

Activités spécifiques dès le CP

LUCKY LUKE :

Les élèves ont les mains dans le dos, le PE annonce un nombre et au signal, les élèves doivent montrer la quantité de doigts correspondante. Avec une main, avec deux mains...

CONSIGNE : « Lucky Luke a dit « trois ». Montrer « trois », montrer un autre « trois », montrer « trois » avec deux mains.


Remarque : il est crucial de ne pas s'arrêter à une seule représentation, l'un des enjeux est précisément de faire prendre conscience aux élèves qu'on peut représenter le nombre de plusieurs façons. On pourra aussi faire comparer aux élèves leur proposition. VARIABLES : ce qui peut faire évoluer la tâche.

-Dire le mot-nombre oralement ou le « montrer » avec les doigts ; ou encore avec une collection d'objets réels ou représentés ; ou encore les enfants ont, étalées devant eux, des étiquettes sur lesquelles sont représentés (soit par l'écriture chiffrée, soit par une collection organisée de points) les nombres de 1 à 10 ; l'enseignant lève les mains et montre une collection de doigts ; les élèves doivent alors lever l'étiquette nombre correspondante. -Evolution possible : un élève peut jouer le rôle du PE.


LA MONNAIE :

1) Colorie la somme demandée.

8 €



12 €



1 Dessine le moins de pièces et de billets possible pour payer ces objets.

 Enveloppe et timbre : 2 €

 Paire de baskets : 36 €

TOUT SUR LE NOMBRE :

Trouver différentes écritures d'un nombre :

L'enseignant propose un nombre et les élèves, individuellement ou en binôme, notent le plus d'écritures différentes de ce nombre.

Exemples pour 24 : $20+4$, $20+2+2$, $10+10+4$, $5+5+5+5+4$, $30-6$, $12+12$, $23+1$, $25-1$, vingt-quatre

GRELI-GRELO :

Sources : Ermel et Copirelem

L'enseignant prend une quantité de billes dans une main (ou dans une boîte pour des quantités plus importantes) et les montre à la classe. Puis il demande « combien ? ».

Il fait de même dans la deuxième main (ou boîte). Même question. L'enseignant regroupe alors les deux mains pour former un grelot à agiter. Consigne sous forme de comptine : « Greli-Grelo, combien j'ai de billes dans mon chapeau ? ».

JEU DU BANQUIER :

Sources : Les essentielles Ermel CP

Dans cette situation les élèves doivent effectuer des échanges de jetons selon la règle « 10 contre 1 » et comparer l'état de leurs collections une fois les échanges effectués.

Présentation de la situation :

Chaque joueur à tour de rôle tire une carte-nombre et gagne autant de jetons **jaunes** que de points marqués sur la carte. Dès qu'un joueur possède 10 jetons jaunes, il doit les échanger contre 1 jeton **rouge**. De même, il devra échanger 10 jetons rouges contre 1 bleu dès qu'il les aura obtenus. Matériel :

- des cartes nombres de 1 à 20
- des jetons de 3 couleurs (au moins 50 par couleur)
- une feuille de score pour la phase 3

Phase 1 : appropriation – jeu collectif

Phase 2 : recherche – jeu par groupes

Phase 3 : jeu avec scores (chaque élève écrit son tirage et dessine les jetons obtenus)

Phase 4 : jeux arrêtés (dessiner les jetons correspondant à des scores donnés ; trouver qui a gagné en comparant deux feuilles de score)