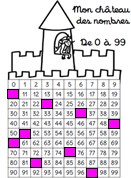
Situations de désignations écrites

1. **Le château ERMEL**

**Objectif** : Associer le nom et l’écriture chiffrée des nombres jusqu’à 100.

**Matériel** : Le tableau des nombres en affiche et des étiquettes autocollantes repositionnables.

**But :** Déterminer le nombre correspondant à une case cachée.

**Déroulement** : Certaines cases sont cachées avec des étiquettes autocollantes. Nommer le n° de la pièce du château où un trésor est caché. L'élève qui montre le n° de la pièce gagne un "trésor" (image, carte, etc.).

1. **Memory/Dominos/Loto**

**Objectif :** Identifier diverses représentations d’un même nombre.

**Matériel** : Cartons-nombres de 1 à 5 représentés par des configurations de doigts, des constellations de dés, des chiffres, etc. jetons

**But :** Associer les diverses représentations d’un même nombre.

**Déroulement :**

- Associer les cartons ou dominos avec les mêmes nombres.

- Exemple du loto : chaque joueur dispose d’un carton. Le maitre du jeu tire une carte configuration des doigts, sans dire le nombre correspondant. Le 1er qui trouve sur son carton le nombre correspondant au nombre de doigts de la configuration pose un jeton sur le nombre écrit en chiffres. Le gagnant est celui qui a réussi à mettre un jeton sur tous ses nombres, ou à défaut celui qui a le plus de jetons.

1. **Boîtes empilées/alignées ERMEL**

**Objectif** : Comparer 2 collections représentées différemment (constellations du dé et objets épars).

**Matériel** : 5 boites et une vingtaine de jetons.

**But :** Obtenir le plus d’objets (contenus dans les boîtes).

**Déroulement** :

**Boites empilées** : Préparer des boites contenant un certain nombre d’objets (3, 5, 4, 1, 2, 4...). Les boîtes sont empilées, seul le contenu de la boîte du dessus est visible. Le jeu se joue de préférence à deux avec un dé ordinaire. Le premier joueur lance le dé et prend la boîte du dessus si le nombre d’objets est plus petit que le nombre représenté sur le dé. S’il ne peut pas prendre la boîte, c’est au joueur suivant de lancer le dé. A la fin, le gagnant est celui qui a le plus d’objets. On peut choisir de laisser les objets dans les boîtes au lieu de les regrouper.

**Boites alignées** : Même situation avec les contenus des boites visibles. Les élèves doivent comparer les quantités pour choisir une boîte de quantité inférieure mais la plus proche de la valeur du dé pour gagner le plus d’objets.

1. **Portrait du nombre CAP Maths**

**Objectif** : Décrire et reconnaître un nombre à l’aide des unités de numération.

**Matériel** : Piste, tableau des nombres ou droite graduée.

**But :** Trouver le nombre mystère grâce à une description s’appuyant sur les unités de numération.

**Déroulement** : Un élève sort de la classe. Sur la file numérique, les autres élèves choisissent un nombre. L’élève revient dans la classe et les autres lui font deviner le nombre en en faisant le portrait en s’appuyant sur les unités de numération : « Il possède 2 chiffres. », « Son chiffre des dizaines est 2. », « Son chiffre des unités se situe entre 7 et 9. », etc.

1. **Associer diverses représentations du nombre à son écriture chiffrée sur la file Accès**

**Objectif** : Associer diverses représentations d’un nombre avec son écriture chiffrée sur la bande numérique.

**Matériel** : File numérique et cartons-nombres de 1 à 10 représentés par des configurations de doigts, des constellations de dés, cartes points, etc.

**But du jeu :** Placer toutes les cartes représentant un même nombre sous son écriture chiffrée.

**Déroulement** : Chaque élève a 2 cartes représentant une collection d’un cardinal différent. L’enseignant montre un nombre sur la file numérique et demande aux élèves qui ont le même nombre sur leurs cartes de venir le placer sous son écriture chiffrée dans la bande numérique.

1. **Cartons éclairs** **Accès**

**Objectif** : Construire des représentations mentales des premières quantités (de 1 à 10)

**Matériel** : Série de cartons éclairs des collections organisées (dés, doigts) des nombres de 1 à 10

**Déroulement** : L’activité « Cartons éclairs » doit être rythmée pour mobiliser chacun avec efficience et pour être la plus efficace possible. Mise en œuvre :

1. L’enseignant montre un carton très rapidement (pour éviter le comptage).

2. Chacun écrit sur son ardoise le nombre correspondant.

3. Les élèves lèvent tous l’ardoise au signal de l’enseignant.

4. Validation.

1. **Codages de collections** **Mounier**

**Objectif** : Coder une collection organisée en groupements par 10 en écriture chiffrée (collection totalement ou partiellement groupée par 10).

**Matériel** : Une collection sur feuille A3, des fiches pour écrire les codes.

**But :** Faire découvrir une quantité grâce à une écriture chiffrée.

**Déroulement** : Le matin, mémoriser une collection organisée en groupements par 10. L’après-midi, sans montrer la collection, demander aux élèves de représenter l’organisation de la collection du matin de la façon la plus simple pour faire retrouver le nombre à un autre élève.