

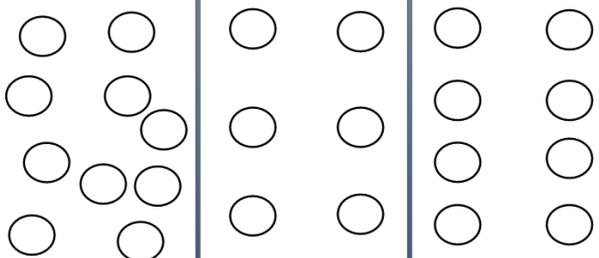
Construction du nombre

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.

<p>Liens avec le programme</p> <p>Pg. Construire le nombre pour exprimer les quantités : -L'enfant doit comprendre que le nombre sert à mémoriser la quantité. - Les nombres travaillés doivent être composés et décomposés.</p> <p>Pg. Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : -acquérir la suite orale des mots-nombres, écrire les nombres avec les chiffres, dénombrer (ajouter un à la quantité précédente, nature des collections, différents codages (constellations, chiffres, oral)</p>	
<p>Garder la mémoire du nombre Favoriser des situations de compositions - décompositions Consigne : aller chercher juste le nombre de XXX pour remplir le YYY Quelles procédures les élèves pourraient mettre en œuvre ?</p>	
<p>Situation 0 : Bac à glaçons – trop, pas assez, juste ce qu'il faut</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	
<p>Atelier niveau 1 - (1, 2, 3)</p> <p>Vers la composition –décomposition Utiliser une collection témoin de doigts</p> <p>Petits suisses + glaçons</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>  <p><u>Procédures attendues :</u> -utiliser une collection témoins de « doigts », pinces à linge, empreintes sur pâte à modeler -oral</p>	<p>Atelier niveau 2 – (1 à 5)</p> <p>Vers la composition –décomposition Reconnaître les différentes collections</p> <p>Garage – voitures – feuilles emplacements différents (organisés ou pas) Constellations Dominos, L'Herbinière (2, 2, 2...)</p> 
<p>Atelier niveau 3 (5 à 10)</p> <p>Vers la composition–décomposition nombre 8 Lecture étiquettes chiffrées</p>	<p>Atelier niveau 4</p> <p>Stratégies de mémorisation, vers le jeu de la marchande (1 pour 2) Ecrire les nombres - 5 bateaux 10 cubes</p>

<p>Ilots – Pingouins Paniers avec pions (5+3, 4+4...) Bande numérique pour lecture des nombres-</p>  	<p>1 bateau pour 2 passagers Feuille/ feutre/bande numérique</p> <p>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 Demander 2 2 2 2 2, dessins oo oo oo</p>   
---	---

Autres situations

<p>0 estimer une quantité</p>	<p>Trop/pas assez p.16 – Vers les maths PS Plus que moins que p.120 – Vers les maths GS</p>
<p>1 (1 à 3)</p>	<p>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</p>
<p>2 (1 à 5) décomposer</p>	<p>Les galettes (1 à 5) p.87 – Vers les maths MS Les hérissons (décomposer) p.89 – Vers les maths MS</p>
<p>3 (1 à 10) décomposer</p>	<p>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</p>
<p>4 Bon de commande</p>	<p>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 !</p>
<p>5 échanges 1 pour 2</p>	<p>Les cadeaux (1 pour 2) p.84 – Vers les maths GS Les visages (2 pour 1) p.92 – Ermel GS</p>
<p>Vers le CP</p>	<p>Le jeu du banquier p.138 – Vers les maths GS D'autre jeu du banquier (1 billet de 5 euros échangé contre 5 pièces)</p>