



DISTINGUER CHIFFRE ET NOMBRE

fiche de préparation

| | | | |
|------------|---------------|----------------|--|
| Discipline | Mathématiques | Période / Date | |
| Domaine | Nombres | Effectif | |
| Niveau | Cycle 3 | N° de séance | |

| | |
|---------------------|---|
| Activité | Cartes flash |
| Type | Séance d'entraînement |
| Durée | 35 minutes |
| Matériel nécessaire | <ul style="list-style-type: none">- Carte mentale « Distinguer chiffre et nombre »- Cartes flash |

| | |
|---------------------------------|---|
| Objectifs de fin de séance | <ul style="list-style-type: none">- Reconnaître un chiffre dans un nombre- Identifier le nombre de ... dans un nombre donné |
| Compétences travaillées | <ul style="list-style-type: none">- Utiliser les nombres entiers- Coopérer et réaliser des projets |
| Attendus de fin de cycle | <ul style="list-style-type: none">- Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers (unités simples, dizaines, centaines, milliers, millions, milliards) et les relations qui les lient- Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers (jusqu'à 12 chiffres) |
| Croisements entre enseignements | - |

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



| | | |
|---|----------------|-----------|
| Présentation de la séance | Durée : 10 min | Collectif |
| <p>1. Introduction de la séance</p> <p>« Aujourd'hui, nous allons nous intéresser aux chiffres et aux nombres. Connaissez-vous la différence entre un chiffre et un nombre ? »</p> <p>⇒ Recueillir les propositions des élèves</p> <p>⇒ Expliciter : « Un nombre exprime une quantité d'unités. On utilise un nombre pour dénombrer des choses, des êtres vivants ou des concepts. Chaque nombre est composé de chiffres (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9). Chaque chiffre peut être utilisé plusieurs fois dans un même nombre, à des rangs différents. »</p> <p>2. Expliquer le travail des élèves</p> <p>« Afin de vous entraîner à distinguer les chiffres et les nombres, vous allez avoir des cartes flash. Vous serez par deux. Votre camarade va vous montrer une carte sur laquelle figure une question sur un nombre. Le but est de répondre le plus vite possible à votre camarade. Si vous ne parvenez pas à répondre, la bonne réponse se trouve au dos de la carte. Vous prendrez soin de faire deux piles de cartes (les bonnes réponses d'un côté et les réponses erronées de l'autre). Vous compterez ensuite vos bonnes réponses dès que je vous le dirai. Puis vous inverserez les rôles avec votre binôme. »</p> <p>⇒ Montrer les cartes aux élèves.</p> <p>3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne</p> <p>Faire reformuler la consigne par un élève.</p> <p>4. Distribuer le matériel aux élèves</p> | | |
| Manipulation | Durée : 15 min | Binôme |
| <p>Jeu de cartes flash :</p> <p>Par deux, les élèves se saisissent des cartes. Un des deux enfants montre à son camarade la face des cartes côté « question » (côté foncé de la carte). L'enfant situé en face répond aux questions le plus rapidement possible. L'enfant détenteur des cartes peut alors immédiatement valider ou invalider la réponse grâce au verso de la carte indiquant la correction (côté clair de la carte).</p> <p>L'enseignant passe parmi les groupes et veillera au bon déroulement de la séance.</p> | | |
| Conclusion de la séance | Durée : 10 min | Collectif |
| <p>Institutionnaliser la notion avec la carte mentale :</p> <p>L'enseignant distribue la carte mentale de son choix (à trous ou complète) et si nécessaire, la leçon linéaire.</p> <p>La carte mentale sera alors complétée avec la classe et/ou lue et analysée à l'aide du code couleur de la classe.</p> | | |