

Analyse de situations pour construire la numération au cycle 2 : CP –CE1 – CE2

Situation : **Champion des nombres** Niveau du cycle : **CP** Période de l'année :

Connaissances et compétences en jeu (notions mathématiques et vocabulaire spécifique)	Les différentes procédures	Les difficultés rencontrées par les élèves	Les variables didactiques pour complexifier ou simplifier
1. Connaitre la comptine. 2. Savoir énumérer, savoir surcompter, savoir dénombrer. 3. Savoir compter de 5 en 5, de 10 en 10. 4. Savoir grouper les éléments d'une collection par 5, puis 10 et organiser ces groupements pour la dénombrer. 5. Savoir que 1 dizaine vaut 10 unités. 6. Savoir traduire cette organisation : - en écriture codée, - puis chiffrée, - puis chiffrée conventionnelle. 7. Comprendre le système positionnel de cette écriture.	Elles évoluent au cours de la séquence. 1. Dénombrer les points 1 par 1, puis comparer point par point les 2 collections. 2. Réaliser des groupements par 5 puis 10 pour optimiser le temps de dénombrement. 3. Réaliser les échanges entre unités de numération pour réduire le nombre de cartes.	1. Ne pas penser à regrouper ou ne pas en comprendre l'intérêt. 2. Ne pas comprendre l'intérêt des divers codages avec des chiffres à cause de la connaissance de certains nombres (50, etc.). 3. Ne pas mémoriser les relations (x10) entre les unités et les dizaines dans un nombre. 4. Compter le nombre de cartes à la fin, et non le nombre de points.	1. Jouer sur les tailles des collections. 2. Jouer sur la taille des groupements. 3. Jouer sur l'organisation des groupements (rangés ou en « désordre »).