

15 Comparer les nombres jusqu'à 10 : plus grand, plus petit

Compétences
 • Comparer et ordonner des nombres entiers.
 • Comprendre et utiliser les expressions : plus grand que, plus petit que.
 • Comparer des quantités d'un coup d'œil.

CALCUL MENTAL
 Écrire au tableau le résultat d'une addition de deux nombres compris entre 1 et 5, puis le cacher. L'élève écrit à son tour le résultat de cette addition.

1 CHERCHONS Manipulation préparatoire • Jeu de bataille avec des cartes composées de 5 à 10 objets ou avec un jeu de cartes traditionnel.
 Le maître veut donner un vélo par élève. Y a-t-il assez de vélos ?
 Coche la bonne réponse.
 oui non

MÉMO
 plus grand que
 plus petit que

Il y a plus de verres que de pailles. 9 est plus grand que 6. 9 est après 6.
 Il y a moins de pailles que de verres. 6 est plus petit que 9. 6 est avant 9.

2 Complète.
 Il y a _____ chapeaux.
 Il y a _____ lapins.
 7 est plus petit que _____.
 9 est plus grand que _____.
 Il y a plus de chapeaux que de lapins. Coche la bonne réponse. vrai faux

Écris les nombres.

un 1 deux 2 trois quatre cinq six sept huit neuf dix 10

3 Range ces nombres du plus petit au plus grand.
 7 5 9
 le plus petit le plus grand

4 Colorie chaque fois le plus petit des deux nombres, comme dans l'exemple.
 1 3 6 5 7 9 10 3 4 6

5 Barre chaque fois le plus grand des deux nombres.
 2 6 4 5 9 7 3 10 2 4 8

6 ★ À MON RYTHME
 Range ces nombres du plus petit au plus grand.
 6 9 4
 le plus petit le plus grand

7 ★★ À MON RYTHME
 Entoure en bleu un nombre plus grand que 8.
 Entoure en vert un nombre plus petit que 8.
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ressources à télécharger

rythme-des-maths.editions-bordas.fr

- L'énoncé du « Cherchons »
- Le « Mémo »
- La frise de bas de page
- Frise numérique de 1 à 9
- Frise numérique vierge
- Cartes comprenant de 1 à 10 objets variés

Compétences

Repères de progression CP

- Comparer et ordonner des nombres entiers.
- Comprendre et utiliser les expressions : plus grand que, plus petit que.
- Comparer des quantités d'un coup d'œil.

Matériel

- Frise numérique des nombres de 1 à 9 détachable de la **PLANCHE 5**.
- Cartes à jouer traditionnelles (cartes de 1 à 10).

Introduction

Cette leçon est à la fois une acquisition de concept (*plus grand, plus petit*) et du vocabulaire associé. Ce vocabulaire est difficile et doit être travaillé régulièrement en utilisant la vie de la classe lors de situations quotidiennes : « Y a-t-il plus de garçons ou plus de

filles ? Y a-t-il autant de tables que de chaises ? En EPS aujourd'hui, qui a mis le plus de ballons dans le panier ? Qui en a mis le moins ? », etc.

Dans cette leçon, la mise en correspondance terme à terme peut encore être utilisée comme procédure de comparaison mais, petit à petit, les élèves vont devoir comparer des nombres en s'appuyant sur la frise numérique par exemple, ou sur leur connaissance de la comptine.

C'est volontairement que l'utilisation des symboles $<$ ou $>$ n'est pas introduite à ce stade, car ce qui importe dans un premier temps, c'est de donner du sens aux termes *plus petit que*, *plus grand que*. Les symboles seront introduits plus tard dans l'année (leçon 68), une fois que les élèves auront manipulé de nombreuses fois ces expressions et seront familiarisés avec ce vocabulaire.

Calcul mental

Écrire au tableau une addition de deux nombres compris entre 1 et 5 et son résultat, puis cacher le résultat. L'élève écrit à son tour le résultat de cette addition. Cet exercice travaille l'attention et la mémoire indispensables au calcul mental ; il permet aux élèves de commencer à mémoriser un premier répertoire additif. Par exemple : $1 + 3 = 4$; $2 + 3 = 5$; $2 + 2 = 4$; $2 + 1 = 3$; $3 + 1 = 4$.

Déroulé de la leçon

2 heures à répartir sur 3 séances

SÉANCE 1

(20 à 30 minutes)

Manipulation préparatoire (hors fichier)

Activité orale collective puis par groupes de 2 à 4

Commencer avec le jeu de cartes classique. Chaque joueur pose une carte ; le joueur qui a posé la carte ayant la plus grande valeur emporte le pli, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte ou jusqu'à ce que le temps imparti par le maître (10 minutes par exemple) soit écoulé ; dans ce cas, le joueur ayant remporté le plus grand nombre de cartes a gagné.

Remarque : lorsqu'il y a « bataille », on recouvre les cartes de même valeur par un nouveau pli et le gagnant remporte le tout. L'activité est ensuite reprise avec des cartes à objets variés.

SÉANCE 2

(30 à 45 minutes)

Apprentissage et application

PREMIÈRE PHASE : « Cherchons »

Activité individuelle ou en groupes de 2

Inciter les élèves à décrire ce qu'ils voient sur le dessin du « Cherchons ». Cette situation pose une question courante dans la vie de tous les jours : « Y a-t-il assez de... pour... ? » Faire la synthèse des procédures utilisées par les élèves. La comparaison des nombres correspondants apparaît comme une procédure efficace et rapide pour résoudre ce genre de problème.

Les élèves peuvent répondre « à l'œil » ; leur expliquer ce que veut dire « Coche la bonne réponse » : « C'est faire une croix dans la case oui ou dans la case non. »

DEUXIÈME PHASE : « Mémo »

La situation s'explique comme dans l'activité « Cherchons » : « Y a-t-il assez de pailles pour tous les verres ? » Mais cette fois, il n'y a pas assez de pailles pour tous les verres ; il y a plus de verres que de pailles ; il y a 9 verres et 6 pailles.

Sur la frise numérique affichée au tableau, bien repérer 6 et 9 à l'aide d'aimants ou de pinces à linge et verbaliser : « 6 est avant 9. Il est plus petit, c'est 3 de moins que 9. 9, c'est 3 de plus que 6. 9 est plus grand que 6. » Faire venir un élève au tableau pour lui faire comparer 4 et 7. Faire venir un autre élève pour lui faire comparer 5 et 10.

L'enseignant pourra écrire au tableau les mots du vocabulaire : *plus grand que*, *plus petit que* et les faire lire plusieurs fois.

TROISIÈME PHASE : Application

Dans l'**exercice 2**, on expliquera aux élèves qu'ils peuvent relier par un trait fin les lapins et les chapeaux ou dénombrer les collections puis comparer les nombres. Leur expliquer qu'il faut cocher la case « vrai » si on est d'accord avec la phrase lue par l'enseignant ou par un élève, et « faux » si on n'est pas d'accord.

SÉANCE 3

(30 à 45 minutes)

Exercices d'application

L'**exercice 3** peut se faire « à l'œil », là où il y a le plus de points correspondant au plus grand nombre. Demander aux élèves de situer les nombres 5, 7 et 9 sur la frise numérique.

Les **exercices 4** et **5** se font en appui avec la frise numérique (prévoir une frise par élève).

Entraînement différencié

L'**exercice 6** ★ demande plus d'attention car cette fois il y a 3 nombres à ranger. Certains élèves auront besoin d'aide ; remplir avec eux le nombre le plus petit dans la première case.

L'**exercice 7** ★★ réinvestit les compétences travaillées dans cette leçon : un nombre plus grand que 8 est situé après 8 sur la frise numérique, un nombre plus petit que 8 est situé avant.

FRISE

Cette frise permet de travailler sur l'association écriture en lettres et écriture en chiffres des nombres de 1 à 9.

JEUX ET REMÉDIATIONS

Ateliers

Frises numériques à compléter entre 1 et 10.

Jeux

Jeu de bataille en utilisant les cartes avec des quantités de 1 à 10 objets ou points ou doigts. Proposer aussi des jeux de bataille avec des cartes traditionnelles (retirer les figures).

CORRIGÉS DES EXERCICES

1 Oui. 2 9 ; 7 ; 9 ; 7 ; vrai. 3 5-7-9.

4 5 ; 7 ; 3 ; 4 (vérifier). 5 6 ; 9 ; 7 ; 10 ; 8 (vérifier).

6 4-6-9. 7 Vérifier sur le fichier de l'élève.