

Fiche d'accompagnement pédagogique
Les nombres de 0 à 9

Les nombres de 0 à 9

↘ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 1 d'une série de 3 épisodes.

Épisode suivant : Décomposer les nombres de 1 à 9

Épisode suivant : Le nombre 10

↘ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Connaître la suite numérique.

Dénombrer une collection.

Associer un nombre à une quantité.

Écrire et nommer les nombres jusqu'à 9.

↘ POINTS DE BLOCAGE

- Difficulté pour reconnaître une petite quantité sans avoir recours au dénombrement.
- Difficulté pour dénombrer des collections dont la nature des objets est différente.
- Difficulté pour comprendre que le dernier nombre nommé lors du comptage correspond au nombre d'objets.
- Difficulté concernant la conservation de la quantité (le nombre reste identique même si on déplace les objets).
- Difficulté pour écrire les chiffres correctement.

↘ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

- Associer un nombre à une quantité avec des collections d'objets de même nature ou de natures différentes.
- Montrer que le dernier nombre nommé correspond au nombre d'objets.
- Montrer des représentations différentes des nombres.

↘ MOTS-CLÉS

Autant que, compter, quantité, collection, nombre, chiffre, associer.

↘ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

- Quand on compte les objets d'une collection, le dernier nombre nommé correspond au nombre d'objets.
- On peut compter ensemble des objets identiques ou différents.
- Quand on déplace les objets, le nombre d'objets reste identique
- Un nombre peut avoir plusieurs représentations : chiffres, doigts, constellations, objets divers, écriture en lettres.

PHASE DE DÉCOUVERTE

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Un tableau avec des cases apparaît à l'écran.</p> <p>Un homme explique qu'il pourra retrouver le nombre demandé.</p> <p>Un enfant demande le « 3 » : le chiffre « 3 » apparaît, puis ce sont des collections de 3 objets qui apparaissent les unes après les autres : 3 feuilles, 3 points, 3 doigts, et le nombre écrit en lettres.</p>	<p>Montrer différentes représentations d'un nombre : chiffres, lettres, doigts, collection d'objets identiques.</p>	<p>Jeu avec les dés (de 1 à 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Constituer des collections (nombre d'objets correspondant au nombre de points sur le dé) : dire le nombre, compter, écrire le nombre en chiffres. – Avancer sur une bande numérique et colorier le nombre de cases correspondant à chaque lancer. <p>Constituer des collections d'objets</p> <ul style="list-style-type: none"> – Par groupe de deux ou trois : constituer des collections correspondant à un nombre donné. – Jeu de la marchande, par deux (avec des objets et/ou des images). <p>Memory : associer deux collections ayant le même nombre d'objets.</p>

PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>L'enfant pense qu'il n'y a que des « 3 » dans toutes les cases.</p> <p>L'homme lui montre qu'il y a d'autres nombres : 2 lapins, puis 5 lapins apparaissent. Arrivent ensuite 5 feuilles : l'enfant se demande s'il y a autant de feuilles que de lapins.</p> <p>On voit ensuite 5 doigts ; l'homme annonce qu'il y a autant de doigts que de lapins. Il demande à l'enfant de vérifier en comptant les doigts. L'homme dit : « Le dernier nombre nommé correspond au nombre de doigts, de lapins et de feuilles. »</p> <p>Le « 5 » apparaît en chiffres.</p> <p>Un lapin change de place et l'homme dit à l'enfant que cela ne change pas le nombre de lapins : il y en a toujours 5.</p>	<p>Utiliser le terme « autant »</p> <p>Montrer comment on utilise les doigts pour dénombrer.</p> <p>Montrer que le dernier nombre nommé correspond au nombre d'objets.</p> <p>Montrer que le nombre d'objets reste identique même si on déplace les objets.</p>	<p>Classer des collections : mettre ensemble les collections qui ont autant d'objets (utiliser éventuellement la correspondance terme à terme).</p> <p>Dénombrer des collections et vérifier que le dernier nombre nommé correspond au nombre d'objets.</p> <p>Constituer des collections correspondant à un nombre dit ou écrit, ou correspondant à une autre collection.</p> <p>Compléter des collections ou enlever des objets pour obtenir le nombre demandé ou pour avoir deux collections identiques.</p> <p>Constituer des collections et déplacer les objets : vérifier que le nombre d'objets reste identique.</p>



► PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>L'enfant demande un nombre plus grand : le « 9 ».</p> <p>Différentes représentations du nombre apparaissent en même temps : le « 9 » en chiffres, la constellation, 9 feuilles, 9 doigts et le « 9 » en lettres. L'homme dit qu'il est très doué pour associer les quantités identiques.</p> <p>L'enfant vérifie qu'il y a le même nombre de feuilles que de doigts : « Le dernier nombre nommé c'est 9, il y en a 9 dans chaque case. »</p>	<p>Associer des collections qui ont le même nombre d'objets.</p> <p>Vérifier le nombre d'objets d'une collection par le dénombrement avec les doigts.</p>	<p>Associer les différentes représentations d'un même nombre : écriture chiffrée, en lettres, collection d'objets de même nature (ou dessins de collections), doigts de la main, constellations.</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Le tableau apparaît avec des collections mélangées. L'homme dit qu'il suffit de compter pour vérifier les quantités ; l'enfant va donc dénombrer une collection de 5 objets différents en lien avec les doigts et constater qu'il y en a bien 5.</p>	<p>Montrer que le nombre ne dépend pas de la nature des objets.</p>	<p>Dénombrer des collections ayant des objets de nature différente, écrire le nombre.</p> <p>Memory : associer nombre et collections d'objets de nature différente.</p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

Arts visuels

Transformer les chiffres en un personnage ou un objet.

Construire un jeu type « des sept familles », puis jouer avec la règle du jeu :

– **les huit familles de 2 à 9** : dans chaque famille, il y aura plusieurs représentations du même nombre.

Exemple, la famille de 3 : « 3 » en chiffres, trois, 3 objets identiques, la constellation du dé ou du domino, 3 doigts, 3 objets différents ;

– **les familles de figures géométriques** (carré, triangle, rectangle, cercle, ovale) ou d'animaux...

Chaque famille sera constituée de cartes de 1 à 9.