

# Le nombre 10

## ↘ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 3 d'une série de 3 épisodes.

Épisode précédent : Décomposer les nombres de 1 à 9

## ↘ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Dénombrer une collection.

Associer un nombre à une quantité.

Écrire et nommer les nombres jusqu'à 10.

## ↘ POINTS DE BLOCAGE

- Difficulté pour avoir une reconnaissance immédiate des représentations du nombre 10.
- Difficulté pour comprendre que le dernier nombre nommé lors du comptage est le nombre d'objets.
- Difficulté pour trouver les différentes décompositions du nombre 10.

## ↘ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

- Associer le nombre 10 à une quantité.
- Montrer plusieurs représentations du nombre 10.
- Décomposer le nombre 10.

## ↘ MOTS-CLÉS

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

## ↘ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

- 10, c'est le nombre de doigts des deux mains.
- 10, c'est le nombre qui vient après 9 ; 10, c'est  $9 + 1$ .

## PHASE DE DÉCOUVERTE

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Deux personnages vont jouer aux petits chevaux. Règle du jeu annoncée : colorer dix cases. Le premier personnage (A) lance son dé et obtient 5. Son cheval avance jusqu'à la case 5.</p> <p>Le deuxième (B) lance le dé, obtient 6 et le cheval avance jusqu'à 6.</p> <p>La deuxième fois, A obtient 4 avec le dé ; le cheval avance de 4 cases et arrive sur le 9, mais ce n'est pas assez. Avec une petite aide (la carotte), il le fait avancer d'une case et ça fait 10. S'affiche alors l'opération suivante : <math>5 + 4 + 1 = 10</math>.</p> <p>B lance son dé. Il obtient 4, fait avancer son cheval qui arrive sur 10 (sans carotte). S'affiche alors <math>6 + 4 = 10</math>.</p>	<p>Montrer comment on peut arriver à 10 de plusieurs manières.</p>	<p>Reprendre le jeu de l'animation : faire 10 avec le jeu des petits chevaux. Par deux, on lance le dé, on fait avancer le cheval, puis on colorie sa bande (changer de couleur à chaque fois). Attention, si on dépasse 10, on passe son tour et on ne colorie pas la bande.</p> <p>Même jeu mais sans les chevaux : lancer le dé et colorier sa bande sans dépasser 10.</p>

## PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Le personnage A propose de donner des carottes aux chevaux mais il se demande comment les compter. B propose d'associer les carottes à la bande de 10 (une par case car ça fait 10), et aussi aux doigts de la main.</p> <p>A compte ses doigts pour vérifier. Il y a autant de doigts que de carottes pour les chevaux.</p> <p>Le nombre 10 apparaît en chiffres.</p>	<p>Montrer comment vérifier le nombre d'objets en dénombrant avec les doigts.</p> <p>Associer les collections qui ont 10 objets.</p>	<p>Constituer des collections de 10 objets : vérifier en dénombrant avec les doigts.</p> <p>Retrouver parmi plusieurs collections d'objets (ou de dessins) les collections de 10 (prévoir des collections d'objets de même nature ou de natures différentes et/ou des représentations différentes de 10).</p> <p>Compléter des collections ou enlever des objets pour obtenir 10.</p> <p>Faire des paquets de 10 parmi une grande collection d'objets (par deux ou trois : celui qui a fait le plus de paquets de 10 a gagné).</p>

## PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>B propose alors de partager les carottes : 5 pour chaque cheval. Le nombre 10 apparaît avec l'addition : <math>5 + 5 = 10</math>.</p> <p>Il y a ensuite différentes propositions de partage et s'affiche à chaque fois l'addition correspondante : <math>6 + 4 = 10</math> ; <math>7 + 3 = 10</math> ; <math>8 + 2 = 10</math> ; <math>9 + 1 = 10</math> ; <math>10 + 0 = 10</math>.</p> <p>Les carottes ayant toutes été données au même cheval, le personnage A veut manger toutes les pommes de son pommier. Au final, il est décidé qu'il vaut mieux tout partager.</p>	<p>Montrer comment on peut décomposer 10 (en deux parties).</p>	<p>Rechercher toutes les décompositions de 10 avec du matériel différent (bûchettes, cubes, jetons, dominos...) et écrire les sommes correspondantes.</p> <p>Retrouver deux collections qui font 10 : proposer plusieurs collections qu'il est nécessaire de grouper par deux pour faire 10 (avec des collections d'objets pour manipuler à plusieurs, avec des dessins pour travailler seul ensuite).</p> <p>Colorier des bandes de 10 cases de deux couleurs différentes et écrire les sommes correspondantes (travail individuel).</p>

## PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

1. Jeu de la marchande qui vend des objets à 10 cents : on ne peut payer qu'avec des pièces de 1 cent, 2 cents et 5 cents.
2. Jeu avec une cible au sol avec 5 au centre, 2 autours, puis 1 : faire 10 le plus rapidement possible (sans dépasser). Lancer un palet, noter son score sur une feuille de match, ajouter les points à chaque fois. Si on dépasse 10, on passe son tour et on rejouera au tour suivant.
3. Jeu de Memory : à construire :
  - associer deux par deux les mêmes représentations de 10 mais avec des dessins différents.
 Exemple : le 5 et 5 des dominos avec une même disposition que le domino classique, mais avec des dessins différents (pommes à la place des points par exemple) ;
  - associer la somme avec le dessin.
 Exemple :  $5 + 5$  avec le domino 5 et 5.