

III. Comparer des nombres

16. Les lièvres et les mammouths

Matériel : cartes lièvres et cartes mammouths, droites graduées.

L'enseignant choisit un champ numérique donné qui pourra être modifié tout au long de l'année. Les droites graduées sont affichées au tableau et les cartes sont disposées en pile retournée devant l'enseignant. Dire un nombre. Un élève tire une carte et annonce plus petit (*carte lièvre*) ou plus grand (*carte mammouth*) en montrant la carte à la classe. Un autre élève doit alors dire un nouveau nombre en respectant les conditions de la carte. La validation est collective. L'enseignant met une croix sous les nombres cités et fait continuer le jeu avec d'autres élèves qui ne doivent pas choisir un nombre déjà utilisé au cours du jeu.

Différenciation

On peut faire ce jeu par équipes avec des cartes lièvres et mammouths dans chaque équipe. Un élève joue le rôle de meneur. Chaque membre de l'équipe, tire une carte à son tour, annonce « plus petit » ou « plus grand ». La première équipe qui a utilisé toutes ses cartes a gagné.

17. La bataille des géants

Matériel : Les 24 cartes du jeu (cartes de la situation de découverte NC20 auxquelles on peut en ajouter d'autres). Tours, boîtes, abaques et anneaux.

L'enseignant tire au hasard des cartes du jeu de la bataille des géants. Les élèves donnent le nombre le plus petit ou le grand sur leur ardoise.

Différenciation

On peut faire ce jeu par équipes de 2 comme une bataille classique.

18. Des chiffres à combiner

Matériel : cartes chiffres et des supports à 2 ou 3 cases vides, ardoise.

L'enseignant distribue aux élèves les chiffres et les 2 supports. Annoncer 3 chiffres (différents). Les élèves doivent poser les 3 chiffres sur leurs supports comme ils veulent : ils obtiennent ainsi 2 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 (la plus grande centaine).

Différenciation

Donner des chiffres non tous différents, n'utiliser que des supports à 2 cases ou que des supports à 3 cases, varier la quantité de nombres à trouver.

19. La bataille

Matériel : cartes chiffres et leur support.

Jeu par équipes de 2. Chaque joueur dispose de 3 cartes de chaque chiffre (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.

Variante : prendre le support à 2 cases et 20 cartes chiffres pour chacun et faire des comparaisons de nombres à 2 chiffres.