

Fiches activités ritualisées et ateliers de jeux : « les nombres », au cycle 2.

Liste non exhaustive, exemples d'activités...

Nom : Les bouchons	Type : recherche, résolution de problème
But : S1 : Mettre un et un seul bouchon sur chaque bouteille. Il ne doit pas en rester. S2 : Comparer le nombre de bouchons et le nombre de bouteille.	Objectifs: Dénombrer une quantité et mémoriser le nombre de la collection. Anticiper le résultat d'une comparaison (situation 2)
<p>Situation 1 Déroulement : L'élève est face à une collection de 6 bouteilles en plastique et il doit prélever dans un stock éloigné (comportant 11 bouchons par exemple) une collection de bouchons permettant de réaliser la correspondance terme à terme résultant du fait qu'on bouche toutes les bouteilles. Le maître précise à l'élève qu'il doit rapporter « <i>juste ce qu'il faut de bouchons, il faut qu'il y ait juste assez de bouchons, ni plus, ni moins</i> ». Tâche auto-corrective</p> <p>Situation 2 Déroulement : La situation est identique, sauf que cette fois-ci l'élève ne se déplace pas. Il doit répondre à la question : « <i>Y aura-t-il assez de bouchons, trop de bouchons ou exactement ce qu'il faut pour boucher chaque bouteille ?</i> » Il y a 7 bouteilles et 8 bouchons. L'élève doit être capable d'évaluer qu'il y a un bouchon de plus que le nombre de bouteilles : « <i>8 bouchons, c'est 7 bouchons comme les bouteilles, et encore 1 bouchon tout seul.</i> »</p>	



Nom : Le trésor caché	Type : rituel
But : Trouver le nombre d'objets cachés dans un sac.	Objectif : anticiper le résultat d'une action. Mémoriser le nombre de la collection. Calculer, élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
<p>Déroulement :</p> <p>Situation 1 : Mettre trois objets dans un sac, demander combien il y a d'objets. Ajouter un à un, un lot de jetons et demander combien il y en a.</p> <p>Situation 2 : Le sac contient des objets : rappeler le nombre. Glisser des jetons dans le sac en cachette et donner le nombre total de jetons. Combien de jetons ont-ils été glissés? Cette fois-ci enlever des jetons.</p>	

Nom : les magiciens du dé	Type : recherche, rituel
But : retrouver le nombre de la face cachée du dé. (1 dé pour CP; 2 dés pour CE1, 3 dés pour CE2)	Objectif : anticiper le résultat d'une action Calculer, élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
<p>Déroulement : (groupe) Faire remarquer que les deux faces opposées forment le nombre 7, ex : $7 = 2 + 5$, à l'aide des constellations du dé.</p> <p>Un élève lance le dé et donne le nombre de la face visible. Les élèves font des propositions. On valide en retournant le dé. A la fin du jeu, on peut écrire les différentes additions trouvées (bilan)</p>	

Nom : la corde à linge (ref. ERMEL, hatier p.284)	Type : rituel
But : placer des étiquettes-nombres sur la corde sous certaines contraintes.	Objectif : conserver la mémoire du rang. - Comparer, ranger, encadrer, intercaler
Déroulement : (groupe) Le maître distribue des étiquettes nombres aux élèves qui devront les accrocher sous certaines contraintes : <ul style="list-style-type: none"> • Dans l'ordre croissant ou dans l'ordre décroissant ; • Intercaler des étiquettes en fonction de celles déjà placées ; • Le maître place des étiquettes et propose quelques nombres entre 5 et 38 (par exemple) Consigne : « Vous devez accrocher les étiquettes au bon endroit... » Puis, Comment a-t-on fait ? Mise en commun collective.	



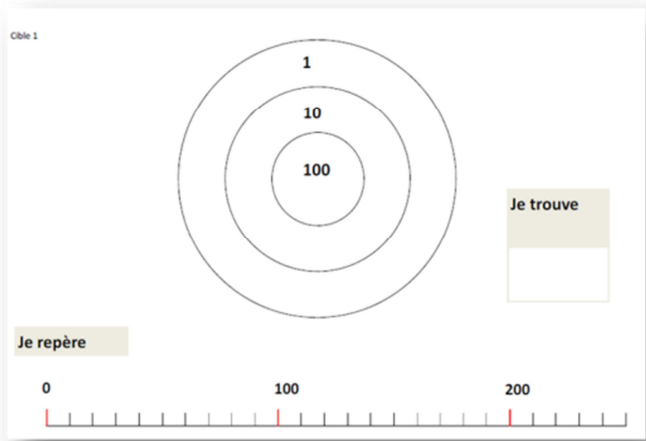
Nom : le Rami (jeu de carte)	Type : atelier
But : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en construisant des suites de nombres (au moins 3) à partir de l'un d'eux.	Objectif : conserver la mémoire du rang - Comparer, ranger, encadrer, intercaler
Déroulement : (pour 3/4 joueurs) Au début, chaque joueur reçoit 5 cartes (plus une pioche). Pour « poser » ses cartes, il faut fabriquer des suites d'au moins trois cartes ou bien prolonger une suite déjà posée. Une fois que des cartes sont posées, le joueur reprend des cartes dans la pioche pour en avoir cinq dans la main. Consigne : « Chacun votre tour, vous pouvez poser des cartes si vous pouvez faire une suite de 3 nombres ou bien continuer une suite déjà posée » Comment as-tu fait ?	



Nom : Grel-Grelo (ref. ERMEL, hatier p.138)	Type : rituel
But : retrouver et valider le résultat d'une action (ajouter ou retirer des cailloux) dans les mains.	Objectif : anticiper le résultat d'une action Calculer, élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
Déroulement : (groupe) Un élève met des cailloux dans la main droite du maître (moins de 6). Un autre élève met également des cailloux dans la main gauche du maître (moins de 6). Le maître ferme et réunit ses mains et tout le monde chante « Grel-Grelo, combien j'ai de sous dans mon sabot ? » Variante 2 : Un élève met des cailloux (entre 6 et 10) dans les mains du maître. Il cache ses mains derrière son dos et fait réapparaître une main et son contenu (ex : 3). Tout le monde chante « Grel-Grelo, combien j'ai de sous dans mon sabot ? » Avant l'activité : un élève peut rappeler la règle du rituel.	

Nom : Jeux de comptine : le Furet et variantes	Type : rituel, calcul mental
But : faire dire à tour de rôle des nombres aux enfants en suivant une certaine règle.	Objectif : mémoriser la suite orale des nombres
Déroulement : (groupe) Les élèves de la classe, chacun leur tour, vont dire un nombre de la comptine numérique. Variantes : <ul style="list-style-type: none"> - A l'endroit (ordre croissant), ou à l'envers (ordre décroissant); - A partir d'un nombre défini (choisit par le maître) - Le furet avec des « chut » : le maître peut désigner quelques élèves qui diront « chut » au lieu du mot-nombre. 	

Nom : le tambourin	Type : rituel (chaque jour, un enfant meneur)
But : retrouver le nombre correspondant au nombre de coups de tambourin	Objectif : mémoriser la suite des nombres
Déroulement : (groupe) Un enfant est meneur avec le tambourin. Les autres élèves sont assis et disposent d'étiquettes nombres devant eux (domaine des nombres défini par l'enseignant, ex : entre 1 et 10, entre 10 et 20...). Le meneur choisit un nombre (dans le domaine correspondant) et le dit à l'oreille du maître. Il tape sur le tambourin le nombre de coups puis s'arrête. Au signal, les élèves doivent lever la bonne étiquette-nombre.	

Nom : Les cibles décimales	Type : rituel
But : trouver le nombre de points obtenus.	Objectif : Anticiper, c'est-à-dire donner le résultat d'une action sans avoir à la réaliser.
Déroulement : 1, Les élèves doivent trouver le nombre de points obtenus. Un élève vient situer le nombre de point sur la ligne graduée. 2, Les élèves doivent modifier l'emplacement des palets pour obtenir un nombre plus grand (ou plus petit) puis écrire le nombre correspondant à leur choix.	

Nom : le Mistigri (jeu de cartes)	Type : atelier
But : se débarrasser de toutes ses cartes en réalisant des paires	Objectif : comparer des quantités proches.
Déroulement : (par 4) On distribue les cartes à l'ensemble des joueurs. A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte dans les cartes de son voisin de droite. Par comparaison, le joueur fait l'appariement (le « mariage ») de deux cartes ayant la même valeur et s'en débarrasse. Le joueur ayant le mistigri à la fin du jeu a perdu. Avant l'activité : un élève rappelle la règle du jeu et dit « Comment doit-on faire pour se débarrasser de ses cartes » → on doit comparer....	

Nom : les boîtes empilées, les boîtes alignées (ref. ERMEL, hatier p.70)	Type : recherche, atelier, résolution de problème
But : récupérer le plus de jetons possibles.	Objectif : Comparer des quantités (objets et gains)

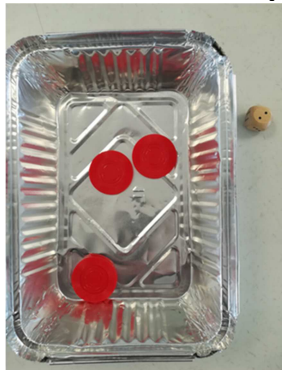
Déroulement : (regroupement, puis ateliers par 2 ou 4)
A tour de rôle, chaque enfant lance un dé (ou 2, en fonction du domaine des nombres retenu) puis compare la valeur avec le nombre d'objets contenu dans la boîte.
Consigne : « Vous pouvez prendre la boîte si vous avez plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte », faire reformuler par un élève.
L'enfant dit pourquoi il peut prendre la boîte et il y a discussion pour savoir si cela est possible.
A la fin de la partie, on compare les gains.

Variantes : les boîtes alignées ;
Les enfants auront le choix entre plusieurs boîtes. L'élève a intérêt à chercher quelle est la boîte qui contient le plus grand nombre d'objets.

Durant l'activité :
Découvrir et comparer les procédures ;
Développer et élargir le sens des expressions « plus que » ou « moins que »
Ex : « plus que » → « 1 de plus », « 2 de plus » ; « moins que » → « 1 de moins... »



Les boîtes empilées :



Consigne : « Vous pouvez prendre la boîte si vous avez plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte »

Les boîtes alignées :



Consigne : « Vous pouvez prendre la boîte si vous avez plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte »