

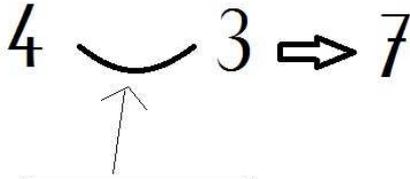
Progression MATHÉMATIQUES - NUMÉRATION

CP

Les nombres de 0 à 10.

(5 séances sur 1 semaine)

Objectifs	
<ul style="list-style-type: none">- Dénombrer une quantité inférieure ou égale à 10- Reconnaître l'écriture chiffrée et en lettres des nombres de 0 à 10- Comparer les nombres inférieurs ou égaux à 10 avec les signes $<$, $>$ ou $=$ <p><i>Calcul :</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Comprendre le sens de l'addition.- Utiliser le signe $+$	
Déroulement général	lieu / durée
<p><u>Jeu de la boîte noire. (activité tirée du Ermel)</u> Un élève est invité à mettre x cubes dans la boîte (dont le contenu n'est pas visible de la classe). Un autre élève met à son tour y cubes. On demande aux enfants de trouver combien il y a de cubes dans la boîte. <i>Etape 2 :</i> Même activité, mais le 2e élève enlève y cubes de la boîte. <i>Etape 3 :</i> Le premier élève met x cubes. Le 2e est appelé . L'enseignant indique qu'il voudrait z cubes dans la boîte. Il doit compléter. --> Inviter les élèves à vérifier le compte de cubes à chaque fois.</p> <p>On explicitera les procédures des élèves et leurs erreurs dans des phases collectives régulières. <i>Prolongement :</i> Dans l'activité de sur-comptage, on peut proposer une somme de plus de 2 nombres.</p>	Classe 15' coll.
<p><u>Jeu de la corde à linge.</u> A la corde à linge, on fait accrocher les étiquettes des nombres de 0 à 10 dans l'ordre par des élèves. <i>Activités possibles :</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Faire accrocher / Réordonner les cartes.- Introduire une carte manquante dans la suite de cartes existante.- A partir d'une suite suspendue (dans l'ordre ou pas !!!!), demander aux élèves de fermer les yeux. Enlever une carte. Demander aux élèves de retrouver la carte manquante.	Classe 15' coll.
<p><u>Dictée de nombres sur ardoise</u> On appliquera la graphie des chiffres de 6 à 10 sur l'ardoise après description au tableau. <i>Dictée :</i> Le maître donne un nombre. Au signal, les élèves l'écrivent sur leur ardoise, puis lèvent au second signal. On pourra laisser la corde à linge dans un premier temps pour modèle.</p>	Classe 20' indiv.
<p><u>Greli-Grelo.</u> Le maître appelle deux enfants. L'un à sa droite, l'autre à sa gauche. Il demande à l'un de mettre x cubes dans sa main droite. Puis à l'autre de mettre x cubes dans sa main gauche. Il rassemble ses deux mains en mélangeant les cubes et en annonçant : "Greli-grelo, combien j'ai de sous dans mon sabot ?". On veillera pendant une phase collective à expliquer les différentes stratégies.</p>	Classe 15' coll.
<p><u>Fiche de sur-comptage. (systématisation)</u> Correction collective.</p>	Classe 10' indiv.
<p><u>Jeu de cartes.</u> Chaque enfant reçoit un jeu de cartes de 0 à 10. <i>Activités possibles :</i></p> <ul style="list-style-type: none">- les mettre dans l'ordre.- montrer le "8" avec les cartes visibles dans l'ordre / désordre.- Réussite / bataille.	Classe 20' indiv.

<p><u>Du sur-comptage au terme "plus".</u> - Avec le jeu "Grelé-grelé", on introduira à l'oral, le terme "Plus". (pas à l'écrit, cette séance étant consacrée à l'introduction des signes < et >). On notera juste au tableau pour $4 + 3 = 7 \Rightarrow$</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 10px;"> <p>Ce signe permet de montrer l'union entre le premier terme et le second (tout en gardant l'ordre d'apparition des nombres (on a d'abord mis 4 cubes puis 3)).</p> </div>	<p>Classe 15' Coll.</p>
<p><u>Jeu de bataille.</u> On propose aux enfants de jouer à la bataille. Puis on évaluera la compétence "comparer deux nombres" avec une fiche. Ensuite, on introduira les signes < et > avec le deuxième exercice de la fiche (en collectif). Enfin, on évaluera les élèves avec l'exercice 3.</p>	<p>Classe 30' Coll / indiv.</p>
<p><u>Du Grelé-grelé vers l'écriture additive.</u> - A partir d'une réunion de cubes, ré-écrire la formule au tableau et remplacer les symboles par les signes + et =. - Faire écrire l'addition par des élèves à partir d'une réunion de cubes. - Faire réunir les cubes par un élève à partir d'une addition écrite.</p>	<p>Classe 20' coll.</p>
<p><u>Fiche : comparer des nombres (systématisation)</u> On distribue la fiche, explique collectivement la consigne puis les élèves travaillent en autonomie.</p>	<p>Classe 15' indiv.</p>
<p><u>Grelé-grelé sur ardoise.</u> On fait sortir les ardoises. On propose un "grelé-grelé" (réunion de 2 collections de cubes). On demande aux enfants d'écrire l'addition et son résultat sur leur ardoise.</p>	<p>Classe 15' indiv.</p>
<p><u>Ateliers : Dé / Dominos/ Réussite</u> 3 groupes sont constitués. Le but ici, est de réinvestir les connaissances sur les nombres dans des jeux de société afin de donner du sens aux apprentissages. 1 - Jeu de dominos... le traditionnel ! 2 - Jeu de dés : chacun a un dé. Le joueur qui fait le plus de points à son lancer a gagné. 3 - Jeu de la réussite...le traditionnel !</p>	<p>Classe 1h groupe</p>