

À la poursuite des nombres ! : fiche explicative (aspect ordinal)

1. Rédiger sa fiche

Référence

Ce jeu a été inspiré du Trivial Pursuit créé par Hasbro en 1979.

Programme

1. De L'arithmétique à l'algèbre

1.1. Appréhender le nombre puis la lettre dans tous leurs aspects.

1.1.1. Dénombrer

Savoirs : les chaînes numériques

Attendus : dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

1.1.2. Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe

Savoirs : des nombres naturels aux nombres réels

Attendus : Utiliser de manière adéquate les dix chiffres utiles à l'écriture des nombres.

Reconnaître les nombres de 1 à 20 en s'appuyant sur :

- des schèmes structurés mettant en évidence les nombres 2, 5 ou 10 ;
- des collections différentes de même quantité ;
- des variations des positions des objets d'une même collection (invariance/conservation) ;
- des variations de l'origine et du sens de comptage des objets d'une même collection (indépendance du cardinal).

Utiliser les nombres pour communiquer une position

Savoir-faire : Représenter les nombres jusqu'à 20 à l'aide de schèmes.

1.1.3. Comparer pour situer et ordonner

Savoir-faire : Comparer, ordonner, situer des nombres

Attendus : Ordonner des nombres (de 1 à 20) du plus petit au plus grand ou inversement.

Placer un nombre donné jusqu'à 20 sur une bande numérique

Exprimer la position d'un nombre jusqu'à 20 (par encadrement, par approximation) sur une bande numérique

Description du matériel

- 16 cartes jaunes



- 10 cartes rose et une petite fille à replacer



- 16 cartes bleues



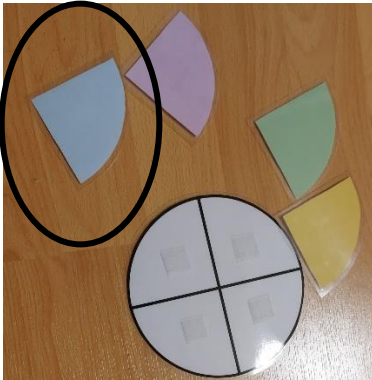
- 16 cartes vertes disposées chacune avec leurs étiquettes « nombres » dans une enveloppe



- 6 cartes « fromage » à compléter



- 24 parts de fromage colorées



- Un plateau de jeu



- 4 pions
- Un dé
- Les corrigés des différentes activités (mis dans une farde)
- La fiche avec le QR code pour les consignes globales



- Les fiches de couleurs avec les QR codes pour chaque carte



À la poursuite des nombres !

Matériel :

1 plateau	16 cartes bleues
4 pions	16 cartes vertes
1 dé	16 cartes jaunes
4 « fromages » à compléter	10 cartes rose
16 parts de « fromage » colorées	Farde avec les différents corrigés
Cartes « consignes » pour chaque carte	Carte « consigne » globale

Déroulement du jeu :

Pour commencer, place le pion de chaque joueur au milieu du plateau.

Pour savoir qui doit commencer, jetez le dé chacun à votre tour. Celui qui sera tombé sur le plus petit nombre commencera.

Lance le dé, avance ton pion en fonction du nombre indiqué sur le dé. Tu avances dans la direction de ton choix.

Tu vas t'arrêter sur une case de couleur.

Pioche une carte de la couleur de ta case :

- si tu réponds correctement, tu gagnes une part de fromage de la couleur de ta carte.
- si tu réponds mal, tu ne gagnes rien.

Voir les règles des cartes.

Attention sur les cases « étoile » :

Tu peux choisir la couleur que tu veux pour la carte.

Le but du jeu :

Remplir son fromage avec les 4 couleurs différentes (une part jaune, une part rose, une part bleue, une part verte).

Pour cela, il faut avoir répondu correctement à au moins une carte de chaque couleur.

Pour te corriger, utilise les corrigés de chacune des cartes qui se trouvent dans la farde « corrigés ».

Règles des cartes :

Cartes bleues :

Te voici arrivé devant une course d'escargots.

Chaque escargot doit recevoir une médaille. Sur celle-ci, il y a un nombre.

Le nombre représente la position de l'escargot dans la course.

A toi de montrer à quel escargot appartient la médaille.

Cartes jaunes :

Plusieurs mains sont dessinées sur les cartes.

Il manque un schème.

A toi de montrer avec tes propres mains le schème manquant.

Cartes rose :

Il y a un train avec plusieurs wagons.

En dessous, tu peux voir une bande numérique sur laquelle un des nombres est coloré.

Mets la petite fille dans le wagon correspondant au nombre coloré.

Cartes vertes :

Tu prends une enveloppe, à l'intérieur de celle-ci, il y a une carte et des étiquettes nombres.

Place les nombres dans le bon ordre sur les carrés blancs du dessin.

Consignes pour les élèves

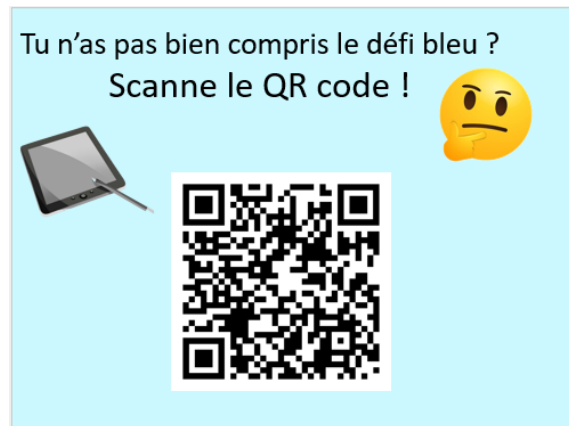
Ces consignes sont réalisées sous forme de vidéos.

Voici la consigne globale pour le jeu :



Voici les différentes consignes pour chaque carte en cas d'oubli des règles pour les élèves :





2. Rédiger l'analyse a priori

Variables didactiques

Cartes jaunes

- Modalités : à la place de montrer avec ses propres mains le schème manquant, nous pourrions les disposer sous la forme de cartes dans un coin de la classe et les élèves devraient aller chercher la carte comportant le bon schème.
- La représentation des nombres sur la carte : à la place de mettre des schèmes « mains », nous pourrions mettre des schématicos ou d'autres schèmes. Nous pourrions également mettre le schème mains + le chiffre et les élèves devraient montrer le schème manquant et en plus, écrire le chiffre.
- L'ordre des grandeurs des nombres : à la place de mettre des schèmes jusqu'à 10, nous pourrions en mettre jusqu'à 20.
- Le nombre de réponses : à la place de ne mettre qu'un schème manquant, nous pourrions en mettre plusieurs.

Cartes bleues :

- L'ordre des grandeurs des nombres : à la place de mettre des courses de 10 escargots, nous pourrions en mettre comportant jusqu'à 20 escargots.

- La représentation des nombres : à la place d'écrire sur la médaille la position avec un chiffre, nous pourrions ajouter la position sous forme de schèmes (mains, schématicos...) ou d'une bande numérique. Nous pourrions également enlever le chiffre et ne mettre que des schèmes de type mains ou schématicos ou qu'une bande numérique.
- Le nombre de réponses : à la place de devoir retrouver un seul escargot à qui une médaille doit appartenir, nous pourrions mettre plusieurs médailles et donc, ils devraient retrouver plusieurs escargots.

Cartes rose :

- L'ordre des grandeurs des nombres : à la place de mettre 10 wagons et une bande numérique jusqu'à 10, nous pourrions mettre jusqu'à 20 wagons et une bande numérique de 20.
- La représentation des nombres : à la place de mettre que des chiffres sur la bande numérique, nous pourrions ajouter des schèmes (mains, schématicos...) ou ne mettre que des schèmes mains ou des schématicos.
- La forme : à la place de mettre un petit train linéaire, nous pourrions mettre un train qui tourne ou autre.

Cartes vertes :

- La représentation des nombres : à la place de mettre des nombres, nous pourrions leur demander de replacer des schèmes (mains, schématicos...).
- La forme : on peut mettre d'autres formes de lignes.
- La consigne : à la place de devoir replacer les étiquettes « nombres », nous pourrions leur demander de les dire oralement, de les mimer avec leurs mains...

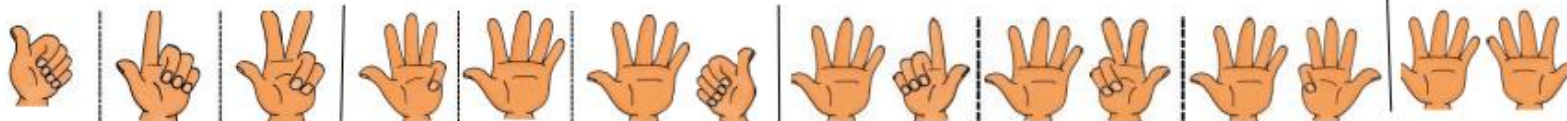
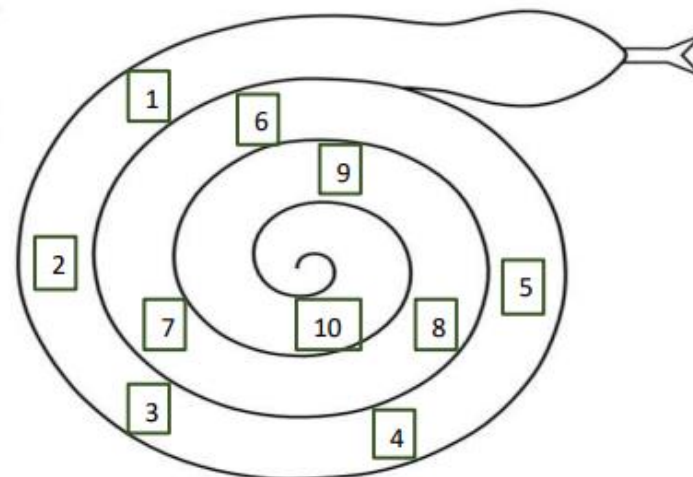
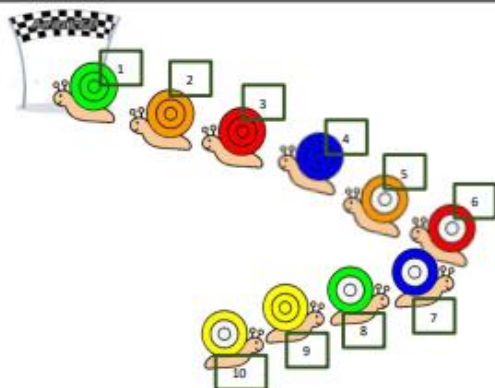
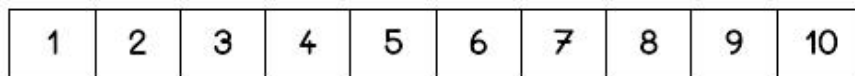
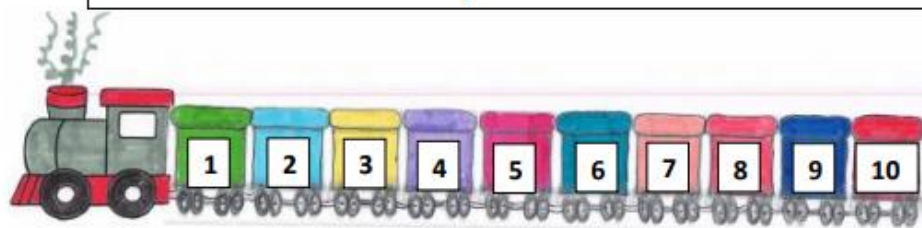
Valable pour toutes les cartes :

- L'ordre des grandeurs : en fonction des nombres vus en classe, nous pourrions travailler un nombre maximum (s'ils n'ont vu les nombres que jusqu'à 5, nous pourrions utiliser les nombres jusqu'à 5 sur chacune de nos cartes).

Stratégies des élèves

- Dénombrer avec son corps (ses doigts par exemple) ;
- Dénombrer sur les représentations ;
- S'aider d'une bande numérique, des schèmes, d'une droite numérique... installés en classe ;
- Faire appel à leurs connaissances ;
- Réciter la litanie des nombres ;
- S'aider des illustrations ;
- Pratiquer par la correspondance terme à terme (avec les cartes rose : ils peuvent faire correspondre les nombres de la bande numérique avec les wagons) ;
- (Réécouter les vidéos de consignes plusieurs fois afin de bien comprendre).

L'aspect ordinal : les nombres jusqu'à 10



Conoir Valentine
Denis Delphine

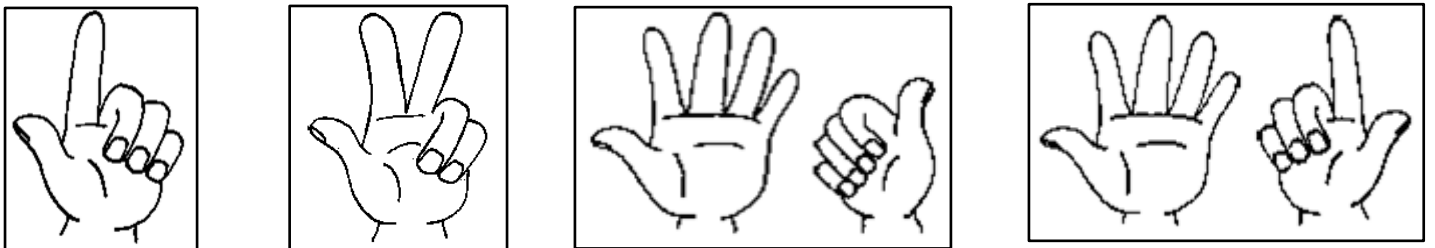
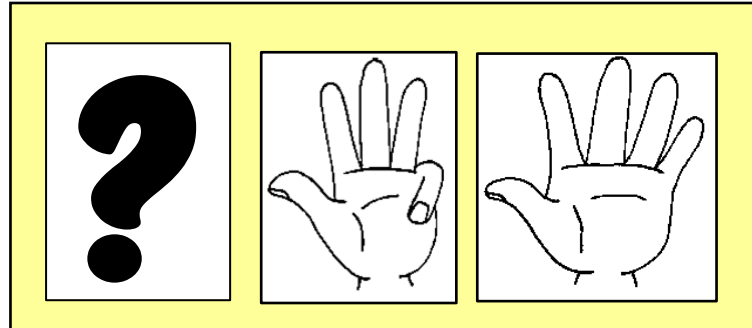
Synthèse écrite type (les différentes représentations)

3NPA

Application écrite

Application écrite de « à la poursuite des nombres ! »

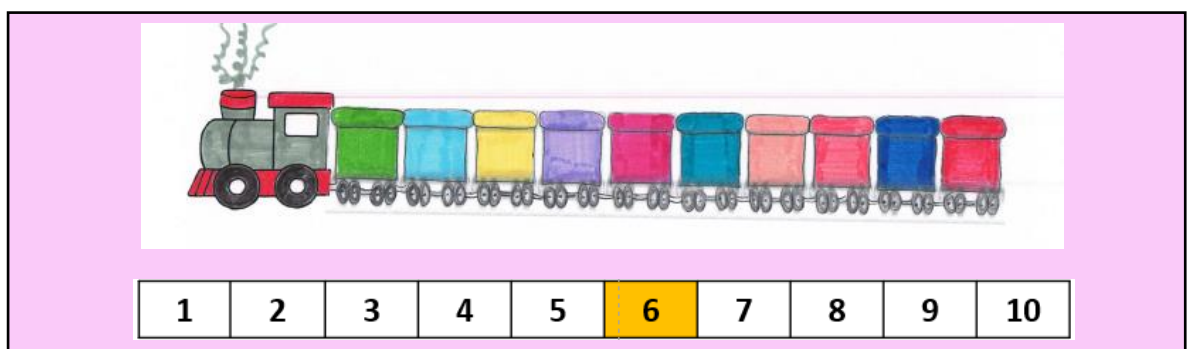
1. Tu as pioché cette carte jaune. **Entoure** le schème manquant.



2. Tu as pioché cette carte bleue. **Entoure** l'escargot qui a obtenu cette médaille lors de la course.

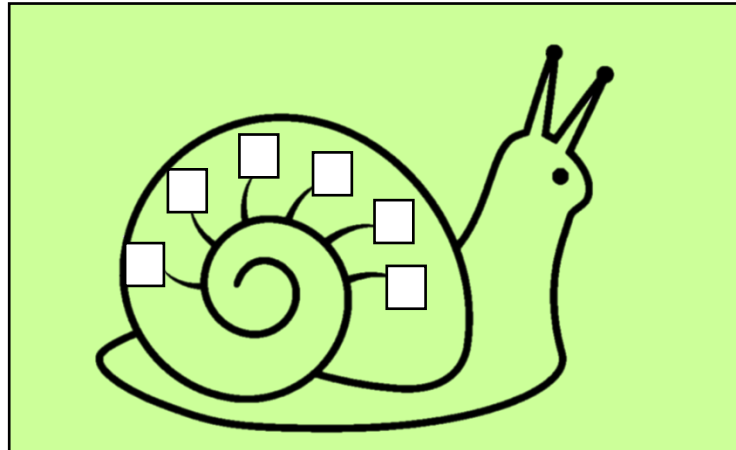


3. Tu as pioché cette carte rose. **Dessine** une petite fille dans le wagon demandé.



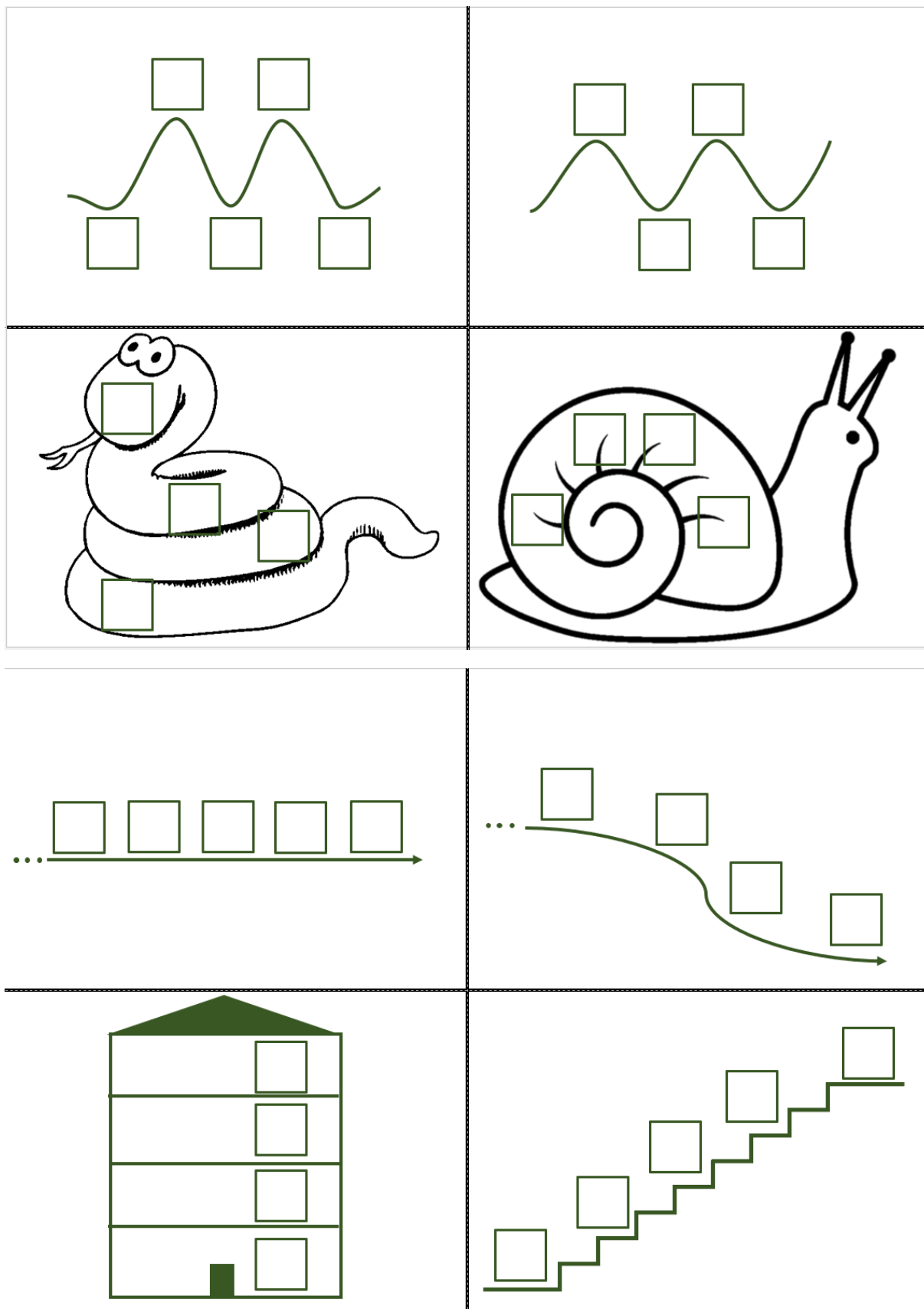
4. Tu as pioché cette carte verte. **Réécis** les différents chiffres dans l'ordre sur la coquille de l'escargot.

1 3 5 2 6 4



Les cartes

Cartes vertes



**À la poursuite des
nombres !**



1

**À la poursuite des
nombres !**



2

**À la poursuite des
nombres !**



3

**À la poursuite des
nombres !**



4

**À la poursuite des
nombres !**



5

**À la poursuite des
nombres !**



6

**À la poursuite des
nombres !**

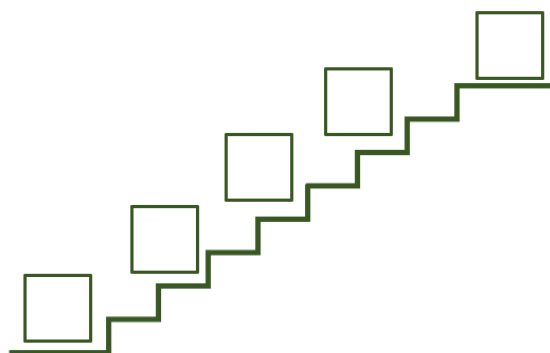
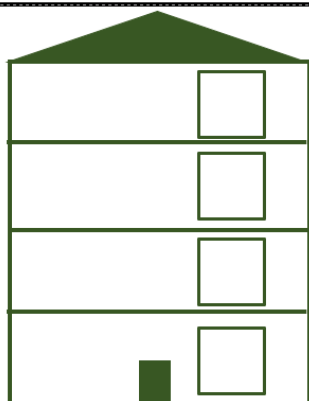
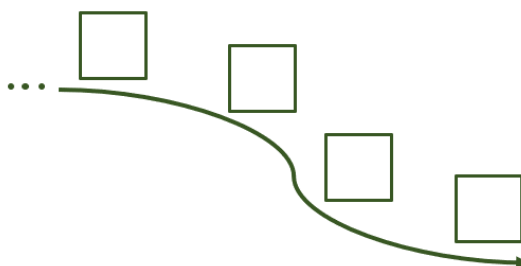
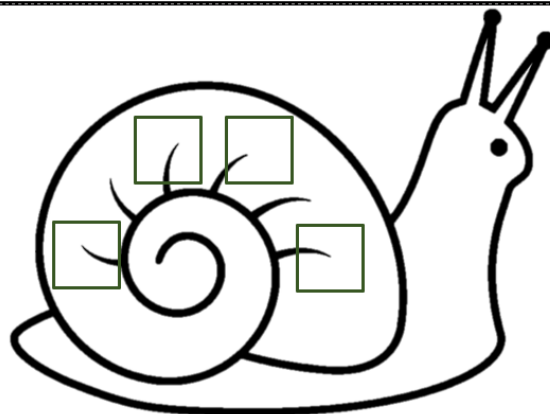
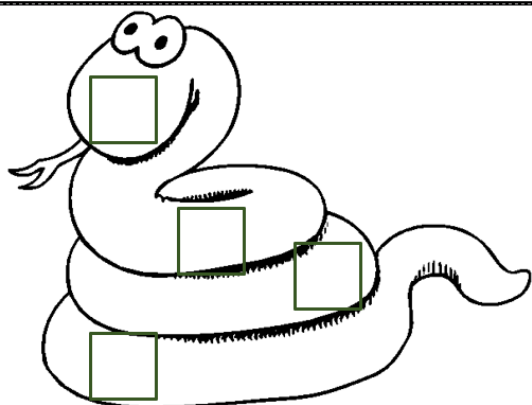
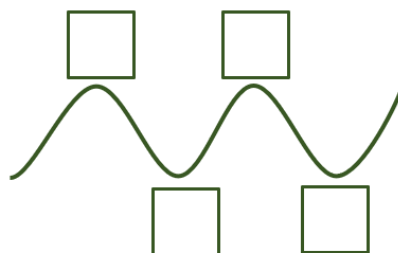
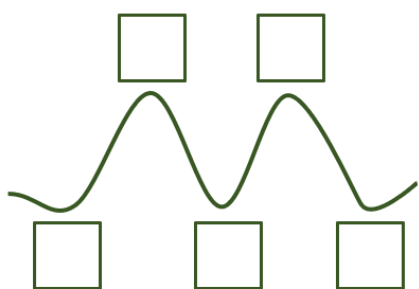


7

**À la poursuite des
nombres !**



8



**À la poursuite des
nombres !**



9

**À la poursuite des
nombres !**



10

**À la poursuite des
nombres !**



11

**À la poursuite des
nombres !**



12

**À la poursuite des
nombres !**



13

**À la poursuite des
nombres !**



14

**À la poursuite des
nombres !**



15

**À la poursuite des
nombres !**



16

•1	5	6	7	8	9
•2	10	11	12	13	
•3	8	9	10	11	
•4	17	18	19	20	
•5	1	2	3	4	5
•6	13	14	15	16	
•7	3	4	5	6	
•8	14	15	16	17	18

•9	8	9	10	11	12
•10	2	3	4	5	
•11	16	17	18	19	
•12	6	7	8	9	
•13	9	10	11	12	13
•14	17	18	19	20	
•15	12	13	14	15	
•16	6	7	8	9	10

Cartes rose



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

À la poursuite des nombres !



1

À la poursuite des nombres !



2

À la poursuite des nombres !



3

À la poursuite des nombres !



4



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

À la poursuite des nombres !



5

À la poursuite des nombres !



6

À la poursuite des nombres !



7

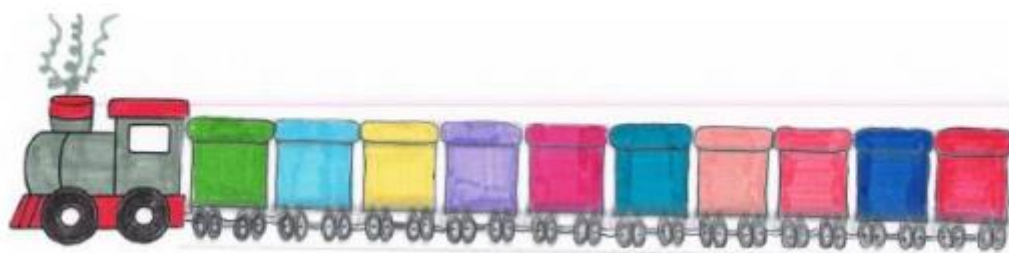
À la poursuite des nombres !



8



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

À la poursuite des nombres !



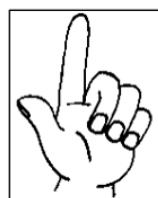
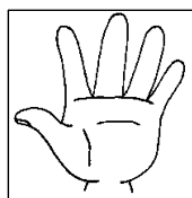
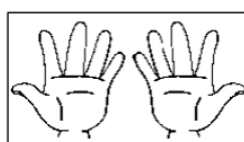
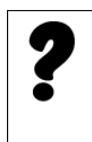
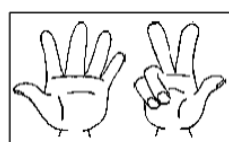
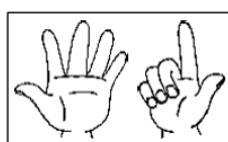
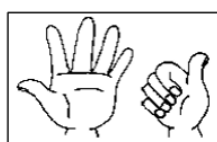
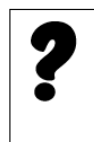
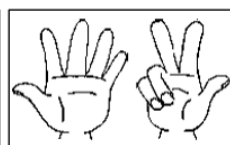
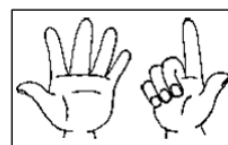
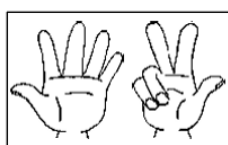
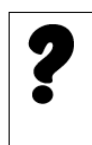
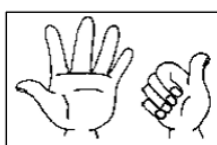
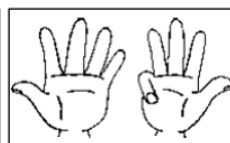
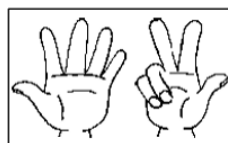
9

À la poursuite des nombres !



10

Cartes jaunes

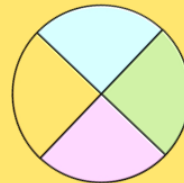


**À la poursuite des
nombres !**



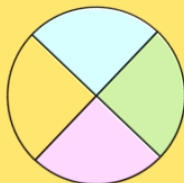
1

**À la poursuite des
nombres !**



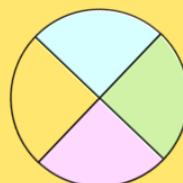
2

**À la poursuite des
nombres !**



3

**À la poursuite des
nombres !**



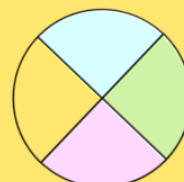
4

**À la poursuite des
nombres !**



5

**À la poursuite des
nombres !**



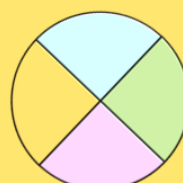
6

**À la poursuite des
nombres !**

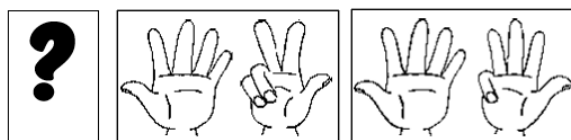
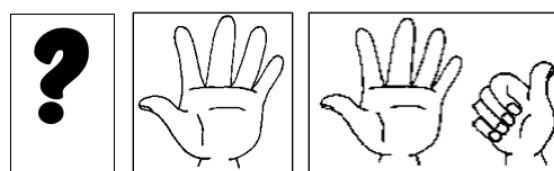
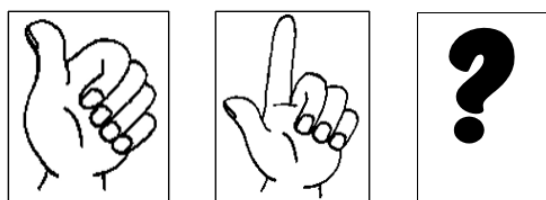
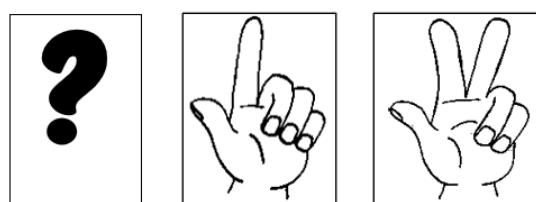
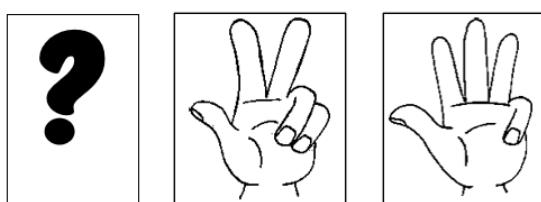
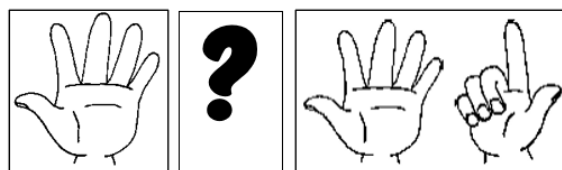


7

**À la poursuite des
nombres !**



8

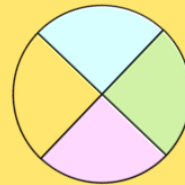


**À la poursuite des
nombres !**



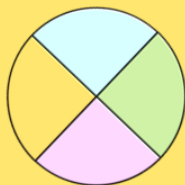
9

**À la poursuite des
nombres !**



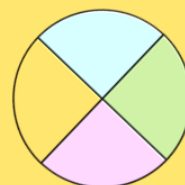
10

**À la poursuite des
nombres !**



11

**À la poursuite des
nombres !**



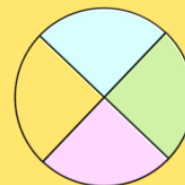
12

**À la poursuite des
nombres !**



13

**À la poursuite des
nombres !**



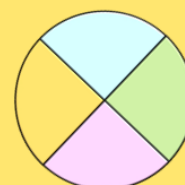
14

**À la poursuite des
nombres !**



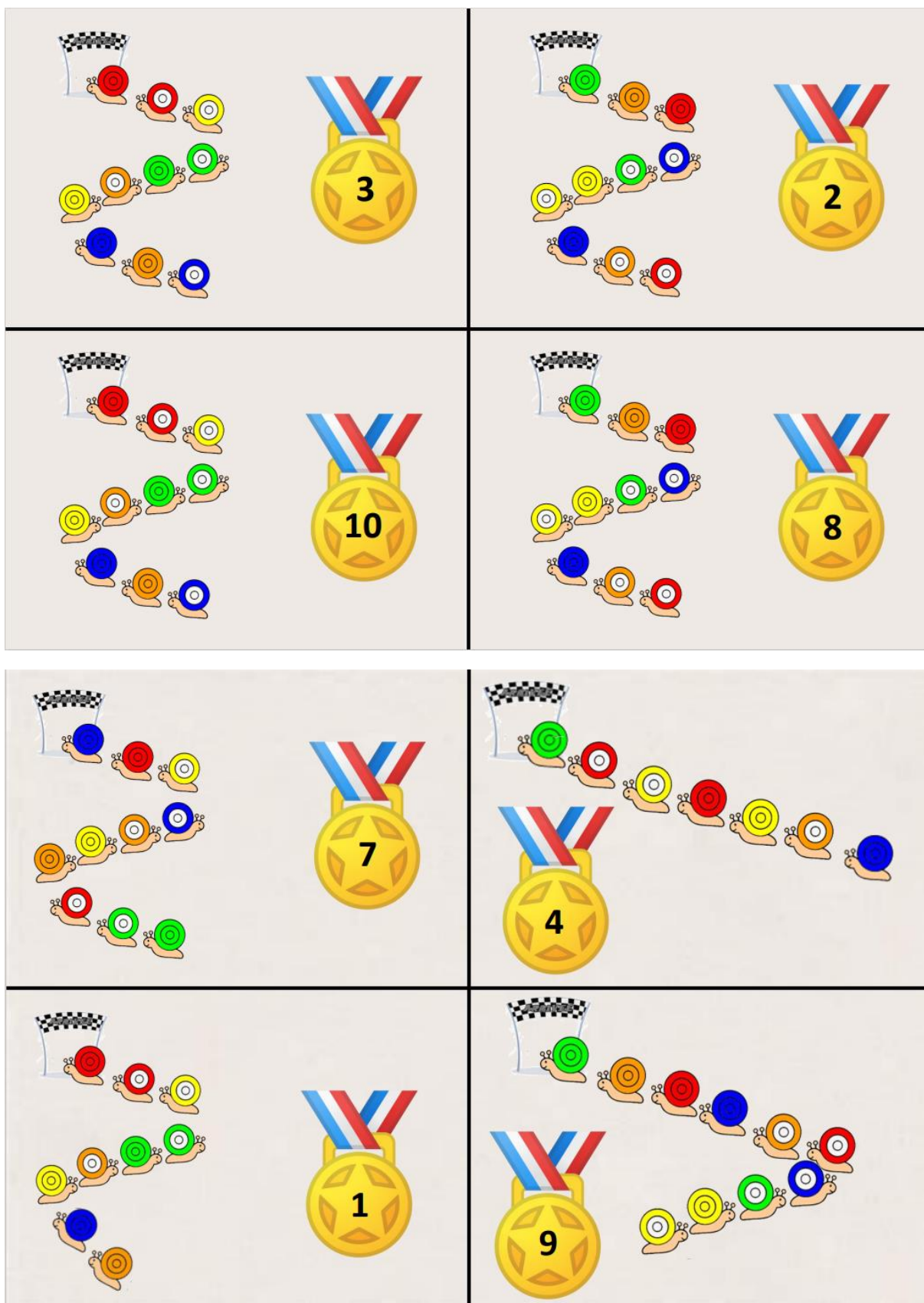
15

**À la poursuite des
nombres !**



16

Cartes bleues

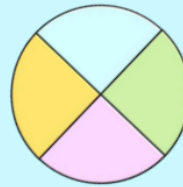


**À la poursuite des
nombres !**



1

**À la poursuite des
nombres !**



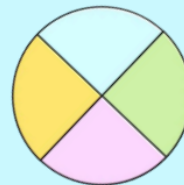
2

**À la poursuite des
nombres !**



3

**À la poursuite des
nombres !**



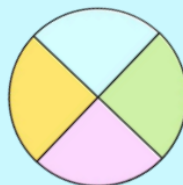
4

**À la poursuite des
nombres !**



5

**À la poursuite des
nombres !**



6

**À la poursuite des
nombres !**

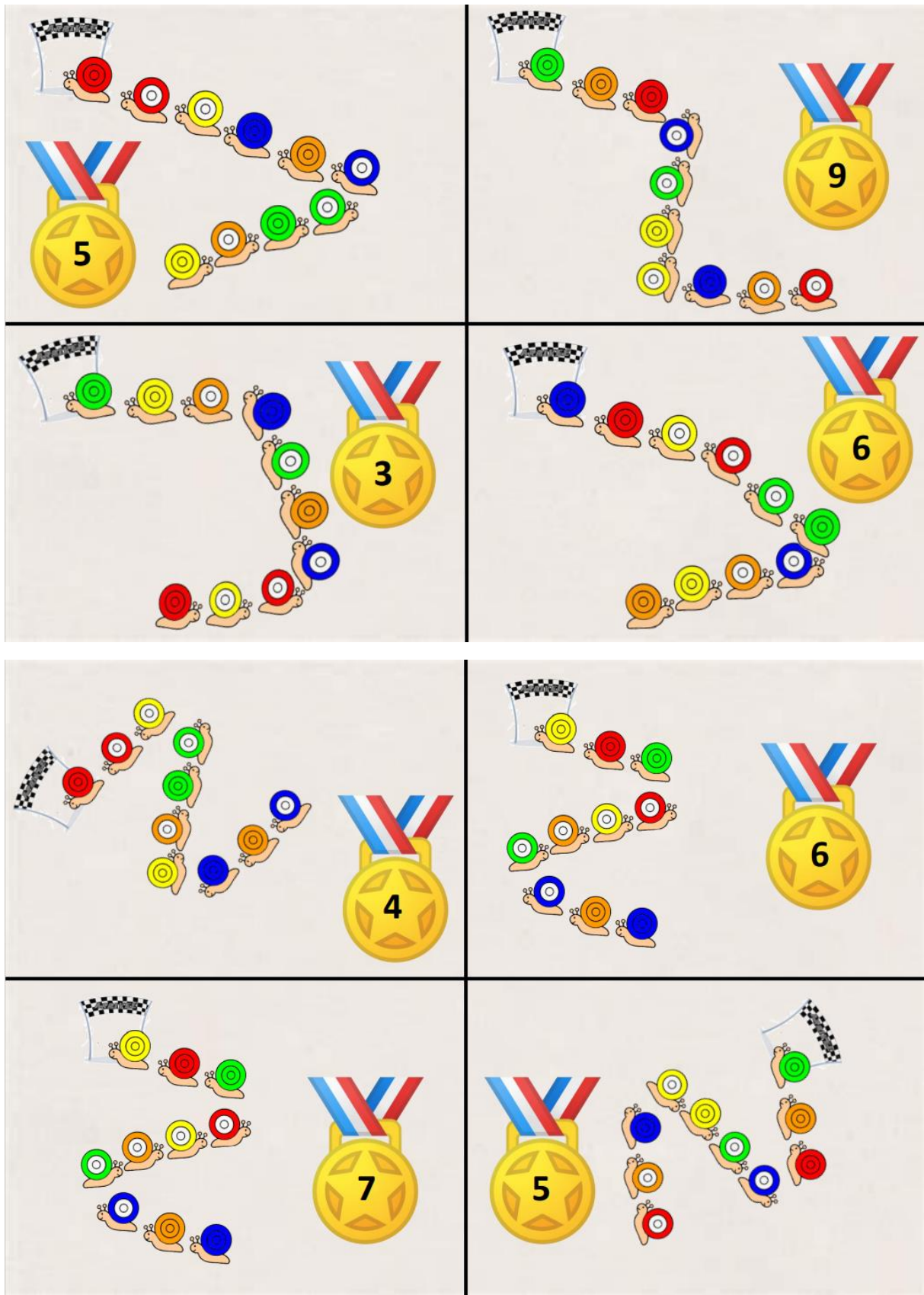


7

**À la poursuite des
nombres !**



8

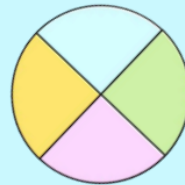


**À la poursuite des
nombres !**



9

**À la poursuite des
nombres !**



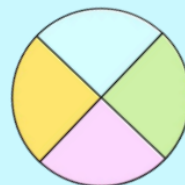
10

**À la poursuite des
nombres !**



11

**À la poursuite des
nombres !**



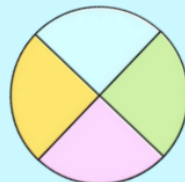
12

**À la poursuite des
nombres !**



13

**À la poursuite des
nombres !**



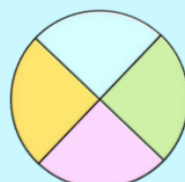
14

**À la poursuite des
nombres !**



15

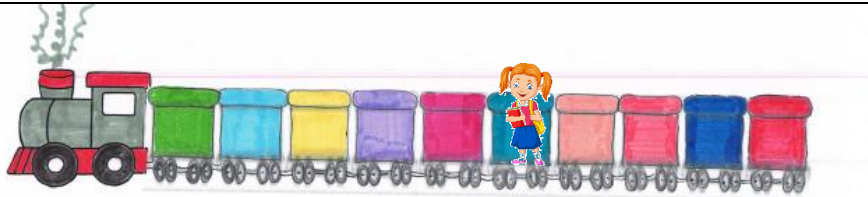
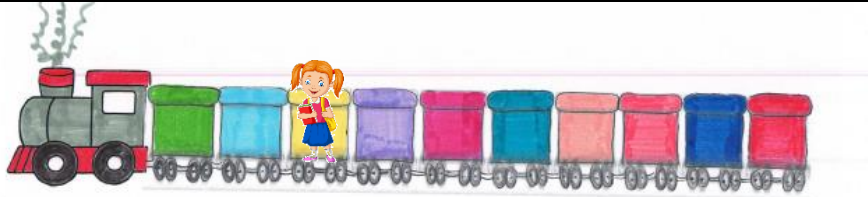



**À la poursuite des
nombres !**








16

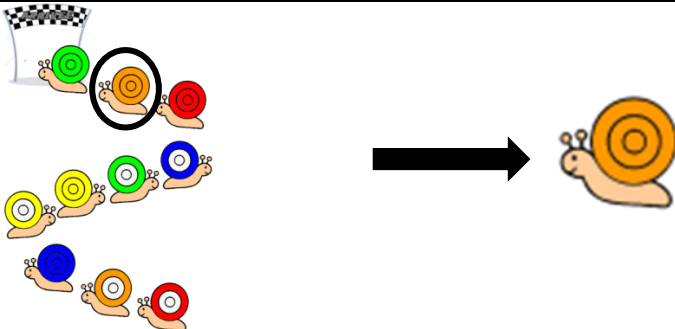
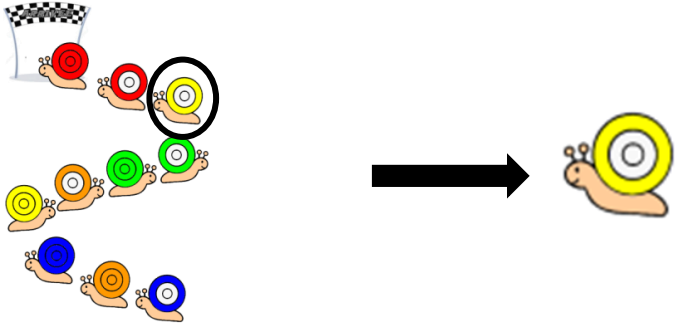
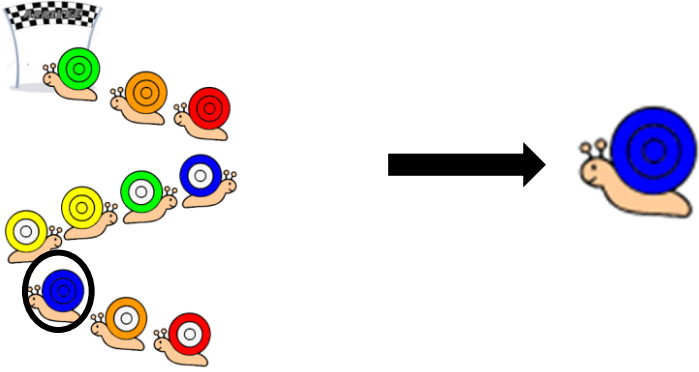
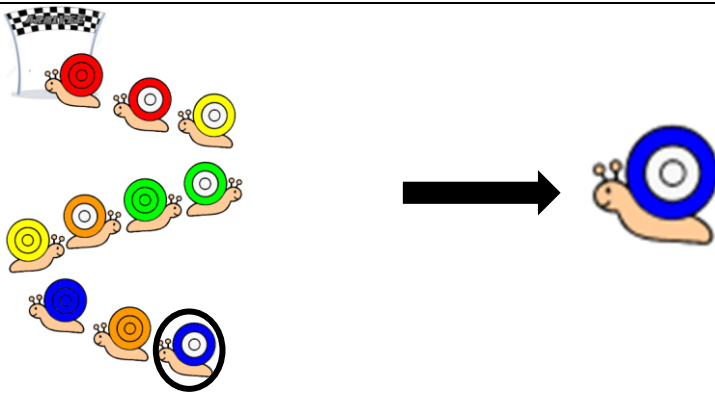
Les corrigés

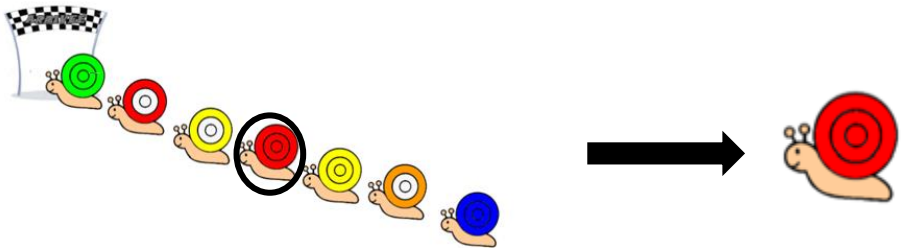
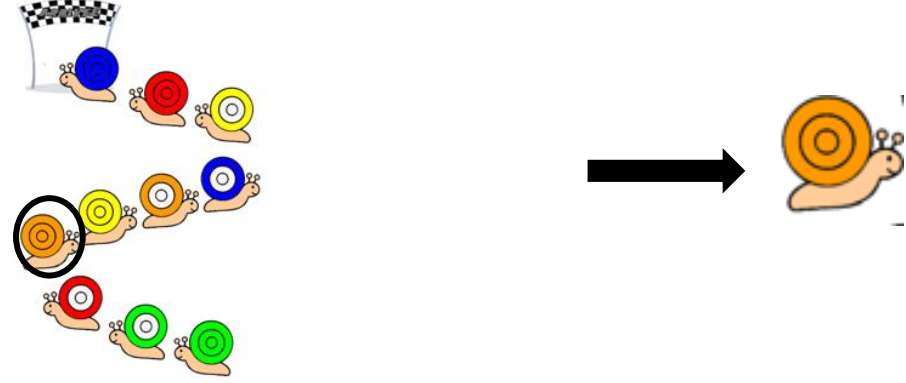
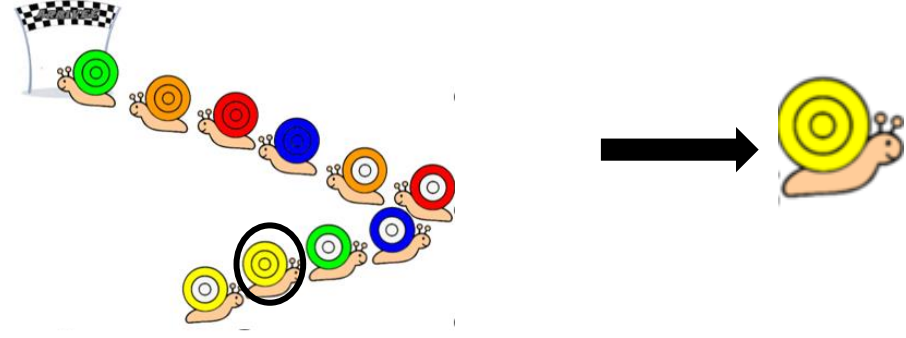
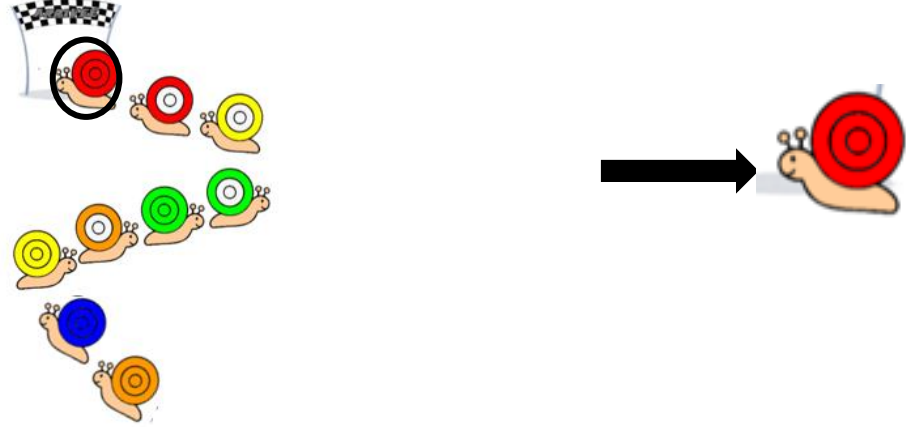
Corrigé : le petit train

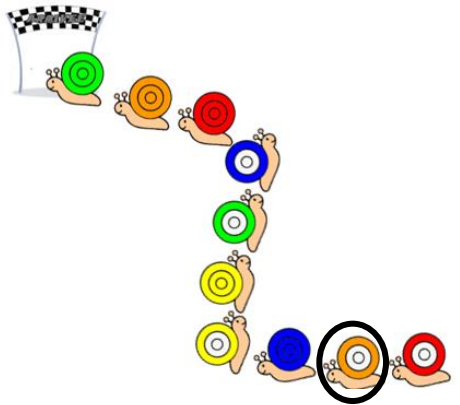
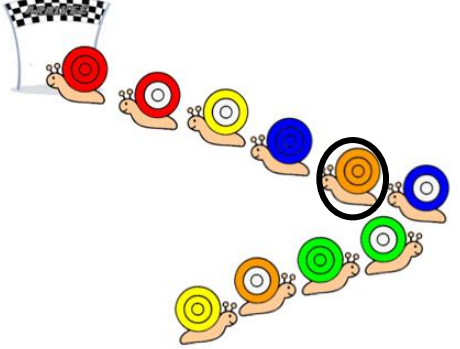
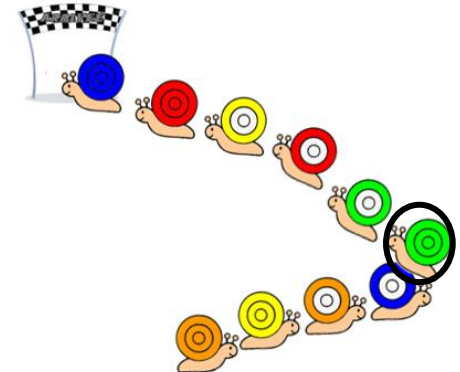
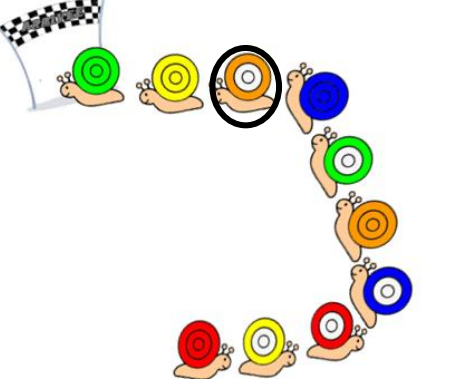
1	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
2	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
3	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
4	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
5	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

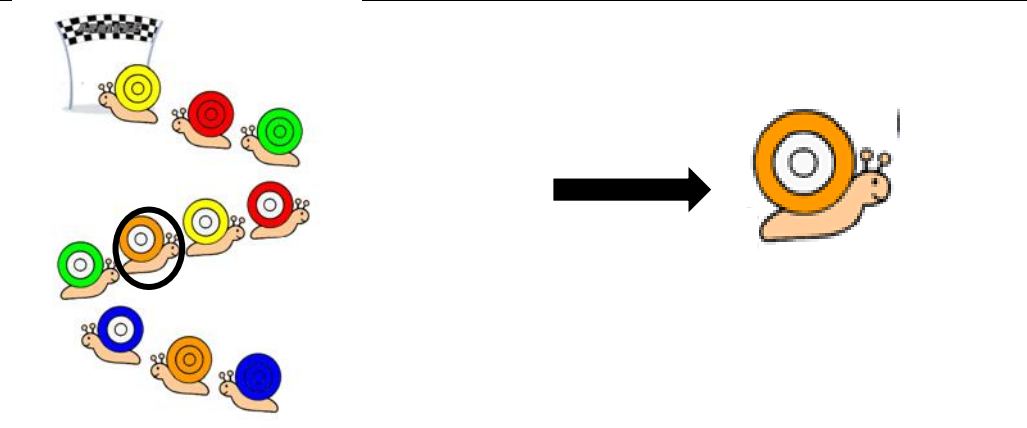
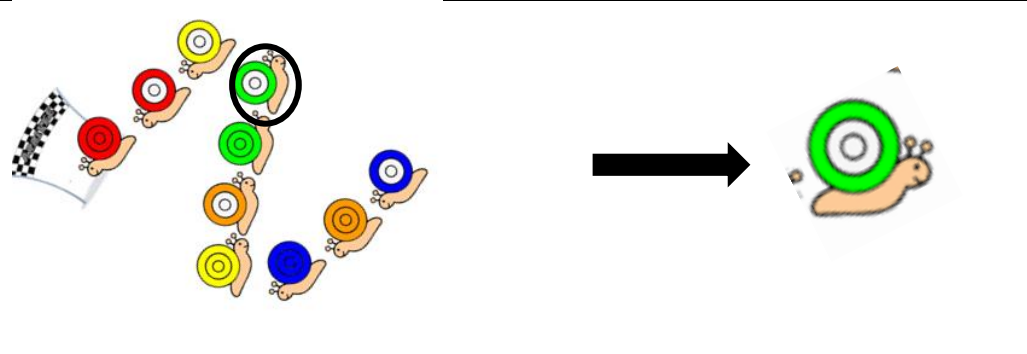
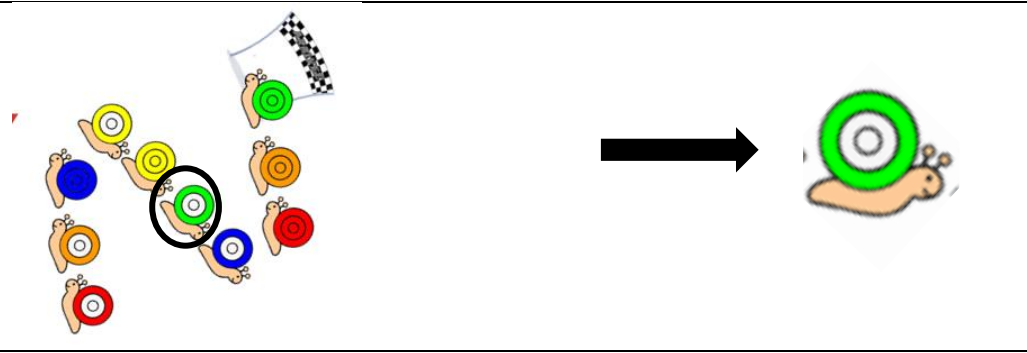

6											
	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
7											
	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
8											
	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
9											
	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
10											
	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Corrigé : la course des escargots

1	
2	
3	
4	

5	
6	
7	
8	

9	 A snail race diagram showing a line of snails with colored shells (green, orange, red, blue, green, yellow, yellow, blue, orange, red) moving towards a checkered flag. The orange snail is circled. An arrow points to a single orange snail.
10	 A snail race diagram showing a line of snails with colored shells (red, red, yellow, blue, orange, blue, orange, green, green, yellow, orange, green, green). The orange snail is circled. An arrow points to a single orange snail.
11	 A snail race diagram showing a line of snails with colored shells (blue, red, yellow, red, green, green, orange, yellow, orange, blue, green). The green snail is circled. An arrow points to a single green snail.
12	 A snail race diagram showing a line of snails with colored shells (green, yellow, orange, blue, green, orange, blue, red, yellow, red, blue). The orange snail is circled. An arrow points to a single orange snail.

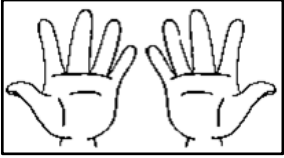
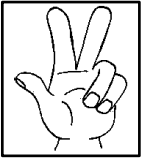
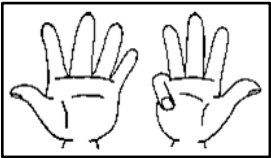
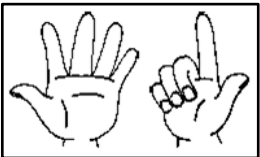
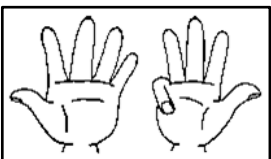
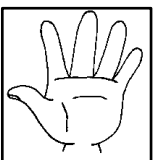

13	
14	
15	
16	

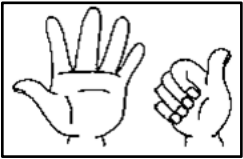
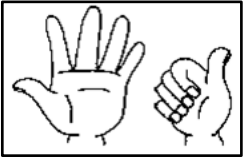
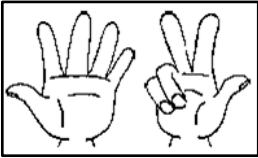


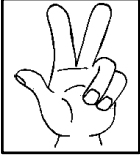
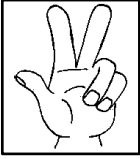
Corrigé : les lignes

1	<div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div>
2	<div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div>
3	<div>17</div> <div>18</div> <div>19</div> <div>20</div>
4	<div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div>
5	<div>13</div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div>
6	<div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div>
7	<div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> <div>17</div> <div>18</div>
8	<div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div>
9	<div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div>
10	<div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div>

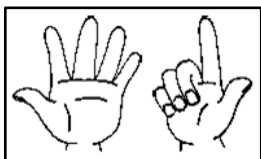
11	<div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div>
12	<div>15</div> <div>16</div> <div>17</div> <div>18</div> <div>19</div> <div>20</div>
13	<div>17</div> <div>18</div> <div>19</div> <div>20</div>
14	<div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div>
15	<div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div>
16	<div>12</div> <div>13</div> <div>14</div> <div>15</div>

Corrigé : le schème « main(s) » manquant

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

16



Cartes « consignes » pour chaque carte

Tu n'as pas bien compris le défi bleu ?
Scanne le QR code !



Tu n'as pas bien compris le défi rose ?
Scanne le QR code !



Tu n'as pas bien compris le défi jaune ?
Scanne le QR code !



Tu n'as pas bien compris le défi vert ?
Scanne le QR code !

