

LES MOTS NOMBRES

Situation de référence 6 :
passage de la numération écrite de position
vers la numération orale



COMPETENCES :

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer
- Nommer, lire, écrire et représenter des nombres entiers
- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

OBJECTIFS :

- Faire fonctionner et institutionnaliser les règles de la numération orale pour les nombres de 0 à 99 puis au-delà de 100, et en deçà de 1000
- Faire découvrir, faire fonctionner, institutionnaliser les règles de la numération orale pour les nombres au-delà de 1000 jusqu'au million
- Etre capable de préciser les relations entre ces diverses règles et les opérations

ACTIVITE / CONTENU :

1^{re} phase : Mise en place du matériel

Les enfants écrivent tous les mots auxquels ils pensent et qui servent à écrire des nombres. Choix des étiquettes.

2^e phase : appropriation du jeu

Ce jeu consiste à essayer d'écrire, avec des mots qui sont les mêmes pour les trois joueurs, un nombre situé entre ceux des deux autres joueurs sans connaître ces deux nombres.

3^e phase : Jeu « entre »

Ce jeu consiste à tirer 6 étiquettes dans 4 tas différents et écrire en cachette un nombre en chiffres qui serait compris entre les nombres proposés par les camarades.

4^e phase : Jeu recto/verso.

A partir de l'écriture d'un nombre avec des mots, les élèves doivent trouver la décomposition correspondante : cent quatre –vingt-cinq = $100 + (4 \times 20) + 5$

ORGANISATION :

Les étiquettes des nombres sont réparties en 4 tas.

Chaque joueur tire une étiquette dans un tas de son choix, jusqu'à ce qu'il en ait six.

Chaque joueur écrit en chiffres et en cachette des autres, un nombre qu'on peut former avec ces étiquettes.

Quand chacun a écrit son nombre, on les dévoile, on les compare.

<p><u>CONSIGNE :</u></p> <p>Tirer 6 étiquettes chacun son tour, dans les 4 tas au choix.</p> <ul style="list-style-type: none"> - (zéro), dix, onze, douze, treize, quatorze, quinze, seize. - un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf. - vingt (s), trente, quarante, cinquante, soixante. - cent (s), mille. <p>Écrire en chiffres, en cachette un nombre.</p> <p>Montrer les nombres de chacun, celui qui a celui entre les deux autres a gagné.</p> <p>Si deux joueurs ont le même nombre : partie nulle. On cherche à nouveau un nombre écrit avec les mêmes six mots.</p>	<p><u>ACCOMPAGNEMENT, AIDE, RELANCE :</u></p> <p>Tableau des nombres écrits en lettres, individuel ou par affichage.</p> <p>Echanges avec les pairs sur les stratégies utilisées pour avoir le plus de chance possible d'obtenir le nombre « entre ».</p>	<p><u>VALIDATION :</u></p> <p>Par l'enseignant, par les pairs</p> <p>Par l'écriture sur une affiche des nombres choisis par les élèves</p> <p>ex : $82 < \boxed{167} < 370$</p>
---	--	---

MATERIEL :

Des étiquettes nombres, avec au recto, tous les mots utilisés pour écrire les nombres et, au verso, leur traduction en chiffre. Pour ce jeu, seul sert le recto.

CONSEILS :

Favoriser la lecture orale des nombres.

VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :

- Codage et décodage
- Gagne le plus petit nombre, le plus grand
- Travail sur des nombres supérieurs à 10 000
- Le livre du nombre. Ecris tout ce que tu sais sur le nombre : ... Une page par nombre
- Utiliser le plus ou le moins possible d'étiquettes
- Imposer le nombre d'étiquettes à utiliser
- Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant
- Varier le nombre d'étiquettes proposé dans chacun des tas en fonction des compétences de lecture et de mémorisation des élèves
- Avec 4 étiquettes, écrire tous les nombres possibles, en chiffres et les ordonner en n'utilisant qu'une fois chaque étiquette. Même chose avec 5 étiquettes
- Jeu du portrait : choix d'un nombre, trouver le nombre en posant des questions ou à partir des consignes données

RESSOURCES :

« Apprentissages numériques et résolution de problèmes » de l'équipe ERMEL chez Hatier en CE2