

I. Lire, écrire, nommer des nombres

Quand aucune indication de matériel n'est mentionnée cela signifie utilisation d'une ardoise

1. La cible

Activité collective ou par équipes : donner un nombre cible en fonction du champ numérique étudié et demander à un élève de dire un nombre de départ, puis à un autre de dire le suivant (ou le précédent) et ainsi de suite et ceux qui vont au-delà du nombre cible, ont perdu.

Variante : Les élèves disent deux nombres successivement ; les équipes qui ne dépassent pas le nombre donné marquent un point, les autres non. On comptabilise le nombre de points à la fin du jeu. Dire la suite en avant à partir de... et s'arrêter à un nombre donné. En arrière à partir de..., et s'arrêter à un nombre donné.

2. La dizaine d'avant, la dizaine d'après ?

Activité collective : dire un nombre et les élèves écrivent sur l'ardoise ou dans le fichier la dizaine qui suit le nombre ou la dizaine qui le précède.

Variante : même activité avec la centaine d'avant, la centaine d'après, le millier d'avant, le millier d'après...

3. Le kangourou

Activité collective ou à 2 avec l'un des joueurs qui a une calculatrice : à partir d'un nombre de départ donné au tableau, demander aux élèves de faire des bonds : bonds de 1 en 1 ou de 2 en 2, de 5 en 5, ou de 10 en 10, ou de 20 en 20, de 50 en 50 ou de 100 en 100, ou de 1 000 en 1 000 etc. A énoncer oralement ou à écrire sur l'ardoise.

Variante : Varier le nombre de départ et le pas (par exemple avec des nombres décimaux de 0,1 en 0,1, de 0,5 en 0,5 ou de 0,01 en 0,01...)

4. J'écris/je dis

Matériel : tableaux de lecture ou d'écriture des nombres, les tableaux de numération

Activité collective : donner un nombre dans l'un ou l'autre des tableaux et demander de le lire ou de l'écrire dans l'autre.

Variante : donner le nombre à l'oral et demander de l'écrire en chiffres ou en lettres en s'aidant des tableaux. Faire de même avec des nombres décimaux donnés sous différentes formes (fractions, nombres à virgule, en lettres).

5. Le loto des décimaux

Matériel : grilles et cartons de loto

Jeu collectif : la règle du jeu est celle d'un loto classique. Le meneur de jeu annonce un nombre lu sur un carton tiré au hasard. Le joueur qui pense avoir l'écriture décimale correspondante, lève le doigt et si la réponse est correcte, il pose le carton sur sa grille. Dans le cas contraire, il saute un tour. Le premier joueur qui remplit sa grille a gagné.

Exemples de cartes du loto des décimaux

0,8	1,75	4,3
7,02		0,04
	81,5	0,26

5 dixièmes	4 dixièmes 2 centièmes	5 unités 3 dixièmes
3 centièmes		12 centièmes
	25 dixièmes	6 unités 7 centièmes

6. L'usine à décimaux

Matériel : les cartes du jeu l'usine à décimaux (cartes codes, cartes dessin, cartes fractions décimales, cartes fractions décomposées)

Activité à 2 ou 4 : à tour de rôle, tirer une carte fraction et écrire le nombre à virgule qui correspond sur l'ardoise. On marque 1 point à chaque nombre décimal correct trouvé.

Variante : fabriquer d'autres cartes