

# Construire les premiers outils pour structurer sa pensée en MS

## Jeu : la bande numérique

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

**Matériel** : - une corde à linge et 10 pinces à linge.

- 10 jetons numérotés de 1 à 10 dans un sac de type jetons du loto (ou 10 bouchons numérotés dans un sachet plastique)

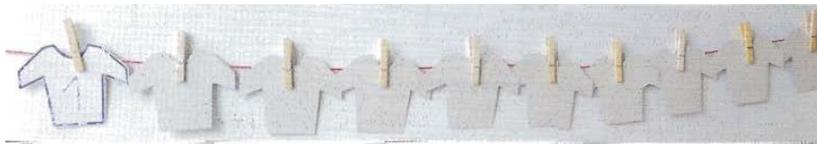
- 10 maillots découpé dans du carton ( ou 10 petits carrés de papier) et numéroté de 1 à 10.

**Déroulement** :

### Etape 1 : situer un nombre par rapport à un autre

**Jeu n°1** : Les maillots de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique.

Seul le **numéro 1 est visible**. Un sac contenant des jetons numérotés de 1 à 10 est placé au centre de la table.



Votre enfant tire un jeton du sac et doit trouver le maillot (petit carré) correspondant. Il retourne le maillot pour vérifier son hypothèse. S'il a trouvé le bon maillot, il gagne le jeton. S'il n'a pas réussi, il remet le jeton dans le sac.

**Jeu n°2** : Seul **le 10 est visible**. Les maillots peuvent être alignés sur une table pour faciliter la manipulation. Discuter avec votre enfant de ses différentes stratégies : retourne un maillot au hasard, compte à partir de 1 ou compte à reculons à partir de 10. Retenir les procédures les plus efficaces.

**Jeu n°3** : Les maillots de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge (poser sur la table) dans l'ordre de la comptine numérique. Seuls les maillots 5, 10 sont visibles. Les maillots retournés au fur et à mesure du jeu restent découverts.



## Etape 2 : repérer les nombres sur une bande numérique.

- Montrer sur sa bande numérique le nombre demandé par le parent.
- Écrire sur son ardoise (sa feuille) un nombre demandé en s'aidant de sa bande numérique.
- Montrer sur sa bande numérique le nombre qui vient avant ou après un autre nombre.
- Écrire sur son ardoise (sa feuille) le nombre qui vient après ou avant.
- Compléter une bande numérique horizontale puis une bande verticale en écrivant les nombres manquants.
- Relier des points dans l'ordre des nombres pour obtenir un dessin.

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

Découpe les étiquettes des chiffres qui manquent et colle-les à la bonne place:

1			4			7		9	
---	--	--	---	--	--	---	--	---	--

Si tu as le temps, écris les chiffres dans la bande:

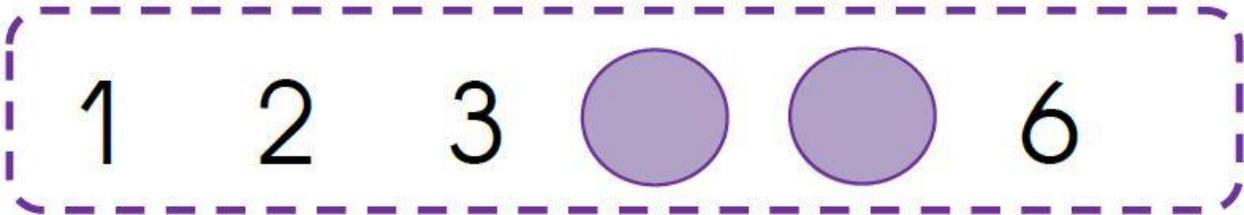
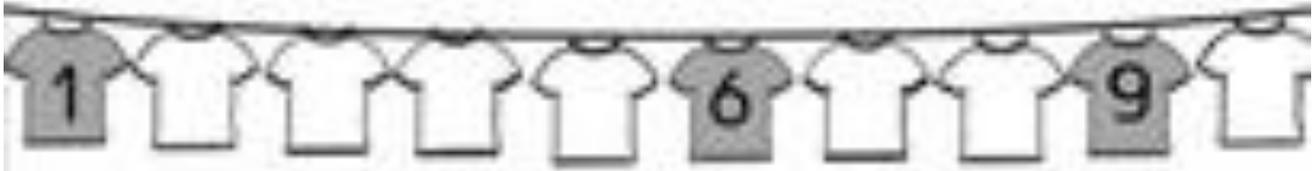
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



10	2	8
3	5	6



●	●	3	4	5
1	●	3	●	5
●	2	●	4	5
1	2	3	●	●
1	2	●	4	●



Colle les étiquettes dans l'ordre de la bande numérique : **0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**



1	2		4	5	6
---	---	--	---	---	---

1	2	3		5	6
---	---	---	--	---	---

1	2	3	4		6
---	---	---	---	--	---

1	2	3	4	5	
---	---	---	---	---	--

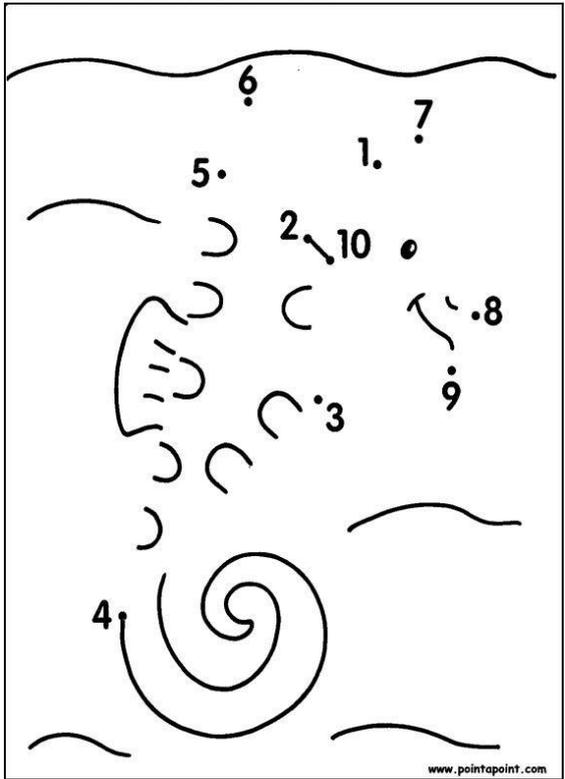
1	●	3	4	5	●
---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	●
---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	●	●	6
---	---	---	---	---	---

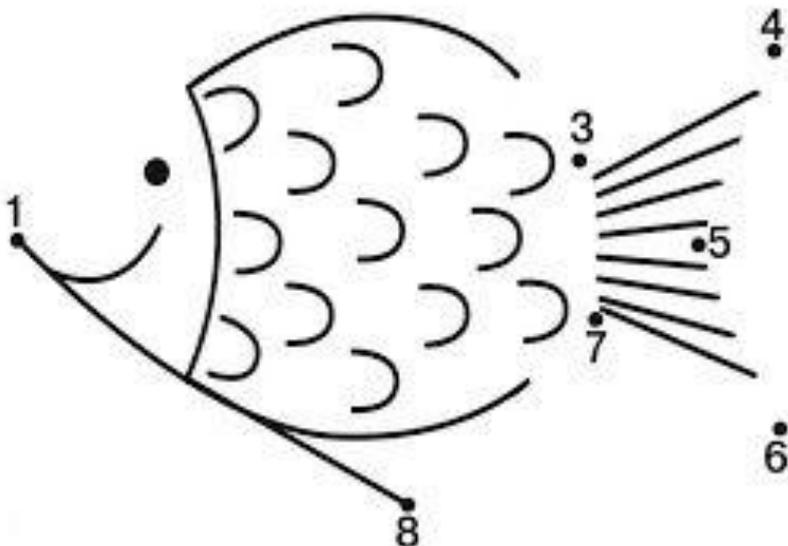
●	2	3	●	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

●	2	3	4	●	6
---	---	---	---	---	---





2



### Relier les points de 1 à 10

Relie les nombres de 1 à 10 en t'aidant d'une règle ou à main levée.

