

## Exemples d'activités pour la construction du nombre au cycle 1

<i>Compétences</i>	<i>PS</i>	<i>MS</i>	<i>GS</i>
1. comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Petit matériel de construction : Comparaison par empilement ou alignement.</li> <li>- Agir et s'exprimer avec son corps : jeu des déménageurs. Trouver qui a gagné en comparant des quantités alignées.</li> <li>- Utiliser les jeux de simulation (ex : mettre la table au coin cuisine)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire une collection de doigts par rapport à une collection témoin.</li> <li>- Comparer terme à terme deux collections d'objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire une collection de doigts par rapport à une collection témoin. (collections jusqu'à 10)</li> <li>- Comparer terme à terme deux collections d'objets (collections jusqu'à 10)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans un coin jeu ou un atelier, comparer un effectif d'élèves à une constellation affichée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Constituer une collection par jet de dés successifs (constellations 1 &amp; 2). Dénombrer le nombre d'objets obtenus au total et comparer entre joueurs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Constituer une collection par jet de dés successifs (constellations jusqu'à 6). Dénombrer le nombre d'objets obtenus au total et comparer entre joueurs.</li> </ul>
2. réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre la table pour des poupées ou des enfants ( objets visibles et disponibles)</li> <li>- Jeu de la marchande : on demande une quantité par une collection-témoin de doigts. La marchande doit donner le bon nombre d'objets.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Boîtes à compter</li> <li>- Jeu de la marchande : objets éloignés. On passe commande à la marchande qui doit rapporter le nombre d'objets commandés</li> <li>- Abaques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Boîtes à compter</li> <li>- Jeu de la marchande : objets éloignés. On passe commande à la marchande (verbalement, avec collection témoin, avec nombre écrit, ...) qui doit rapporter le nombre d'objets commandés en une ou plusieurs fois.</li> <li>- Abaques</li> </ul>
3. résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu du trésor dénombrer des collections et prendre conscience du pouvoir d'anticipation que donnent les nombres. Pour des PS, prévoir les étapes 1 et 2 seulement. Pour des GS, les étapes 3 et 4 peuvent être proposées plusieurs fois.</li> </ul> <p><i>Situation tirée de Ermel GS</i></p>		

<i>Compétences</i>	<i>PS</i>	<i>MS</i>	<i>GS</i>
4. reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ranger des petites collections non organisées dans la bonne « maison »</li> <li>- Dominos adaptés</li> <li>- Lotos</li> <li>- Memorys</li> <li>- Rituels : activités de dénombrements de petites quantités (ex : les étiquettes des absents)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les jeux de dés, fabriquer des constellations non standards.</li> <li>- Groupement d'élèves par 2,3,4,5 en activités en salle de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les jeux de dés, fabriquer des constellations non standards en utilisant deux dés de 5.</li> </ul>
5. reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominos</li> <li>- Jeux utilisant des dés</li> <li>- Jeux de cartes type bataille avec des constellations jusqu'à 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominos</li> <li>- Jeux utilisant des dés</li> <li>- Jeux de cartes type bataille avec des constellations jusqu'à 4 ou 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominos</li> <li>- Jeux utilisant des dés</li> <li>- Jeux de cartes type bataille avec des constellations jusqu'à 6</li> <li>- Jeu de Lucky Luke : le meneur de jeu montre une constellation connue (dé ou doigts). Les joueurs doivent montrer le plus rapidement possible la même quantité.</li> </ul>
6. connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répétition de la comptine en grand groupe.</li> <li>- Comptage des présents, des absents, des filles, des garçons.</li> <li>- Jeu des déménageurs avec comptage des objets dans chaque équipe.</li> <li>- Livres à compter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répétition de la comptine en grand groupe.</li> <li>- Comptage des présents, des absents, des filles, des garçons.</li> <li>- Jeu des déménageurs avec comptage des objets dans chaque équipe.</li> <li>- Livres à compter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répétition de la comptine en grand groupe.</li> <li>- Comptage des présents, des absents, des filles, des garçons.</li> <li>- Jeu des déménageurs avec comptage des objets dans chaque équipe.</li> <li>- Jeu des balles brûlantes</li> <li>- Jeu du 21 : chaque joueur avance de 1, 2 ou 3 dans l'ordre de la comptine jusqu'à atteindre un nombre donné. Celui qui le prononce a gagné ou perdu.</li> <li>- Jeu de l'oie</li> </ul>
7. dénombrer une quantité en utilisant la		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rituels : comptage des présents,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rituels : comptage des présents,</li> </ul>

<i>Compétences</i>	<i>PS</i>	<i>MS</i>	<i>GS</i>
suite orale des nombres connus		absents, filles, garçons, distribution de matériels pour les activités. - Situations de comptage ayant du sens en lien avec les activités de la classe. - Dans les ateliers, aller chercher un nombre d'objets, préparer le matériel d'un jeu, passer et réaliser une commande.	absents, filles, garçons, distribution de matériels pour les activités. - Situations de comptage ayant du sens en lien avec les activités de la classe. - Dans les ateliers, aller chercher un nombre d'objets, préparer le matériel d'un jeu, passer et réaliser une commande.
8. associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique	- Varier la forme des bandes numériques (linéaires, calendrier, éphémérides, ...) - Objectif visé : 1, 2, 3 - Se constituer une bande numérique personnelle et évolutive à garder sur 3 ans avec diverses formes d'écriture (collections, constellations, chiffres, ...).	- Varier la forme des bandes numériques (linéaires, calendrier, éphémérides, ...) - Objectif visé : jusqu'à 30 - Se constituer une bande numérique personnelle et évolutive à garder sur 3 ans avec diverses formes d'écriture (collections, constellations, chiffres, ...).	- Varier la forme des bandes numériques (linéaires, calendrier, éphémérides, ...) - Se constituer une bande numérique personnelle et évolutive à garder sur 3 ans avec diverses formes d'écriture (collections, constellations, chiffres, ...).