ACTIVITÉS VISANT LE DÉVELOPPEMENT DU SENS DU NOMBRE

Les 5 habiletés de base

Table des matières

RÉCITER LA COMPTINE 3
CARTES À POINTS 5
CARTES À POINTS 6
RYTHMES 8
DOIGTS 9
BOÎTE DE 10 10
BOÎTE DE 10 11
DOMINOS 12
DÉS 13
CARTES À JOUER 14
REKENREK 15
ANNEXE 16
Jeux de dominos 16
Le classique 19

Développer un support à la mise en ordre des nombres (suivant, précédent) et aux habiletés de calcul (1 de plus, 1 de moins)			
TOUS LES CYCLES : 1er cycle 0 à 1 000 / 2e cycle 0 à 100 000/ 3e cycle 0 à 1 000 000			
RÉCITER LA COMPTINE	**Défis**	**Processus**	**Habiletés à développer**
C'est énoncer la suite nommée des nombres. Pour ce faire, il faut : • Apprendre le nom des nombres (mot-nombre) • Mémoriser le nom des nombres • Mémoriser la suite numérique	Irrégularité dans la suite des nombre (en français) • De 11 à 16 • Entre 70 et 100 • Le « et » de 21, 31, 41, 51, 61, 71 Prononciations proches : • 6 et 10 • 13 et 16 • Changement de dizaine, de centaine	La mémorisation	• En ordre croissant • En ordre décroissant • À partir d'un nombre donné • En s'arrêtant à un nombre donné • Par bonds
Types de comptines	**Exemples**	**Gestion**	**Matériel**
En chœur Tous ensembles au même rythme	Nous allons compter en ordre décroissant par bond de 2 à partir de 22 jusqu'à 46. Nous allons compter en ordre croissant par bond de 10 à partir de 170. Lorsque je lèverai mon bras vers le haut, cela représentera le signal d'arrêt de la récitation de la comptine.	En grand groupe	Bande numérique Grille de nombres Tableau de nombres
À relais Prévisible : selon un ordre établi (par rangée ou par équipe) à tour de rôle les enfants nomment un nombre de la suite Imprévisible : au hasard, durant la récitation, l'enseignante désigne l'enfant qui doit poursuit la comptine. Pour se faire, elle pose sa main sur l'épaule de l'enfant choisi.	Nous allons compter en ordre croissant par bond de 5 à partir de 233. Chaque ami va nommer un nombre. On va suivre l'ordre des équipes. (Préciser l'ordre aux enfants). Nous allons compter en ordre décroissant par bonds de 10 à partir de 540. Lorsque je toucherai ton épaule, cela signifiera que c'est à ton tour de compter.	En grand groupe	
Rythmée Désigner un geste à exécuter en même temps que la récitation. Un mot-nombre/un geste, c'est-à-dire que la parole et le geste sont coordonnés.	En frappant dans les mains, nous allons compter en ordre décroissant par bond de 2 à partir de 343. Pour un défi plus élevé, il suffit d'intégrer plusieurs gestes dans la même comptine. En frappant dans les mains, nous allons d'abord compter en bonds de 2 à partir de 343, à mon signal, nous compterons en bonds de 10 en tapant du pied. Lorsque je lèverai le bras vers le haut, cela représentera le signal d'arrêt de la récitation de la comptine.	En grand groupe	

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

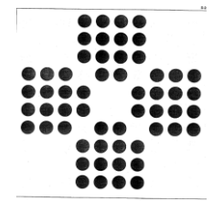
Développer un support à la mise en ordre des nombres (suivant, précédent) et aux habiletés de calcul (1 de plus, 1 de moins)			
TOUS LES CYCLES : 1er cycle 0 à 1 000 / 2e cycle 0 à 100 000/ 3e cycle 0 à 1 000 000			
Types de comptines	**Exemples**	**Gestion**	**Matériel**
Trouver l'erreur Seule l'enseignante récite la comptine. Commettre volontairement une erreur en comptant. Les enfants doivent détecter l'erreur et l'expliquer.		En grand groupe	Bande numérique Grille de nombres Tableau de nombres
Avec « chut » Déterminer un son/mot à ne pas nommer lors de la récitation. Permet le lien entre la numération oral et écrite.	Nous allons compter en bond de 1 de 8 à 48. Lorsque le mot- nombre contient le mot « deux », il ne faut pas le nommer. Nous allons dire « chut » à la place de celui-ci. Exemple : huit, neuf, dix, onze, douze, treize, quatorze, quinze, seize, dix-sept, dix-huit, dix-neuf, vingt, vingt et un, CHUT, vingt-trois…	En grand groupe	

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
1er CYCLE Matériel :grandes cartes, petites cartes et 2e CYCLE Matériel : cartes			
CARTES À POINTS	Activités	Gestion	Matériel
Identifier/Reconnaître un nombre	Montrer rapidement une carte et demander aux enfants de dire vite combien ils ont vu de points. Exploiter dans un premier temps les cartes de 4, 5, 6 points. Dans un deuxième temps, les cartes de 8, 10 points et finalement les cartes de 9 et 7 points. Il est possible aussi d'associer une carte numérique à la carte montrée (codage). Il est possible d'écrire sur une feuille la quantité représentée.	En grand groupe	Ensemble de grandes cartes à points Cartes numériques
Décomposer un nombre	Montrer rapidement une carte et demander aux enfants de dire combien ils ont vu de points et d'expliquer comment ils les ont vus. Lorsque le symbolisme de l'addition a été introduit, à partir de ce que les élèves nomment, écrire au tableau, les expressions numériques, exprimées par les élèves Exemple : 3 + 2 = 5 Demander s'il y a une autre façon de le voir? Lorsque le symbolisme de l'addition a été introduit, à partir de ce que les élèves nomment, écrire au tableau, les expressions équivalentes, des différentes reconnaissances exprimées par les élèves. Exemple : 3 + 2 = 2 + 2 + 1 = 5	En grand groupe	Ensemble de grandes cartes à points
Reproduire	Montrer rapidement une carte et, à l'aide de jetons, demander aux enfants de reproduire sur une feuille de couleur la configuration. Il est possible de dessiner la configuration.	En grand groupe	Ensemble de grandes cartes à points Une dizaine de jetons Une feuille de couleur (8½ X 11)
Comparer des nombres	Jeu de la Bataille plus (la plus grande quantité) Jeu de la Bataille moins (la plus petite quantité) Chaque joueur retourne une carte. Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse les deux cartes. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus de carte. Jeu de la Grande bataille plus ou la Grande bataille moins Même principe sauf que les joueurs tournent deux cartes et additionnent le nombre de points. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques à l'aide d'un ensemble sélectionné de petites cartes à points.	En grand groupe En équipe de deux	Ensemble de petites cartes à points 2 ensembles de petites cartes à points

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
1er CYCLE Matériel : grandes cartes, petites cartes et 2e CYCLE Matériel : cartes			
CARTES À POINTS	Activités	Gestion	Matériel
Ordonner des nombres	Afficher au tableau un certain nombre de cartes et demander aux enfants de les placer en ordre croissant ou décroissant. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques à l'aide d'un ensemble sélectionné de petites cartes à points.	En grand groupe En équipe de deux	Ensemble de grandes cartes à points Petites cartes à points
Déterminer le terme manquant	Montrer rapidement une carte et les enfants doivent nommer ce qui manque pour faire « n » points. Exemples : Je veux 8; je te montre… Je te montre… Je veux 8. Combien dois-tu en ajouter? Combien dois-tu en enlever? (Transformation/ajout ou retrait)	En grand groupe	Ensemble de grandes cartes à points
Construire une collection	Montrer rapidement une carte et les élèves doivent nommer le nombre de points obtenus selon la consigne. Exemples : Je te montre... Je veux 1 de plus ou 1 de moins. Je te montre... Je veux 2 de plus ou 2 de moins. Je te montre… et je te montre... Cette carte est 2 de – que la carte à laquelle je pense. Cette carte est 2 de + que la carte à laquelle je pense. Avec 2 cartes à points : Je te montre une première carte, je te montre une deuxième. Combien de points cela fait-il? (réunion) Combien de points cela fait-il? (transformation/ ajout ou retrait) Combien de points cela fait-il? (réunion) Lorsque le symbolisme de l'addition a été introduit, à partir de ce que les élèves nomment, écrire au tableau, les expressions équivalentes, des différentes reconnaissances exprimées par les élèves. Il est possible de leur demander d'écrire sur une feuille l'expression numérique représentant la situation.	En grand groupe	Ensemble de grandes cartes à points

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

3e CYCLE Matériel : ensemble 1 et ensemble 2			
CARTES À POINTS	Activités	Gestion	Matériel
Composer et décomposer un nombre	Afficher une carte et inviter les élèves à découvrir le nombre de points. Animer une discussion sur les stratégies utilisées. Écrire les équations équivalentes au tableau. Exemples : (3X4) + 2 + (4X3) + 2 + (3X4) + 2 + (4X3) + 2 2 X (4X3) + 2 X (3 X4) + (4X2) 2 X 12 + 2 X 12 + 8 24 + 24 + 8 48 + 8 = 56 14 + 14 + 14 + 14 = 56 ou 4 X 14 = 56 	En grand groupe En équipe	Ensemble de grandes cartes à points

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
PRÉSCOLAIRE/1er CYCLE			
RYTHMES	Activités	Gestion	Matériel
Identifier/Reconnaître un nombre	Frapper un rythme et les élèves doivent déterminer le nombre de coups entendus. Les rythmes frappés doivent revenir régulièrement pour finir par être reconnus par les élèves. Variantes : Les élèves peuvent inventer un rythme; aux autres de trouver le nombre. Les élèves peuvent associer une carte numérique au rythme entendu.	En grand groupe	Les activités peuvent être réalisées en frappant dans les mains. Tambourin
Décomposer un nombre	Les élèves doivent décomposer un nombre en imaginant un rythme différent.	En grand groupe	
Reproduire	Frapper un rythme et les élèves doivent le reproduire.	En grand groupe	

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
1er CYCLE			
DOIGTS	Activités	Gestion	Matériel
Représenter un nombre	Demander aux enfants de montrer un nombre avec leurs doigts. Comparer les différentes représentations. Faire observer les représentations touchant la commutativité. Variante : À deux (10 à 20) Les enfants se consultent pour représenter le nombre demandé.	En grand groupe	
Décomposer un nombre	Demander aux enfants de montrer un même nombre de différentes façons. Variante : Version papier de l'activité. Distribuer une feuille sur laquelle apparaît une ou plusieurs paires de mains dessinées. Les enfants colorient ou déposent un jeton sur les doigts afin de représenter le nombre demandé.	En grand groupe	Pour la version papier : Fiche des mains dessinées
Identifier/Reconnaître un nombre	Montrer vite un nombre de doigts, les enfants doivent dire vite le nombre montré.	En grand groupe	
Trouver le complément d'un nombre	Montrer un nombre de doigts; les enfants doivent montrer ce qui manque pour faire « n » doigts. Exemples : Je veux 8; je te montre (l'enseignante montre 3 doigts). Que dois-tu montrer? Je veux 6; je te montre (l'enseignante montre 2 doigts). Combien dois-tu en ajouter? Je veux 7; je te montre (l'enseignante montre 5 doigts). Qu'est-ce qui manque? Je veux 5; je te montre (l'enseignante montre 9 doigts). Combien dois-je en ôter? Variante : Lucky Luke Pour ajouter un défi à l'activité, les enfants placent leurs mains derrière leur dos. Ils doivent « dégainer » rapidement le complément du nombre demandé.	En grand groupe	
2e CYCLE ET 3e CYCLE			
Identifier/reconnaître un nombre Composer et décomposer un nombre	Selon un code déterminé pour chaque valeur de position, faire découvrir à l'aide des mains un nombre aux élèves. Exemple : Code : les doigts représentent les unités, secouer en même temps les mains représente les centaines, fermer et ouvrir les mains représente les dizaines. Nombre à découvrir : 865 Ouvrir et fermer les mains six fois ensuite secouer les mains 8 fois et finalement montrer 5 doigts Il est important de ne pas toujours suivre le même ordre c'est-à-dire de présenter, par exemple, les unités ensuite les dizaines et de terminer par les centaines.	En grand groupe En équipe	

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un** **Ancrage à 10**			
1er CYCLE / Matériel : Grandes boîtes, Petites boîtes			
BOÎTE DE 10	Activités	Gestion	Matériel
UTILISATION : Montrer la boîte de 10 toujours à l'horizontale et la remplir de gauche à droite en débutant par la ligne du haut.			
Identifier/Reconnaître un nombre	Montrer rapidement un nombre représenté sur la boîte de 10 et demander aux enfants de nommer ce nombre. Il est possible aussi d'associer une carte numérique à la boîte montrée (codage). Il est possible d'écrire sur une feuille la quantité représentée.	En grand groupe	Ensemble de grandes boîtes de 10
Décomposer un nombre	Montrer rapidement un nombre représenté sur la boîte de 10 et demander aux enfants de nommer ce nombre. Demander aux élèves d'expliquer la façon dont ils s'y sont pris pour savoir de quel nombre il s'agit. Lorsque le symbolisme de l'addition a été introduit, à partir de ce que les élèves nomment, écrire au tableau, les expressions numériques, exprimées par les élèves Exemple : représentation de 8 5 + 3 = 8 10 – 2 = 8	En grand groupe	Ensemble de grandes boîtes de 10
Reproduire	Montrer rapidement une boîte de 10 et, à l'aide de jetons, demander aux enfants de reproduire sur une feuille de couleur la configuration. Il est possible de dessiner la configuration.	En grand groupe	Ensemble de grandes boîtes de 10
Comparer des nombres	Jeu de la Bataille plus (la plus grande quantité) Jeu de la Bataille moins (la plus petite quantité) Chaque joueur retourne une boîte. Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse les deux boîtes. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus de boîte. Jeu de la Grande bataille plus ou la Grande bataille moins Même principe sauf que les joueurs tournent deux boîtes et additionnent le nombre de points. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques à l'aide d'un ensemble sélectionné de petites boîtes de 10.	En grande groupe En équipe de deux	Ensemble de grandes boîtes de 10 Ensemble de petites boîtes de 10

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un** **Ancrage à 10**			
1er CYCLE Matériel : Grandes boîtes Petites boîtes			
BOÎTE DE 10	Activités	Gestion	Matériel
UTILISATION : Montrer la boîte de 10 toujours à l'horizontale et la remplir de gauche à droite en débutant par la ligne du haut.			
Ordonner des nombres	Afficher au tableau un certain nombre de boîtes et demander aux enfants de les placer en ordre croissant ou décroissant. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques à l'aide d'un ensemble sélectionné de petites boîtes de 10.	En grand groupe	Ensemble de boîtes de 10
Déterminer le terme manquant	Montrer rapidement une boîte et les enfants doivent nommer ce qui manque pour faire « n » points. Exemple : Je veux 8; je te monte… Je te montre… Je veux 8. Combien dois-tu en ajouter? ou Combien dois-tu en enlever? (Transformation/ajout ou retrait)	En grand groupe	Ensemble de boîtes de 10
Construire une collection	Montrer rapidement une boîte et les élèves doivent nommer le nombre obtenu selon la consigne. Exemples : Je te montre... Je veux 1 de plus ou 1 de moins. Je te montre... Je veux 2 de plus ou 2 de moins. Je te montre… et je te montre... Cette boîte est 2 de – que la boîte à laquelle je pense. Cette boîte est 2 de + que la boîte à laquelle je pense. Avec 2 boîtes : Je te montre une première boîte, je te montre montre une deuxième. Combien cela fait-il? (réunion) Combien cela fait-il? (transformation/ ajout ou retrait) Combien cela fait-il? (réunion) Lorsque le symbolisme de l'addition a été introduit, à partir de ce que les élèves nomment, écrire au tableau, les expressions équivalentes, des différentes reconnaissances exprimées par les élèves. Il est possible de leur demander d'écrire sur une feuille l'expression numérique représentant la situation.	En grand groupe	Ensemble de boîtes de 10

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
TOUS LES CYCLES / Matériel reproductible : Grand format/Petit format			
DOMINOS	Activités	Gestion	Matériel
Identifier/Reconnaître un nombre	Montrer aux enfants une pièce de Domino et demander aux enfants de nommer le nombre. Jeu classique de Dominos[1]	En équipe de quatre	Ensemble de dominos
Reproduire	Montrer aux enfants une pièce de Domino et leur demander de reproduire tous les dominos de la même quantité.	Individuelle ou En équipe de deux	Fiche « vierge » de Dominos
Comparer des nombres	Jeu de la Bataille plus (la plus grande quantité) Jeu de la Bataille moins (la plus petite quantité) Chaque joueur retourne une pièce de domino. Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse les deux pièces. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus de pièce. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques à l'aide d'un ensemble sélectionné de dominos.	En équipe de deux	Ensemble de dominos
Construire une collection	Jeu Dominos[1] + 1, - 1, +2, -2 Jeu Dominos[1] 8, Dominos 10	En équipe de quatre	Ensemble de dominos

Voir règles du jeu classique en annexe

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
TOUS LES CYCLES			
DÉS	Activités	Gestion	Matériel
Identifier/Reconnaître un nombre	Le jeu de *Serpents et échelles* ou tous jeux de société impliquant l'utilisation de dés.	En équipe de quatre	1 dé par équipe
Comparer des nombres	Jeu de la Bataille plus (la plus grande quantité) Jeu de la Bataille moins (la plus petite quantité) Chaque joueur lance un dé. Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse un jeton. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait 10 jetons. Jeu de la Grande bataille plus ou la Grande bataille moins Même principe sauf que les joueurs lancent deux dés et additionnent le nombre de points. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques.	En équipe de deux	2 dés à points 4 dés à points
2e CYCLE ET 3e CYCLE			
Comparer des nombres	Jeu de la Grande bataille plus ou la Grande bataille moins Les joueurs lancent deux dés et multiplient les nombres obtenus afin de trouver le produit. . Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse un jeton. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait 10 jetons. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques.	En équipe de deux	**À l'aide de dés chiffrés** **Ne pas utiliser de dés à points pour la multiplication afin de ne pas en fausser le sens** 4 dés chiffrés

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un**			
TOUS LES CYCLES			
CARTES À JOUER	Activités	Gestion	Matériel
Comparer des nombres	Jeu de la Bataille plus (la plus grande quantité) Jeu de la Bataille moins (la plus petite quantité) Chaque joueur tourne une carte. Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse les deux cartes. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus de cartes. Jeu de la Grande bataille plus ou la Grande bataille moins Même principe sauf que les joueurs tournent deux cartes et additionnent le nombre de points. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques.	En équipe de deux	1 jeu de cartes à jouer
2e CYCLE ET 3e CYCLE			
Comparer des nombres	Jeu de la Grande bataille plus ou la Grande bataille moins Chaque joueur tourne deux cartes et multiplient les nombres obtenus afin de trouver le produit. Selon le jeu en cours, celui qui l'emporte ramasse les deux cartes. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus de cartes. Cette activité peut se réaliser en Centres mathématiques.	En équipe de deux	**À l'aide de cartes de nombre** **Ne pas utiliser de cartes à jouer pour la multiplication afin de ne pas en fausser le sens** 2 ensembles de cartes de nombre de 0 à 10

Synthèse inspirée du document « Séquences d'activités. Équipe de chercheuses du CIRADE et d'enseignantes de première année », Version révisée par Catherine Tourigny et Anne Marie Carbonneau, Août 1997/ Francine Brunet, Conseillère pédagogique, CSDM, 2018

Reconnaissance globale/Image mentale du nombre **Développer une image mentale du nombre qui servira de base au développement des habiletés de calcul pour les nombres plus petits que 10** **Construction de faits numériques** **Détacher les enfants graduellement du comptage un à un** **Ancrage à 10**			
1er CYCLE			
REKENREK	Activités	Gestion	Matériel
Identifier/Reconnaître un nombre	Montrer rapidement un nombre représenté à l'aide du Rekenrek et demander aux enfants de nommer ce nombre. Il est possible aussi d'associer une carte numérique à la représentation du Rekenrek (codage). Il est possible d'écrire sur une feuille la quantité représentée.	En grand groupe	Un grand Rekenrek
Décomposer un nombre	Montrer rapidement un nombre représenté à l'aide du Rekenrek et demander aux enfants de nommer ce nombre. Demander aux élèves d'expliquer la façon dont ils s'y sont pris pour savoir de quel nombre il s'agit.	En grand groupe	Un grand Rekenrek
Reproduire	Nommer un nombre et demander aux élèves de représenter ce nombre avec leur Rekenrek.	En grand groupe	Petit Rekenrek un par élève

Ressource *: Jeunes Mathématiciens en action Tome 1*, Fosnot Twoney Catherine, Dolk Maarten, éditions Chenelière Éducation

REMARQUE

Pour plusieurs des activités proposées, le questionnement de l'enseignante est primordial. Il permettra aux enfants d'expliquer leurs stratégies. Le partage entre les pairs offrira l'occasion de développer de nouvelles stratégies.

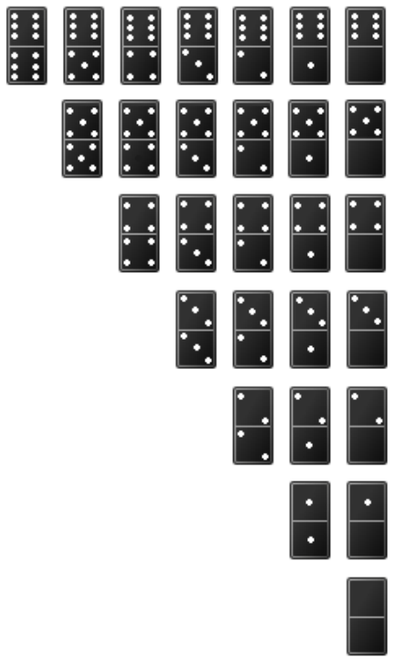
ANNEXE

Jeux de dominos

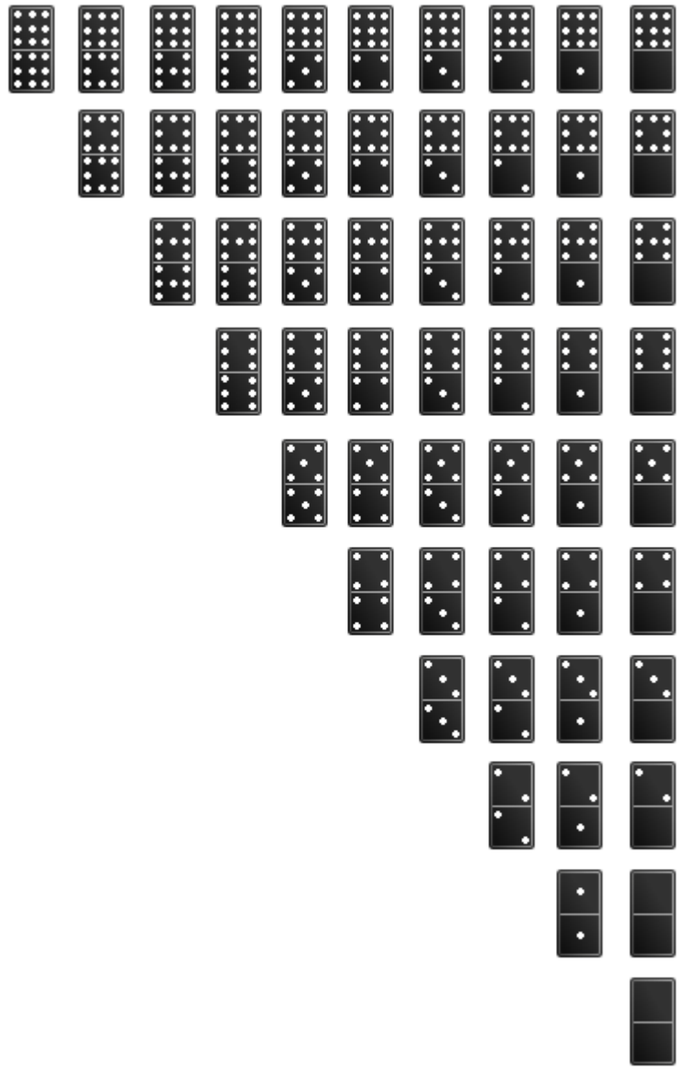
Il existe plusieurs versions de l'origine du jeu de dominos. Certaines disent que celui-ci vient d'Égypte, d'autres de Chine pour sa ressemblance avec le Mah Jong ou prétendent que c'est un jeu inventé par les marins, ce qui pourrait expliquer sa multiprovenance. D'ailleurs, les premiers jeux de dominos retrouvés étaient fabriqués avec des os de baleine. Sans savoir son origine exacte, nous pouvons affirmer qu'au XIXe siècle, ce jeu était très populaire en Europe, surtout en France et en Italie où il était joué dans les cafés.

Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs. Bien que son principe reste le même, de nombreuses variantes existent et ont évolué avec le temps. La taille des jeux de dominos varie selon le nombre de pièces. Les plus populaires :

- Le jeu du double 6 compte 28 pièces et se compose des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6 et de la case « vide ». Chaque valeur est présente 8 fois. Le domino double 6 est celui qui rapporte le plus de points (valeur la plus forte) et le double-blanc (case vide) celui qui rapporte le moins (valeur la plus faible).



- 9 est celui qui rapporte le plus de points (valeur la plus forte) et le double-blanc (case vide) celui qui rapporte le moins (valeur la plus faible).



Règle générale :

Le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de ses dominos en les plaçant astucieusement.

Règles de base :

- Les dominos sont mélangés, points cachés sur la table.
- Les joueurs pigent une pièce et le détenteur de la pièce ayant le plus de points commence la partie.
- Les joueurs prennent le nombre de dominos requis pour le jeu et les placent points cachés devant eux.
- Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les dominos n'ayant pas été pigés restent points cachés sur la table et constituent la pioche.
- Au cours du jeu, d'autres dominos sont piochés, en règle générale pas les deux derniers dominos.
- Le 0 est également appelé « blanc ».
- Les dominos sont placés à l'une des extrémités libres et forment une ligne droite, mais ils peuvent aussi être placés de manière perpendiculaire.
- Les deux extrémités ne doivent pas être en contact.
- Les dominos doubles sont toujours placés de manière perpendiculaire.
- Le joueur ayant placé tous ses dominos annonce « Domino » et la manche est finie.
- La manche est également finie si aucun joueur ne peut placer l'un de ses dominos et qu'il n'y a plus aucun domino dans la pioche.
- Le gagnant de la manche remporte les points de tous les dominos que les autres joueurs ont encore en main à la fin de la manche.
- Une partie est finie après un nombre défini au préalable de manches ou bien lorsqu'un nombre défini de points est atteint.
- Pour certaines variantes, il est nécessaire d'avoir une feuille et un crayon pour noter les points.

Référence : inspiré de nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

Vocabulaire :

Domino : pièce de forme rectangulaire divisée en deux carrés marqués par des points
Pioche ou talon : dominos qui restent après la distribution
Piocher : action de puiser dans les dominos restants

Le classique

BUT DU JEU :	NOMBRE DE JOUEURS :
Se débarrasser de ses dominos en réalisant une suite de manière à ce que les points portés sur les demi-dominos accolés soient de même valeur.	2 à 4

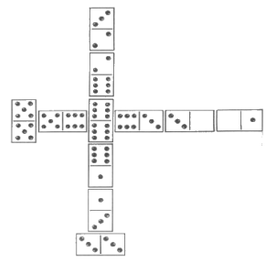
MATÉRIEL :

- Un ensemble de 28 dominos (double 6)
- Un ensemble de 55 dominos (double 9)
- Papier, crayon, matériel de manipulation

DÉROULEMENT :

Distribution :

- 2 et 3 joueurs : 7 dominos
- 4 joueurs : 6 dominos



Les dominos sont posés, points tournés, sur la table. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à ses partenaires. Le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. Les dominos sont reposés et mélangés, points cachés. Puis, chaque joueur en tire la quantité prévue, selon le nombre de joueurs. Il les regarde, mais les cache à l'adversaire. Le reste des dominos sont mis de côté.

Le premier à jouer place, au choix, l'un de ses dominos. Les joueurs suivants posent un domino à la suite des autres en les combinant, c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table. Les doubles sont placés perpendiculairement.

Le jeu se poursuit, ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre, tant que les joueurs ont des dominos remplissant cette condition. Si l'un d'entre eux n'en a pas, il « boude » c'est-à-dire qu'il passe son tour. Le boudeur ne revient au jeu que lorsqu'une nouvelle combinaison lui permet de placer l'un de ses dominos.

Le joueur, qui se débarrasse de tous ses dominos, gagne la partie et il marque le total des points restés en possession de ses adversaires.

Si aucun des joueurs ne peut placer de pièce, les joueurs additionnent la valeur de tous leurs dominos. Celui ayant la plus petite somme de points gagne la partie. Il marque le total des points restés en possession de ses adversaires. Il ne tient pas compte des siens.

Décompte :

Les points à marquer sont ceux que portent les dominos. Le double-blanc ne compte rien.

- Faire verbaliser lors de l'ajout des pièces. Exemple : J'ajoute un 3. Je place un 5.

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :

Arithmétique

p. 5 - Sens et écriture des nombres

A. Nombres inférieurs à …

1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels

a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné

b. par ordre décroissant ou décroissant

2 Dénombrer des collections réelles ou dessinées

a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements

p. 6

7. Comparer entre eux des nombres naturels

p. 9 - Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à …

2 Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison)

p. 11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle) 3. Développer des processus de calcul mental a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels
VARIANTES : • Le classique avec pioche Pour ce jeu, le joueur qui boude n'est pas bloqué. Au lieu de passer son tour, il pioche, au hasard, dans le talon des dominos jusqu'à ce qu'il en tire un qui lui permette de reprendre le jeu. Lorsque le talon est épuisé, le jeu devient identique au jeu classique. • Le classique sans pioche Pour ce jeu, les joueurs ne jouent pas à tour de rôle. Le premier à jouer pose ses dominos en les combinant jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à placer. Puis, c'est au tour du joueur suivant à placer ses dominos jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à placer, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. • Le classique un de plus Même règles que le jeu classique, sauf que le côté du domino posé doit compter le même nombre de points que le domino sur la table plus un. Ne pouvant pas faire un de plus pour les pièces avec 6 points, il s'agit alors de jumeler une pièce ayant 6 points. • Le classique un de moins Même règles que le jeu classique, sauf que le côté du domino posé doit compter le même nombre de points que le domino sur la table moins un. Ne pouvant pas faire un de moins avec les pièces « blanc », valeur 0, il s'agit alors de placer une pièce ayant un « blanc » • Le classique deux de plus • Le classique deux de moins

Référence : inspiré de nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf