

VI. Comparer des nombres

39. Plus ou moins ?

Matériel : cartes constellations ou dominos jusqu'à 6

L'enseignant présente une carte au tableau et dit : *plus (moins)* et les élèves doivent choisir parmi leurs cartes, une qui convient.

Différenciation

Variation le champ numérique jusqu'à 99

40. Plus grand/plus loin

Matériel : file numérique collective, épingles à linge

L'enseignant dit un nombre et met une épingle à linge sur la case correspondante dans la file numérique. Il demande aux élèves de choisir (sur ardoise ou mentalement) un nombre plus grand. Certains viennent au tableau mettre une autre épingle à linge sur la file numérique à la place du nombre qu'ils ont choisi. La mise en commun permet d'explicitier la relation plus grand (plus loin de 1).

41. Plus petit/plus près

Matériel : file numérique collective, épingles à linge

L'enseignant dit un nombre et met une épingle à linge sur la case correspondante dans la file numérique. Il demande aux élèves de choisir (sur ardoise ou mentalement) un nombre plus petit. Certains viennent au tableau mettre une autre épingle à linge sur la file numérique à la place du nombre qu'ils ont choisi. La mise en commun permet d'explicitier la relation : plus petit (plus près de 1).

42. Les souris et les éléphants

Matériel : une file numérique collective, cartes souris et éléphants

Cette activité peut être menée de façon individuelle, collective ou en groupes, tout au long de l'année en faisant varier le champ numérique donné.

Phase 1 : activité collective et orale

L'enseignant est le meneur, la file numérique est affichée au tableau. Les cartes sont disposées en pile retournée devant l'enseignant. Un élève dit un nombre, par exemple 5, le meneur tire soit une carte « souris » (*plus petit*), soit une carte « éléphant » (*plus grand*) en montrant la carte à la classe. L'élève suivant doit alors dire un nouveau nombre en respectant la contrainte : (par exemple, il peut dire 3 si la carte tirée est une souris, ou il dit 7 si la carte tirée est l'éléphant). Validation collective. L'enseignant met une croix sous les nombres cités et le jeu continue, avec comme contrainte de ne pas utiliser un nombre déjà utilisé au cours du jeu.

Phase 2 : activité par groupe et orale

Même règle, mais avec un élève comme meneur de jeu qui sera chargé de cocher ou mettre un jeton sur les nombres cités. Chaque joueur tire sa carte et doit annoncer *plus petit* si la carte tirée est une souris, ou *plus grand* si la carte tirée est un éléphant, puis la repose sous le paquet. Le premier groupe qui a fini a gagné.

Phase 3 : activité par groupe, orale et écrite.

Même activité, même règle, sauf que les élèves ont chacun une file numérique vierge (sous pochette plastique), disent et écrivent le nombre choisi.

Différenciation

- Les élèves en difficulté pourront avoir une file numérique sous les yeux, type sous-mains, pour pouvoir suivre avec leurs doigts (par la suite, si possible, privilégier la consultation de la file à distance, puis l'écriture de la file vierge).

Les petites files numériques ainsi complétées, pourront être conservées et collées dans le cahier de mathématiques, comme trace écrite.

- Pour compliquer le jeu et inciter les élèves à écrire les nombres, on peut donner à chacun des petites bandes numériques vierges avec un nombre repère, chaque nombre cité doit être annoncé et noté à la bonne place dans la file pour ne pas dire 2 fois le même nombre.

43. Quelle page, quelle ligne ?

Matériel : livre des nombres

L'enseignant donne oralement un nombre et demande aux élèves d'utiliser leur livre des nombres pour répondre aux questions :

- *Sur quelle page se trouve le nombre ? (Quel est son chiffre des dizaines ?)*
- *Sur quelle ligne se trouve le nombre ? (Quel est son chiffre des unités ?)*

Par exemple, le nombre 24 se trouve sur la page des vingt et sur la 4^e ligne.

44. La bataille

Matériel : cartes constellations ou cartes-nombres (voir le matériel dans jeux et manipulations)

Distribuer le jeu de cartes en totalité. Chaque élève garde ses cartes retournées disposées en pile. Chacun pose une carte devant lui et on les compare : le joueur qui a la carte avec le plus grand nombre ramasse les cartes posées. S'il y a bataille, chaque élève repose une carte et on compare de nouveau, celui qui gagne remporte toutes les cartes posées. Quand le jeu est terminé (quand toutes les cartes ont été posées) chaque joueur compte ses cartes et le vainqueur est celui qui en a le plus.

Différenciation

Varier le champ numérique jusqu'à 99. (cartes jusqu'à 99)