

II. Comparer des nombres

7. Des chiffres à combiner

Matériel : cartes chiffres et des supports à 3 ou 4 cases vides, ardoise.

L'enseignant distribue aux élèves les chiffres et les 2 supports. Annoncer 3 ou 4 chiffres (différents). Les élèves doivent poser les chiffres sur leurs supports comme ils veulent : ils obtiennent ainsi des nombres différents. Demander alors d'écrire le plus grand (ou le plus petit) sur l'ardoise.

La validation se fait collectivement avec tous les nombres trouvés : la mise en commun permet de prendre conscience de la quantité de combinaisons différentes possibles et de trouver au milieu de tous ces nombres le plus grand (celui qui a la plus grande centaine).

Différenciation

Donner des chiffres non tous différents, n'utiliser que des supports à 3 cases ou que des supports à 4 cases, varier la quantité de nombres à trouver.

8. La bataille

Matériel : cartes-chiffres et supports à 3 ou 4 cases.

Jeu par équipes de 2. Chaque joueur dispose de 3 ou 4 cartes-chiffres (30 cartes) et d'un support à 3 cases. Chaque élève garde ses cartes retournées disposées en pile. Chacun tire 3 cartes-chiffres et les pose sur le support comme il veut. Celui qui a écrit le nombre le plus grand ramasse les cartes de son adversaire avec les siennes (6 cartes) et les met de côté.

Recommencer jusqu'à épuisement des cartes. Chaque joueur compte les cartes qu'il a gagnées et le vainqueur est celui qui en a le plus.

Différenciation

Varié le nombre de cartes, la taille du support.

9. La bataille de bâtons

Matériel : cartes nombres en grilles

Les élèves sont en équipes de 2 et prennent chacun 8 cartes. Le jeu se joue comme une bataille classique : gagne le joueur qui remporte le plus de cartes.

Différenciation

Varié la taille des nombres et le nombre de cartes.