

Le nombre caché

- Utiliser la bande numérique pour trouver l'écriture chiffrée d'un nombre.

Montrer une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts.

Trouver ce nombre sur la bande numérique.

Placer une pince à linge sur la bande numérique.

Montrer ce nombre avec ses doigts.

Cacher un nombre sur la bande numérique.

Montrer ce nombre avec ses doigts. Justifier en utilisant juste avant, juste après.

Lire les nombres

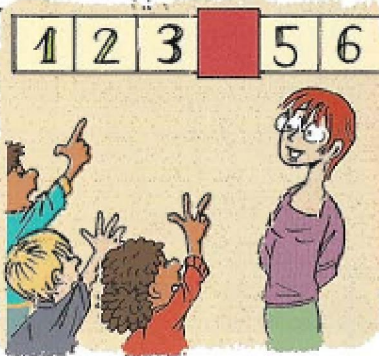
sur la bande

numérique dans l'ordre

puis dans le désordre.

Cacher plusieurs nombres sur la bande numérique.

Nommer les nombres cachés.



Juste avant, juste après, entre

- Ranger les nombres entre 1 et 20.

La bande numérique de 1 à 20 est affichée au tableau.

Dire le nombre qui vient juste avant ou juste après le nombre caché ou annoncé par l'enseignant.

Trouver le nombre qui est entre les 2 nombres annoncés par l'enseignant.

Trouver les 2 nombres cachés par l'enseignant.

Exemple : il cache 13 et 15. Les élèves doivent trouver les nombres qui sont juste avant et juste après 14.

Le nombre mystère

- Ranger et comparer des nombres.

La bande numérique de 1 à 20 est affichée au tableau.

Règle 1

Un enfant est le meneur de jeu. Il choisit un nombre compris entre 1 et 20 et l'écrit sur une feuille sans le montrer à ses camarades. Chacun leur tour, les autres joueurs proposent un nombre. Le meneur de jeu répond par écrit. Il barre ce nombre s'il n'est pas celui qu'il a choisi ou l'entoure si c'est le bon.

Règle 2

Le meneur de jeu écrit un nombre choisi entre 1 et 20.

Les autres joueurs lui posent des questions :

est-ce qu'il est plus grand que 10 ?

Le meneur de jeu répond par oui ou non.

Un élève ou l'enseignant est chargé de barrer les nombres qui ne sont plus possibles.

Questions possibles : est-il juste avant ou juste après... ? avant ou après... ? entre... et... ?