

Progression MATHÉMATIQUES - NUMÉRATION

CP

Les nombres de 0 à 20.

(7 séances sur 2 semaines)

Objectifs	
<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité inférieure ou égale à 20 - Reconnaître l'écriture chiffrée et en lettres des nombres de 0 à 20 - 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 + - Développer la technique du sur-comptage en vue de trouver le résultat d'une addition. - Connaître et utiliser les tables d'additions. 	
Déroulement général	lieu / durée
<p><u>Jeu du dé (reprise).</u> Constitution de groupes de 2 élèves. Chacun a deux dés qu'il lance. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre avec l'addition des deux dés !</p>	Classe 20' groupe
<p><u>Qui va le plus loin.</u> Le maître demande à un élève de compter le plus loin possible. Regroupement dans le coin bibliothèque. On y fait une ronde pour compter chacun son tour. Le premier élève dit 1, le 2ème dit 2... etc etc... jusqu'à 20 (à faire plusieurs fois).</p>	Classe 15' coll.
<p><u>Jeu de 0 à 23.</u> Le maître propose de compter ensemble de 0 jusqu'à 15. Il compte accompagné des élèves. Arrivé au nombre cible (15), il faut s'arrêter. Celui qui continue est éliminé (se met assis).</p>	Classe 10' coll.
<p><u>Découverte de la bande numérique jusqu'à 20</u> On lit les nombres collectivement jusqu'à 20. Puis le maître pointe un nombre. Il faut le nommer ! <i>Variante :</i> un élève vient montrer un nombre pour un autre élève. - Le maître donne un nombre que l'élève doit pointer.</p>	Classe 15' coll.
<p><u>Fiche individuelle (1/2 classe)</u> Compléter les bandes numériques.</p>	Classe 15' indiv.
<p><u>Jeu de cartes (1/2 classe)</u> On distribue à chacun un jeu de cartes de 0 à 20. <i>Activités possibles :</i> - Les ordonner - Montrer le "11" (avec les cartes dans l'ordre ou le désordre) - Nommer une carte (avec les cartes dans l'ordre ou le désordre).</p>	Classe 15' coll.
<p><u>Jeu de bataille.</u> Par groupe de 2, jeu de bataille avec les nombres de 0 à 20. Puis fiche d'évaluation (jeu de bataille - Colorier la carte gagnante).</p>	Classe 10' groupe 5' indiv.
<p><u>Jeu de la bande numérique / Nombre secret.</u> Le maître du jeu choisit un nombre. Les autres doivent le retrouver en proposant des nombres. Le maître du jeu précisera si le nombre secret est plus grand/petit que le nombre proposé.</p>	Classe 10' coll.
<p><u>Jeu de dé.</u> Réinvestissement avec deux dés par joueur. Inviter les enfants à ne plus compter le premier dé, mais sur-compter à partir de celui-ci.</p>	Classe 15' groupe
<p><u>Fiche Evaluation.</u> Compléter les bandes numériques.</p>	Classe 10' indiv.
<p><u>Retrouver le nombre avant/après</u> Au tableau sont proposés des bouts de bandes numériques. Il faut les compléter en précisant le/les nombre(s) précédent(s) ou suivant(s).</p>	Classe 10' coll.
<p><u>Comparer des nombres.</u> Fiche individuelle avec 4 exercices successifs à corriger collectivement. Le dernier exercice servant d'évaluation.</p>	Classe 10' indiv.
<p><u>La corde à linge;</u> Découverte des nombres de 10 à 16 en lettres... à lire, ordonner, à désigner dans le désordre.</p>	Classe 10' coll.
<p><u>Ardoise : Dictée de nombres de 0 à 20.</u> On précisera la graphie des chiffres si besoin.</p>	Classe 15' indiv.

