

Les nombres à manipuler

La notice · Préparer simplement

Dès 6 ans ; débutants de tout âge · 5-10 min

Relier une petite quantité à un nombre écrit, puis composer et décomposer une quantité jusqu'à cinq.

Dans ce kit de 5 pages

Pages 1-2 : notice et exemple.
Page 3 : 6 cartes chiffres et 6 cartes quantités, de 0 à 5.
Page 4 : tapis parties-total, grille de cinq, ligne graduée et trace d'essai.
Page 5 : quatre cartes pour choisir comment rejouer.

Avant de commencer

Pages 3 et 4, crayon et cinq grands objets identiques et sûrs, ou des marques dessinées. L'adulte découpe les cartes si nécessaire. Aucun petit objet pour une personne qui porte les objets à la bouche. Imprimer en A4 à 100 %, en recto simple. La plastification est facultative.

Choisir le niveau selon les acquis, sans imposer de vitesse. Avec un adolescent ou un adulte, proposer un contexte qu'il apprécie et utiliser les cartes sans mise en scène enfantine. On peut arrêter à tout moment.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les nombres à manipuler

La notice · Un premier tour, pas à pas

1. Commencer avec les cartes 1, 2 et 3 et leurs collections de points. L’adulte montre comment toucher chaque objet une seule fois en comptant.

2. Associer trois objets, trois points et le chiffre 3. Dire « Le dernier nombre dit indique combien il y en a ». Déplacer les objets et vérifier que la quantité reste trois.

3. Poser deux objets dans la première partie du tapis et un dans la seconde. Réunir les objets, recompter et écrire ensemble 2 + 1 = 3.

4. Si cela convient, étendre jusqu’à cinq. Sur la ligne, partir de 3 et avancer de deux intervalles pour atteindre 5. Vérifier en manipulant.



Un exemple concret

Placez deux objets à gauche et un à droite. Réunissez-les sur la grille et comptez : un, deux, trois. Choisissez la carte 3. Pour 3 + 2, partez de 3 sur la ligne : un saut vers 4, un autre vers 5.



Vérifier ensemble

Repères : la carte vide correspond à 0, aucune quantité. Deux et un font trois ; trois et deux font cinq. Sur la ligne, compter les intervalles parcourus, sans compter le point de départ comme un saut.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.

Les nombres à manipuler

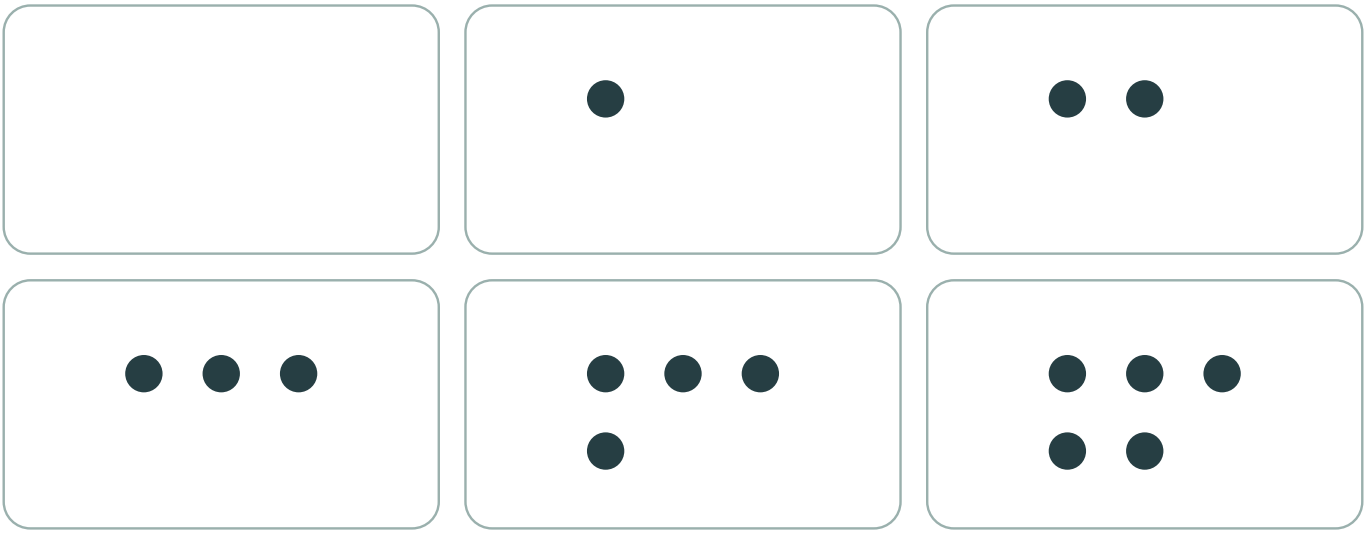
Les cartes · Montrer ou découper

Associer un nombre à sa collection de points. La carte vide représente zéro. Les couleurs décorent ; elles ne donnent pas la réponse.

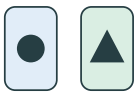
Les nombres

0	1	2
3	4	5

Les quantités



Pour vérifier : comptez les points un à un, puis retrouvez le chiffre. On peut laisser le modèle visible et demander de l'aide.



Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les nombres à manipuler

Mon tapis · Essayer avec une aide

Pose deux petites collections, puis réunis-les sur la grille. Garde les objets disponibles pour vérifier.

Une partie

L’autre partie

Le total · une case pour chaque objet

_____ + _____ = _____

Ma ligne · un saut = un intervalle





Ma trace d’essai

Mon nombre : _____ Mon dessin : _____

L’aide utile : _____

La prochaine fois : _____

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les nombres à manipuler

Quatre cartes pour rejouer ou ajuster

Choisir une seule variante pour le prochain essai. Les modèles et les aides peuvent rester visibles aussi longtemps que nécessaire.

1 · Découvrir ensemble

Commencer avec les cartes 1, 2 et 3 et leurs collections de points. L'adulte montre comment toucher chaque objet une seule fois en comptant.

2 · Rendre plus accessible

Commencer avec un ou deux objets et les modèles visibles. Pointer ou déplacer avec une aide acceptée ; garder les mêmes objets et une seule consigne.

3 · Un pas de plus

Trouver deux façons de faire cinq : 2 et 3, puis 4 et 1. Montrer chaque partie, réunir, recompter et nommer le total. La ligne graduée reste disponible.

4 · Observer ce qui aide

Noter une association quantité-chiffre réussie avec l'aide utilisée. Distinguer une erreur de comptage d'une difficulté à reconnaître le chiffre ; reprendre une seule étape.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.