





# Construction du nombre

## Situations et matériel présentés lors des ateliers

**Remarque :** ces situations de référence seront proposées plusieurs fois dans l'année sous des habillages variés (camions-chauffeurs, lits-enfants, maillots-joueurs, lapins-carottes, niches-chiens, bonhommes-chapeaux, bonhommes-chaussures (1 pour 2)

**Point de vigilance :** pour éviter que les élèves ne se détournent de la tâche principale (les mathématiques) privilégier le symbolisme, le camion sera représenté par un rectangle et le chien par un jeton.

<b>Liens avec le programme</b>  <b>Pg. Construire le nombre pour exprimer les quantités :</b> -L'enfant doit comprendre que <b>le nombre sert à mémoriser la quantité.</b> - Les nombres travaillés doivent être <b>composés et décomposés.</b>  <b>Pg. Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur :</b> -acquérir la suite orale des mots-nombres, écrire les nombres avec les chiffres, <b>dénombrer</b> (ajouter un à la quantité précédente, nature des collections, différents <b>codages</b> (constellations, chiffres, oral)	
<b>Garder la mémoire du nombre</b> <b>Favoriser des situations de compositions - décompositions</b> <b>Consigne : aller chercher juste le nombre de XXX pour remplir le YYY</b> <b>Quelles procédures les élèves pourraient mettre en œuvre ?</b>	
<b>Situation 0 : Bac à glaçons – trop, pas assez, juste ce qu'il faut</b>	
<b>Atelier niveau 1 - (1, 2, 3)</b>  <b>Vers la composition –décomposition</b> <b>Utiliser une collection témoin de doigts</b>  Boîte d'œufs découpées + pions   Procédures attendues : -utiliser une collection témoins de « doigts », pincettes à linge, empreintes sur pâte à modeler -oral	<b>Atelier niveau 2 – (1 à 5)</b>  <b>Vers la composition –décomposition</b> <b>Reconnaître les différentes collections</b>  Garage – voitures – feuilles emplacements différents (organisés ou pas) Constellations Dominos, L'Herbinière (2, 2, 2...) 
<b>Atelier niveau 3 (5 à 10)</b>  <b>Vers la composition–décomposition nbre 8</b> <b>Lecture étiquettes chiffrées</b>  Ilots – Pingouins Paniers avec pions (5+3, 4+4...) Bande numérique pour lecture des nombres- 	<b>Atelier niveau 4</b>  <b>Stratégies de mémorisation, vers le jeu de la marchande (1 pour 2)</b> <b>Ecrire les nombres - 5 bateaux 10 cubes</b>   1 bateau pour 2 passagers Feuille/ feutre/bande numérique  Prendre 1 poignée puis réguler (1 :1) (2 : 2) (3 : 3) (4 : 4) ou (1 : 2) (3 : 4) (5 : 6)...(9 : 10) Deux lignes de pêcheurs : 1234 et 1234 <b>Demander 2 2 2 2 2</b> , dessins oo oo oo

## Autres situations

<b>0 estimer une quantité</b>	Trop/pas assez p.16 – Vers les maths PS Plus que moins que p.120 – Vers les maths GS
<b>1 (1 à 3)</b>	La tête à Toto (1 et 2) p.36 – Vers les maths PS Les animaux du zoo (1 à 3) p.113 – Vers les maths PS
<b>2 (1 à 5) décomposer</b>	Les galettes (1 à 5) p.87 – Vers les maths MS Les hérissons (décomposer) p.89 – Vers les maths MS
<b>3 (1 à 10) décomposer</b>	Juste ce qu'il faut (mathœufs) p.76 – Vers les maths GS Le jeu des jouets p.78 – Vers les maths GS Jeu des voyageurs / le car p.84 – Ermel GS Les mathœufs (matériel Asco) p.88 – Ermel GS
<b>4 Bon de commande</b>	Jouons à la marchande (bon de commande) p.150 – Vers les maths GS La marchande (bon de commande) p.44 – Découvrir le monde GS à adapter !
<b>5 échanges 1 pour 2</b>	Les cadeaux (1 pour 2) p.84 – Vers les maths GS Les visages (2 pour 1) p.92 – Ermel GS
<b>Vers le CP</b>	Le jeu du banquier p.138 – Vers les maths GS D'autre jeu du banquier (1 billet de 5 euros échangé contre 5 pièces)