



# Thème : Pré-requis CP1.

## Cours 7 : Le nombre 6.

# Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 🕒.

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain. 3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒🕒🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

# Présentation du Guide du Maître

**Je m'entraîne**    Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.    3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du **maître** tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'**élève** tout au long de l'activité, étape par étape.

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

**I. Pré-requis CP1**

I. Cours 1 : le nombre 1

II. Cours 2 : le nombre 2

III. Cours 3 : le nombre 3

IV. Cours 4 : bilan des nombres de 0 à 3

V. Cours 5 : le nombre 4

VI. Cours 6 : le nombre 5

**VII. Cours 7 : le nombre 6**

VIII. Cours 8 : Bilan des nombres de 4 à 6

IX. Cours 9 : le nombre 7

X. Cours 10 : le nombre 8

XI. Cours 11 : Le nombre 9

XII. Cours 12 : Bilan des nombres de 7 à 9 et de 0 à 9

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



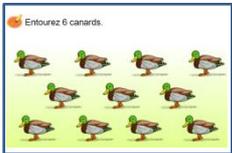
**Activité 1 :** Découvrir le nombre 6.

Je découvre



**Activité 5 :** Découvrir les différentes représentations du nombre 6.

Je m'entraîne



**Activité 2 :** Constituer des lots de 6 animaux.

Je m'entraîne



**Activité 6 :** Ecrire le nombre 6.



**Activité 3 :** Créer des lots de 6 animaux.

Je retiens



**Activité 4 :** Associer un lot à une écriture chiffrée.



**Activité 7 :** Connaître les différentes représentations du nombre 6.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	Matériel de la classe	Classe	Individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir le nombre 6.	
2	Inviter les élèves à frapper six fois dans leurs mains.	Frapper six fois dans les mains.
3	Afin de vérifier, demander à un élève, seul, de frapper six fois dans ses mains.	Frapper six fois dans ses mains.
4	Demander aux autres élèves de valider ou invalider ce qu'à fait l'élève interrogé.	Valider ou invalider ce qu'à fait l'élève interrogé.
5	Frapper six fois dans ses mains et demander à tout le groupe classe d'en faire autant.	Regarder attentivement ce que fait le maître et frapper six fois dans les mains.
6	Demander aux élèves de montrer six cailloux. <b>NB</b> : il est possible d'utiliser d'autres objets.	Montrer six cailloux.
7	Demander à certains élèves de verbaliser, chacun leur tour, leur réponse : « J'ai un, deux, trois, quatre, cinq, six cailloux » en montrant d'abord un puis deux puis trois, puis quatre, puis cinq, puis six cailloux.	Verbaliser, chacun son tour, la réponse : « j'ai un, deux, trois, quatre, cinq, six cailloux » en montrant d'abord un puis deux puis trois puis quatre puis cinq puis six cailloux.
8	Demander aux élèves de montrer le nombre 6 à l'aide de leurs doigts. <b>NB</b> : passer dans les rangs pour vérifier ce que font les élèves.	Montrer le nombre 6 à l'aide des doigts.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Entourez 6 canards. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour former un lot de 6 canards en les entourant.	Former un lot de 6 canards en les entourant.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Inviter un autre élève à venir au tableau pour compter le nombre de canards qui ne sont pas dans le lot formé précédemment. <b>NB</b> : la réponse attendue est 5.	Venir au tableau et compter le nombre de canards qui ne sont pas dans le lot formé précédemment.
5	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
6	Passer à l'écran suivant et inviter un élève à venir au tableau pour former un lot de 6 animaux en les entourant.	Venir au tableau pour former un lot de 6 animaux en les entourant.
7	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
8	Demander aux élèves le nombre d'animaux qui ne sont pas dans le lot. <b>NB</b> : La réponse attendue est 4.	Dire le nombre d'animaux qui ne sont pas dans le lot.
9	Ecrire le nombre 6 en chiffres.	Observer comment s'écrit le nombre 6.

1

2

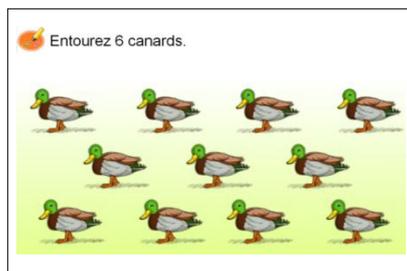
3

4

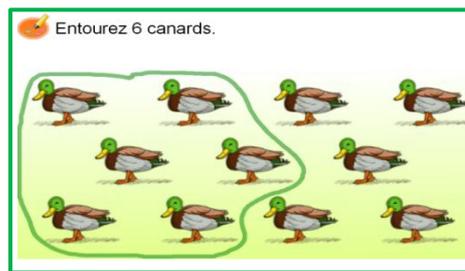
5

6

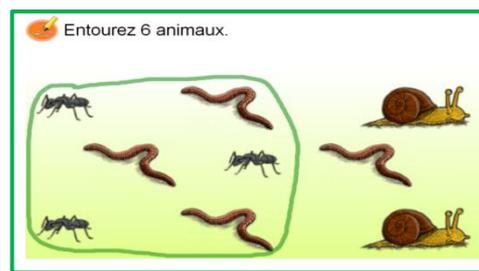
7



Écran 1



Correction écran 1



Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Dessinez 6 escargots. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander à tous les élèves de dessiner 6 escargots sur leur ardoise. <b>NB</b> : montrer aux élèves comment on dessine des escargots simplement (spirale).	Dessiner 6 escargots sur l'ardoise après avoir regardé la façon dont on dessine un escargot simplement (spirale).
3	Inviter un élève à venir au tableau pour dessiner 6 escargots afin de faire la correction de l'exercice.	Venir au tableau pour dessiner 6 escargots.
4	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
5	Demander à tous les élèves de comparer ce qu'ils ont fait sur leur ardoise avec l'exercice corrigé au tableau tableau.	Vérifier son travail sur l'ardoise avec l'exercice corrigé qui sur le tableau.
6	Demander aux élèves de frapper 6 fois dans leurs mains.	Frapper 6 fois dans les mains.



Dessinez 6 escargots.



Ecran 1

Dessinez 6 escargots.



Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Reliez le nombre 6 aux bonnes étiquettes. »	Écouter la consigne.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour relier les étiquettes qui ont 6 animaux à l'étiquette sur laquelle le nombre 6 est écrit en chiffres.	Venir au tableau pour relier les étiquettes qui ont six animaux à l'étiquette sur laquelle il y a écrit le nombre 6 en chiffre.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Passer à l'écran suivant puis répéter les étapes 2 et 3.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Reliez le nombre **6** aux bonnes étiquettes.

Ecran 1

Reliez le nombre **6** aux bonnes étiquettes.

Correction écran 1

Reliez le nombre **6** aux bonnes étiquettes.

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer l'écran et à dire ce qu'ils remarquent. <b>NB</b> : la réponse attendue : « il y a différentes façons de représenter le nombre 6. En chiffres, avec des objets, avec les doigts et avec un domino ».	Observer l'écran et dire ce qu'ils observent.
2	Demander aux élèves de faire un lot de 6 objets.	Faire un lot de 6 objets.
3	Demander aux élèves de former le nombre 6 à l'aide de leurs doigts.	Lever 6 doigts.

1

2

3

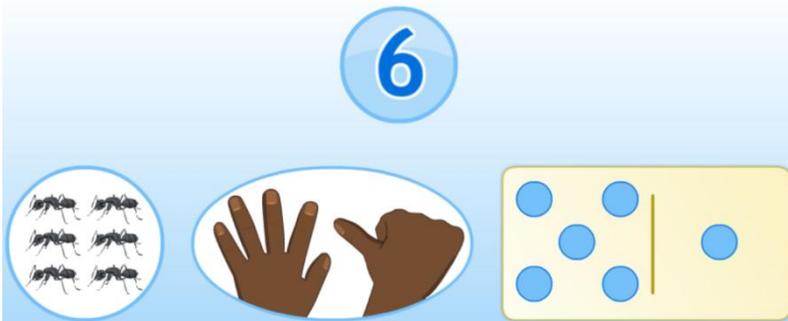
4

5

6

7

 Observez.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet + Ardoise ou cahier	Classe	Collectif/individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Observez comment écrire le nombre 6 puis entraînez-vous. »	Ecouter la consigne.
2	Lancer l'animation puis demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu.	Observer l'animation puis expliquer ce qui a été vu.
3	Expliquer et montrer aux élèves la formation du 6 puis demander à un élève de venir au tableau pour le faire.	Ecouter le maître. Venir au tableau pour essayer de former le nombre 6.
4	Inviter des élèves à venir au tableau pour écrire le nombre 6. Si il n'y a plus de place sur le tableau, effacer les anciennes productions pour continuer à inviter d'autres élèves à venir s'entraîner au tableau.	Venir au tableau pour s'entraîner à écrire le nombre 6.
5	Demander à tous les élèves d'écrire le nombre 6 sur leur ardoise ou leur cahier.	Ecrire le nombre 6 sur l'ardoise ou le cahier.
6	Passer dans les rangs pour observer les productions des élèves et les aider si besoin.	



Observez comment écrire le nombre 6 puis entraînez-vous.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet + Ardoise ou cahier	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Ecoutez puis écrivez le nombre demandé. »	Écouter la consigne.
2	Cliquer sur le haut-parleur du transistor. On entend le son « 6 ».	Écouter.
3	Demander à chaque élève d'écrire le nombre entendu sur leur ardoise. Si besoin, re cliquer sur le haut-parleur pour que les élèves entendent de nouveau le nombre proposé.	Écrire le nombre entendu sur l'ardoise.
4	Demander aux élèves de lever leur ardoise afin de vérifier leurs réponses.	Lever l'ardoise.
5	Cliquer sur le « ? » afin de vérifier quel nombre était demandé.	Vérifier la réponse.
6	Demander aux élèves de représenter le nombre avec les doigts.	Représenter le nombre avec les doigts.
7	<b>NB</b> : possibilité de prolonger l'exercice en demandant aux élèves de frapper dans leurs mains, chercher des objets dans la classe ou dehors...	



Ecoutez puis écrivez le nombre demandé.

