

Progression MATHÉMATIQUES - NUMÉRATION

CP

Les nombres de 0 à 6.

(6 séances sur 2 semaines)

Objectifs															
<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité inférieure ou égale à 6 - Reconnaître l'écriture chiffrée et en lettres des nombres de 0 à 6 - Comparer, ordonner les nombres inférieurs ou égaux à 6 - Reconnaître les constellations du dé. <p>Calcul - Compter, sur-compter, décompter.</p>															
Déroulement général	lieu / durée														
<p><u>Les courses.</u> A l'oral, dans la classe, le maître demande à chacun de rapporter une quantité d'objets :</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">- 3 stylos bleus</td> <td style="width: 50%;">- 6 trousse</td> </tr> <tr> <td>- 2 feuilles de brouillons</td> <td>- 2 livres</td> </tr> <tr> <td>- 5 craies</td> <td>- 4 feutres</td> </tr> <tr> <td>- 4 paires de ciseaux</td> <td>- 5 classeurs</td> </tr> <tr> <td>- 1 éponge</td> <td>- 6 cubes</td> </tr> <tr> <td>- 4 gommes</td> <td>- 3 règles</td> </tr> <tr> <td>- 2 livres</td> <td>- 1 CD</td> </tr> </table> <p>Après chaque retour d'élèves, on vérifie rapidement et collectivement, en comptant ensemble la quantité. Et après chaque compte, on écrit le nombre en chiffre et en lettre (en dessous, pour commencer à introduire la notion de mot) au tableau.</p>	- 3 stylos bleus	- 6 trousse	- 2 feuilles de brouillons	- 2 livres	- 5 craies	- 4 feutres	- 4 paires de ciseaux	- 5 classeurs	- 1 éponge	- 6 cubes	- 4 gommes	- 3 règles	- 2 livres	- 1 CD	<p>Classe 15' coll</p>
- 3 stylos bleus	- 6 trousse														
- 2 feuilles de brouillons	- 2 livres														
- 5 craies	- 4 feutres														
- 4 paires de ciseaux	- 5 classeurs														
- 1 éponge	- 6 cubes														
- 4 gommes	- 3 règles														
- 2 livres	- 1 CD														
<p><u>Ranger les nombres chiffres dans l'ordre.</u> On efface la ligne des nombres écrits en lettres pour ne laisser que les nombres écrits en chiffres, dans le désordre donc ! Et on propose aux enfants de les remettre dans l'ordre. On introduira le 0.</p> <p><u>Jeu de cartes.</u> Chacun reçoit un jeu de cartes de 0 à 6. On fait sortir les jeux des enveloppes et demande à chacun de remettre la suite des nombres sur sa table. Ensuite, on demandera de montrer le "2". (Idem avec les cartes mélangées).</p>	<p>Classe 5' coll 20' écrit</p>														
<p><u>Comparaison.</u> Enfin, on s'amusera à comparer les quantités présentes sur la table :</p> <p>→ « Y a-t-il plus de gommes ou plus de craies ? »</p> <p>→ « Y a-t-il moins de stylos ou plus de stylos que de cubes ? »...</p> <p>→ Introduire les termes : « plus que », « moins que », « autant que ».</p>	<p>Classe 15' coll</p>														
<p><u>Jeu de Bataille.</u> Explication collective du jeu de bataille.</p>	<p>Classe 20' par groupe</p>														
<p><u>Coloriage magique</u> On distribue le coloriage (chat sur les cubes). --> Passation de la consigne. On fera colorier les étiquettes des couleurs par les enfants collectivement. --> Coloriage individuel.</p>	<p>Classe 15' indiv.</p>														
<p><u>Pb : Les contrats.</u> On distribue les contrats (coloriage avec les nombres écrits en lettres / cerf-volant) ==> Problématique : "Les nombres sont écrits en lettres." On affichera le référent des nombres (écrits en chiffres et en lettres). On reformule la consigne. Puis on explique aux enfants que ce travail pourra se faire tout au long de la semaine en contrat. Enfin, on colle la fiche de numération sur les nombres de 0 à 6 dans le carnet.</p>	<p>Classe 20' écrit</p>														
<p><u>Jeu de doigts.</u> - Regroupement dans le coin bibliothèque. - Le maître montre une quantité avec ses doigts, puis la cache. On interrogera les élèves chacun leur tour. <i>Variante :</i> Quantité sur une/deux main(s), vue de plus en plus rapide.</p>	<p>Classe 10' coll.</p>														
<p><u>Champion de l'ardoise.</u> Chacun se munit de son ardoise. Le maître annonce un nombre. Les enfants le visualisent dans leur tête. Au signal (claquement de mains), ils écrivent le nombre (en chiffre). Au second signal, ils lèvent ensemble leur ardoise.</p>	<p>Classe 20' indiv.</p>														

Chaque erreur est éliminatoire. Jusqu'à n'avoir plus qu'un enfant qui sera alors désigné champion de l'ardoise ! On fera une manche.	
<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>La corde à linge.</u> On installe une corde à linge au tableau. On demande ensuite à un élève d'aller placer les étiquettes des nombres (dans l'ordre). On explicitera chaque placement ("plus petit que...", "plus grand que...")</p>	Classe 15' coll.
<p><u>Jeu de la Bande numérique.</u> On présente la bande numérique au tableau. On cache un nombre avec sa main. --> "Quel est le nombre caché ?" <i>Prolongement</i> : On cache deux nombres (consécutifs ou non). "Quels sont les nombres cachés ?" "Quel est celui avant, et celui après ?" --> Pour introduire la notion "5 est après 4."</p> <p><u>Fiches individuelles (évaluation)</u> Distribution des fiches. La consigne est de compléter les bandes numériques.</p>	Classe 15' coll. Classe 5' indiv.
<p><u>Jeu de bataille (reprise)</u> Les enfants sont mis par 2 pour jouer.</p>	Classe 10' par groupe
<p><u>Fiche bataille (évaluation).</u> On distribue la fiche de jeu de bataille. On demandera aux enfants de colorier pour chaque manche, la carte qui remporte la partie.</p>	Classe 10' indiv
<p><u>Dénombrement / Fiche</u> On distribue une fiche par élève. Consigne 1 : dessiner dans chaque gobelet, 4 billes. Consigne 2 : Mettre 5 billes dans chaque gobelet (avec des gobelet déjà pré-remplis) --> surcomptage Consigne 3 : Mettre 3 billes dans chaque gobelet (avec des gobelets pré ou sur-remplis) --> sur/décomptage</p> <p>Après chaque exercice, une correction collective sera faite et explicitée.</p>	Classe 20' indiv/coll.
<p><u>Ecriture</u> Lignes d'écriture sur fiche : les nombres en chiffres de 0 à 6. Un chiffre à la fois pour décrire la graphie du chiffre avant le travail individuel. On proposera pour cela de regarder un modèle puis de tracer chaque chiffre avec son "doigt magique" sur la table.</p>	Classe 15' indiv.
<p><u>Constellation et doigts.</u> A l'oral, le maître montre des doigts (de 0 à 5) le but étant de compter de plus en plus rapidement le nombre. Puis le maître demande aux élèves de montrer un nombre donné de doigts.</p>	Classe 10' oral
<p><u>Jeu avec dé.</u> Tirer le dé. Une fois le dé arrêté, tous les enfants montrent la quantité avec les doigts.</p> <p>Ecrire des nombres sur ardoise sous la dictée.</p>	15' coll.
<p><u>Evaluation sur les nombres de 0 à 6.</u> Fiche de numération.</p>	Classe 15' indiv.

Les jeux doivent être repris régulièrement d'un jour sur l'autre pour entraînement / Systématisation.