (dessiner sur le tableau pour illustrer les propos), et chacun votre tour, vous irez déposer une balle dans le bon anneau en courant. La balle 1 doit être placée dans l'anneau 1, etc. Ensuite, vous reviendrez vers vos camarades et vous irez taper dans la main du prochain joueur, qui ira déposer une autre balle. La partie sera terminée lorsque toutes les balles seront rangées dans les anneaux.

Phase 2 : Course de relais

Première partie sans sablier. Seconde partie avec sablier de 3 ou 5mn.

Variantes : possibilité de mettre en place deux équipes qui s'affrontent dans un temps imparti.



Séance 3 : Mise en commun

Réalisation d'une affiche qui montre dans quel ordre les élèves devaient ranger les balles

Cette affiche sera présentée comme une aide lors de la prochaine séance.



Séance 4 : Course de relais (2)

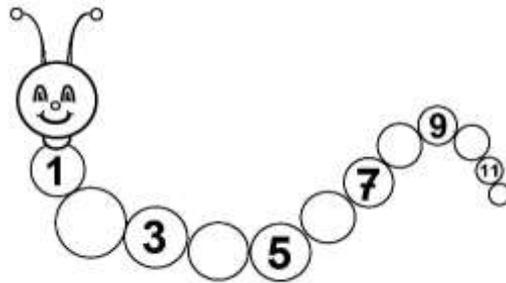
Cette fois, les anneaux ne sont plus numérotés. Les élèves doivent maintenant se référer à l'affichage s'ils ne se souviennent pas de l'ordre des nombres.

Différenciation : varier les nombres (1 à 3, 1 à 5, 1 à 12, 1 à 20).

Réinvestissement

Former les nombres avec de la pâte à modeler, et les placer dans l'ordre croissant. Logiciel « Compte avec Floc ». Jeu de la chenille numérotée : après avoir remis le corps de la chenille dans l'ordre, la maîtresse fait disparaître un nombre.

Lequel ?



Evaluation

Evaluation en observation pendant la course de relais, puis pendant les séances de réinvestissement.

Critères de réussite :

- L'élève est capable de lire et de nommer le nombre qui est écrit sur la balle.
- L'élève range les nombres dans le bon ordre, avec modèle.
- L'élève range les nombres dans le bon ordre, sans modèle.