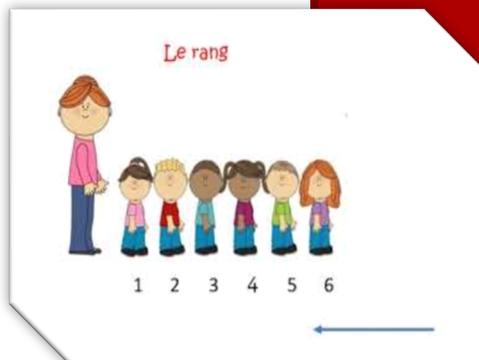


## Objectifs

DECOUVRIR  
LES  
NOMBRES

Exprimer  
un rang ou  
une  
position  
par un  
nombre



## Attendus tout au long du cycle 1

A partir de 4 ans

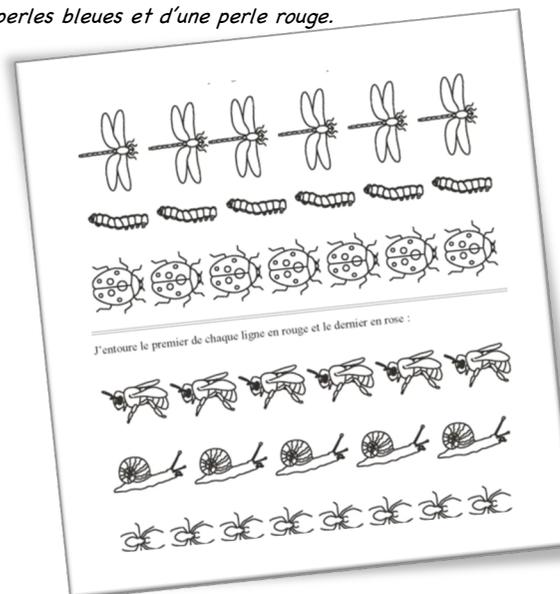
A partir de 5 ans

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE : - Comprendre la notion de rang d'un objet

## EXEMPLES DE REUSSITE

- Repérer par perception visuelle le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à trois.

- Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à six en montrant le premier, le deuxième, le troisième, jusqu'au sixième élément. *Par exemple, l'élève est capable de se déplacer pour occuper un rang donné dans une file. Ou encore, l'élève est capable de montrer le premier animal, le quatrième et le dernier en partant de la mare ou en partant de l'arbre sur un chemin délimité par une mare et un arbre sur lequel sont positionnés différents animaux. Ou encore, l'élève est capable de communiquer à un camarade la position de la perle rouge dans un collier composé de cinq perles bleues et d'une perle rouge.*



## EXEMPLES DE REUSSITE

- Repérer par perception visuelle le premier, le dernier, le deuxième et l'avant dernier des éléments d'une suite ordonnée.

- Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un élément d'une suite ordonnée comportant au plus dix éléments.

- Déterminer un rang dans une suite ordonnée (contenant jusqu'à dix objets) dont on a changé le point de départ ou le sens du parcours.

*Par exemple, si l'enseignant aligne dix cartes identiques sur une table, qu'à l'une des extrémités il positionne un disque bleu, à l'autre un disque rouge et qu'il cache sous l'une des cartes un dessin d'escargot, l'élève est capable de décrire oralement la position de celui-ci. Différentes verbalisations sont possibles. Par exemple : « Je pars du disque rouge et je compte neuf cartes », « je compte les cartes en partant du disque rouge, quand je suis arrivé à neuf, c'est la bonne carte », « l'escargot est sous la sixième carte en partant du disque bleu », « l'escargot est sous la neuvième carte en partant du disque rouge ».*

*Ou encore, si l'enseignant présente au tableau un modèle de suite orientée (un train, une chaînette, etc.) contenant des symboles et fournit à l'élève une feuille représentant le même dispositif, mais vide, l'élève est capable de positionner dans le dispositif, au même endroit que sur le modèle, un symbole qu'il a tiré au hasard. Différentes variantes organisationnelles peuvent être progressivement proposées :*

- \* modèle visible ;
- \* modèle caché mais accessible en se déplaçant (pour travailler la mémoire des positions) ;
- \* un élève ayant connaissance du modèle doit communiquer les informations aux autres pour qu'ils le reproduisent.

## DECOUVRIR LES NOMBRES

Exprimer  
un rang ou  
une  
position  
par un  
nombre

**OBJECTIF D'APPRENTISSAGE :** - Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position. (MS)  
- Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul. (GS)

### EXEMPLES DE REUSSITE

- À partir d'une position initiale, déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul d'une ou de deux unités.

Exemple de procédure d'avancement de deux cases à partir du quatre : l'élève part du quatre et surcompte de deux :

« cinq, six » en levant un doigt pour chaque nombre du surcomptage tout en avançant le pion d'une case à chaque fois.

### EXEMPLES DE REUSSITE

- Verbaliser la procédure permettant de déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul à partir d'une position initiale.

- Exploiter les compositions et les décompositions des nombres jusqu'à dix.



## DECOUVRIR LES NOMBRES

Exprimer  
un rang ou  
une  
position  
par un  
nombre

**OBJECTIF D'APPRENTISSAGE :** - Se familiariser avec le début de la bande numérique. (MS)  
- Construire la bande numérique jusqu'à dix. (GS)

- Positionner des représentations (constellation de points, doigts, écriture chiffrée) des nombres inférieurs ou égaux à six dans les premières cases de la bande numérique.

- Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée sur la bande numérique.

- Compléter une bande numérique lacunaire.

Par exemple, si l'enseignant juxtapose à l'horizontale des boîtes de même taille, l'élève est capable de construire la boîte de chacun des nombres de un à six en y introduisant la quantité correspondante et en rendant visibles ses différentes représentations (constellation, doigts, chiffre).

- Positionner des représentations (constellation du dé, doigts, écriture chiffrée, représentation verticale de la quantité associée) des nombres inférieurs ou égaux à dix dans les premières cases de la bande numérique.

- Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée.

- Compléter une bande numérique lacunaire.



