

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

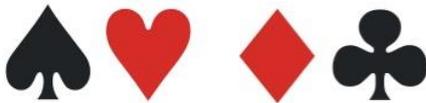
## Situation d'entrée

Modalité d'apprentissage : apprendre en jouant

### Découverte des jeux de cartes

Etape 1 : trier les cartes (environ 15min)

Objectifs : reconnaître les « dessins » des cartes :



Les cartes sont étalées sur la table, face visible. Observer les cartes et les décrire : couleur, dessin, nombre.



Consigne : trier les cartes, faire 4 tas, un tas pour chaque sorte de dessin.

**Point de vigilance** : explicitation des objectifs d'apprentissages et des buts de la tâche

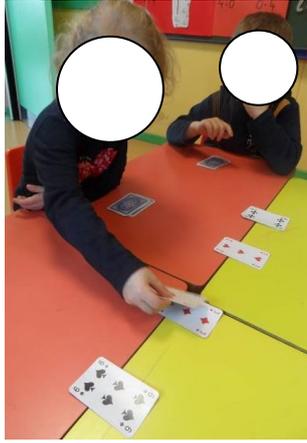
## Activités

Etape 2 : nommer les cartes (environ 10 à 15 min par partie)

Objectifs : reconnaître les configurations des cartes et les nommer

Une carte de chaque sorte est posée au centre de la table. Le reste des cartes est réparti entre les enfants. Chaque enfant, à son tour, prend la 1<sup>ère</sup> carte de son jeu et la pose sur le bon tas (pique avec pique, etc.) et la nomme précisément : exemple : 7 de cœur, 3 de pique, etc.

Si la réponse est correcte, la carte reste sur le tas. Sinon, l'enfant remet sa carte sous son jeu. Le 1<sup>er</sup> à avoir posé toutes ses cartes a gagné !



### Etape 3 : ranger les cartes (environ 10 min)

Objectif : ordonner les quantités par ordre croissant (ou décroissant)

Chaque enfant reçoit un tas de cartes : exemple : tous les cœurs.

Consigne : range les cartes de la plus petite à la plus grande.

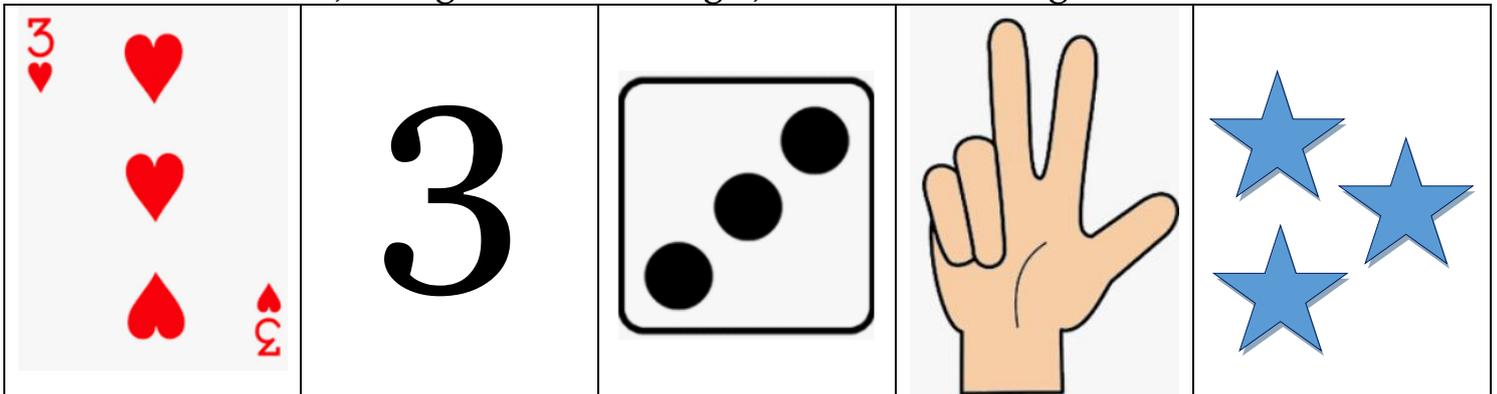


Points de vigilance : Manipulation : utilisation de jetons pour dénombrer /  
Verbalisation /

Différenciation : le dénombrement des « dessins » ne doit être qu'une aide à la reconnaissance de l'écriture chiffrée des nombres. Le fait de dénombrer les dessins est une autre compétence.

### Mise en commun / Institutionnalisation

Une affiche collective avec les cartes jeu utilisées associées aux nombres, à des constellations du dé, configurations de doigts, collections désorganisées.



**Quelle trace ?** des traces collectives (affichages) construites avec les élèves, des traces individuelles pour mémoire des apprentissages dans les cahiers

## Réinvestissement / Entraînement

Modalités d'apprentissage : apprendre en résolvant des problèmes et apprendre en s'exerçant

Etape 1 : jeu de marchande classique : jeu réalisé pendant le confinement d'avril 2021

Objectifs : construire une collection de 1 à 6 éléments  
lire les nombres de 1 à 6 en écriture chiffrée

Etape 2 : s'approprier le matériel

But à atteindre : préparer autant de « sous » que d'objets pris, respecter une commande

S'approprier : la fiche de commande, le porte-monnaie et les « sous », comprendre l'échange « un objet contre un sou »



### Etape 3 : rédiger une commande :



### Organisation : atelier dirigé de 5 ou 6 enfants

Matériel : petits paniers, objets d'une même sorte en plusieurs exemplaires, portemonnaies, « sous », bons de commande (au moins 2 par enfant)

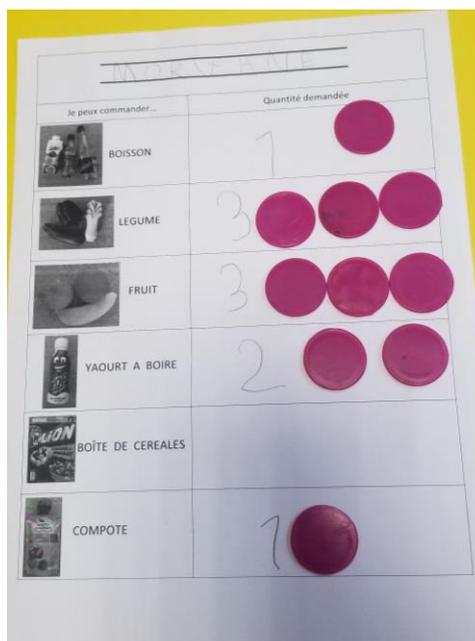
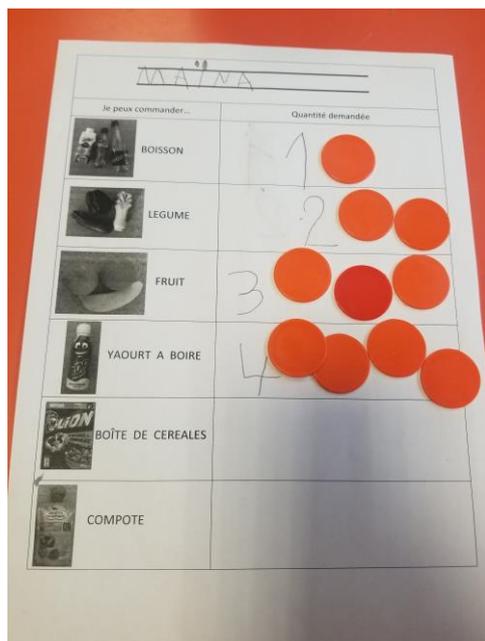
But à atteindre : rédiger une commande d'objets et chercher la quantité de sous nécessaires pour la payer (« un objet = un sou », il faut donc « autant de sous que d'objets »)

Chaque enfant dispose d'un bon de commande et d'un portemonnaie contenant une dizaine de sous.

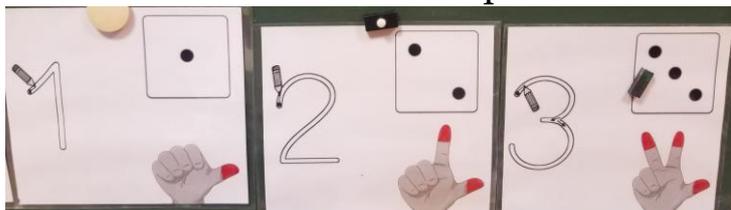
Dans un 1<sup>er</sup> temps l'enseignant aide les enfants à remplir le bon de commande et à préparer la quantité de sous correspondante. Lorsque les enfants ont rempli leur bon de commande, ils l'apportent au marchand qui doit essayer de le comprendre. Puis le marchand prépare la commande, prend les sous et donne les objets commandés.

Dans un 2<sup>nd</sup> temps, chacun essaie de préparer une nouvelle commande et la quantité de sous nécessaire, seul(e), et l'apporte au marchand.

## Exemple de bon de commande :



**Différenciation** : - aide à l'écriture des nombres : proposer des étiquettes-nombres à coller ou des bandes numériques



- adapter les nombres en jeu aux compétences et connaissances des élèves

**Prolongement** : Ecrire le prix sur les articles en vente dans la marchande : 1, 2 ou 3€. Les élèves disposent toujours de 10 « sous » (situations additives).

**Quelles activités en guise de réinvestissement** : jeux autonomes, jeux numériques, livres à compter, devinettes, création d'un Book Creator

## Evaluation

Evaluation en observation, pendant le jeu de la marchande

Utilisation de l'affiche d'institutionnalisation, sous forme d'étiquettes, comme jeu autonome pour favoriser l'observation en situation.

Critères de réussite :

- lire les nombres écrits

- construire une collection équipotente au nombre écrit

