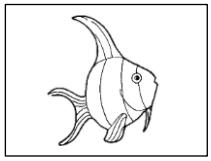
## Le tableau à double entrée. Manipulation (combiner 2 informations)

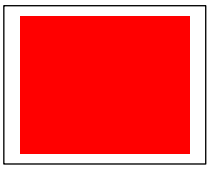
- Les cartes doivent être découpées.
- L'adulte possède les cartes « poissons » blanches et les cartes « couleurs ».
- L'enfant possède les cartes « poissons colorés »

1) L'adulte propose 2 cartes (1 de chaque catégorie) à l'enfant, qui doit trouver le poisson coloré correspondant.

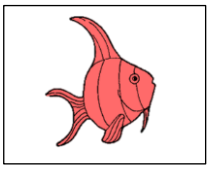
**Exemple :**



+



=>



*Cartes données par l'adulte* *Carte donnée par l'enfant*

2) On peut demander à l'enfant de réaliser des « **lignes** » (horizontalement) de poissons d'une couleur ou forme donnée, puis des « **colonnes »** (verticalement), afin d'intégrer ce vocabulaire, qui nous servira dans le tableau à double entrée, la semaine prochaine.

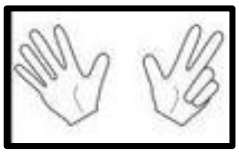
## Jeu des boites à nombres jusqu'à 10 (de 6 à 10).

**But de l'activité** : réaliser des « boites à nombres » de 6 à10.

**Matériel** : 5 sacs congélation ou 5 pochettes plastique ou 5 petits sacs
1 boite à chaussures partagée en 5 compartiments
Des légos, kapla, cubes ou autres objets en grand nombre

1) Réaliser des sacs comportant des collections de 6 à 10 objets.
Commander des sachets « **avec les doigts** ». Demander : « Prends, comme ça de cubes. Je veux un sachet de huit cubes, 5 et encore 3 ». Pour chaque nombre demandé, utiliser le repère du nombre 5, en montrant tous les doigts d'une main et compléter avec les doigts de l'autre main.

**Exemple pour 8** :



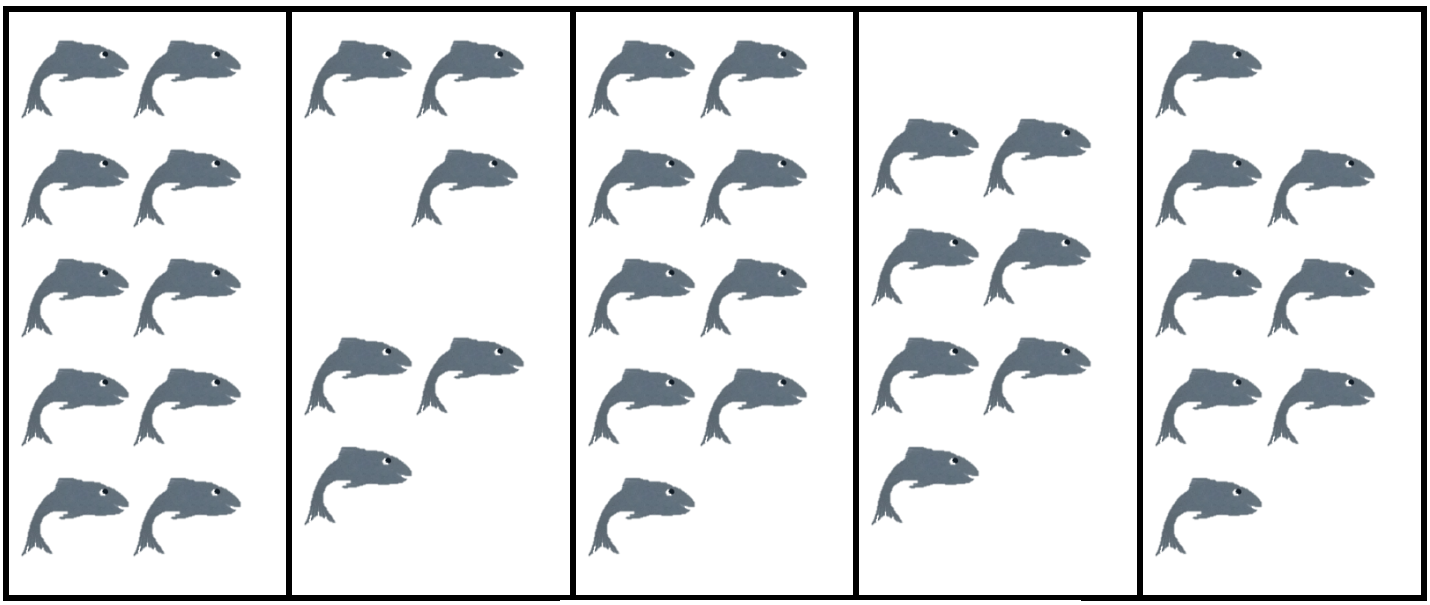
L'enfant prépare son sachet en comptant bien 8 cubes. Faire de même pour 6, 7, 9 et 10.

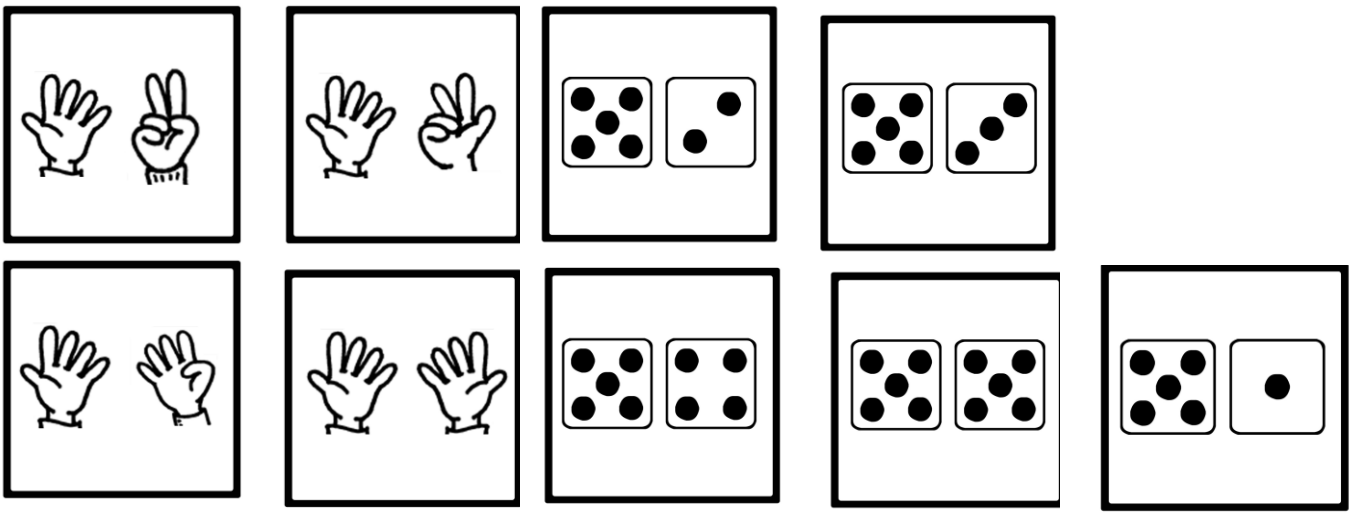
2) Dans la boite à chaussures, placer, dans chaque compartiment une écriture chiffrée, de 6 à 10, dans le désordre. Les élèves doivent reconnaître et nommer cette écriture (possibilité d'utiliser le référentiel si cela est encore trop difficile), trier et placer correctement dans ces compartiments, les constellations de doigts, de dés, les sachets réalisés précédemment et les cartes « poissons »

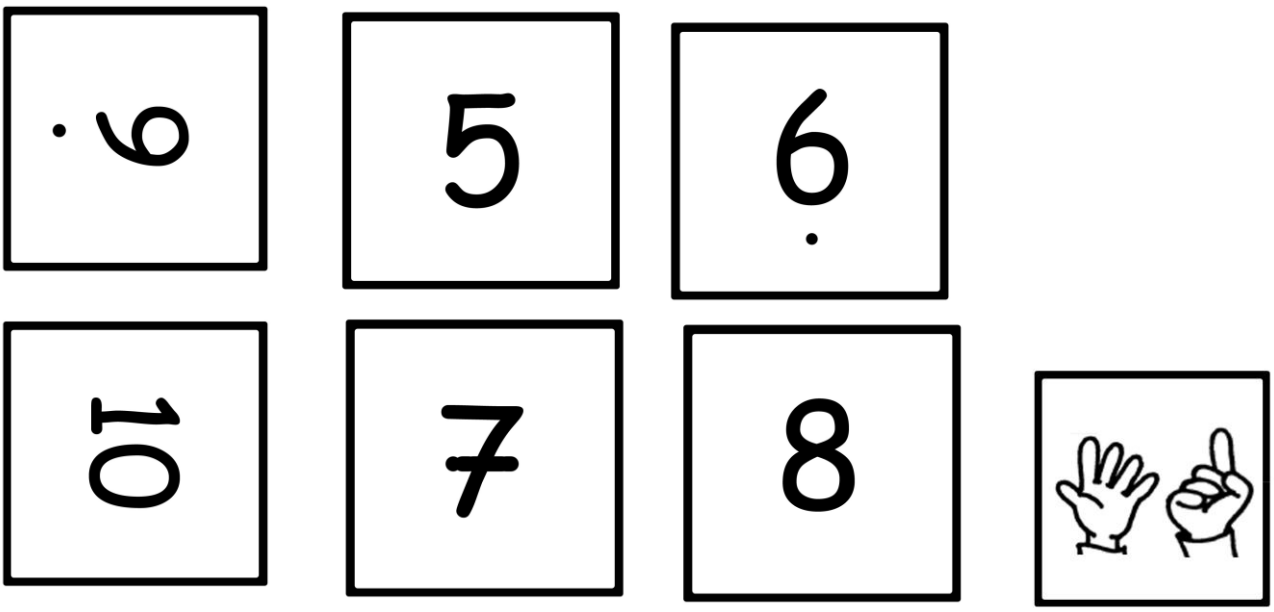
On peut refaire l'exercice à volonté en déplaçant les chiffres des compartiments.

<u>Une variante possible</u> : placer des constellations en repérage, plutôt que l'écriture chiffrée (qui sera alors à insérer dans les compartiments lors de l'activité)

**<u>Chiffres, collections et constellations à découper :</u>**







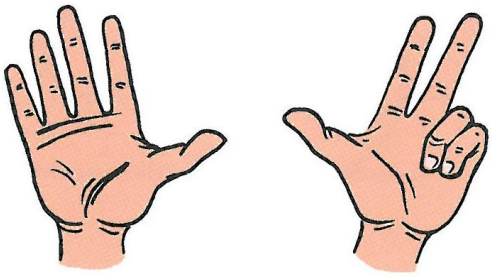

# Compter dans sa tête

- Dénombrer une quantité de 1 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.

– L'enseignant laisse tomber des cubes un par un dans une boîte en fer.
– Compter à haute voix, à voix basse, puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte.
– Dire le nombre de cubes qui se trouvent dans la boîte.
– Vérifier en comptant les cubes dans la boîte en fer.

**Variantes**

– Montrer le nombre de cubes avec ses doigts.



– Montrer le nombre de cubes sur la bande numérique.

⇨ Jeu mathématique