

TYPOLOGIE DES SITUATIONS EN NUMERATION (d'après « Le nombre au cycle 2 » sur le site Eduscol

Les situations d'échange pour travailler l'écriture chiffrée d'un nombre	Le jeu du banquier (un contre cinq, un contre dix), la monnaie ...
Les situations de groupements	Dénombrements de grandes collections nécessitant le groupement par 10 pour dénombrer et encoder .
Les situations amenant à repenser les groupements par rapport aux échanges	<p><u>Exemple : les carnets de timbres (vendus par 10)</u></p> <p>« Paul a besoin de 260 timbres . Combien de carnets doit-il acheter ? »</p>
Les situations abordant le point de vue algorithmique (dans les deux systèmes de numération oral et écrit)	<p>Les activités avec les compteurs (chiffres et mots),manuel ou mécanique</p> <p>Les activités avec les calculatrices (pour écrire des suites de nombres), trouver des périodes ...</p> <p>Le jeu du furet (compter de 1 en 1, en un temps chronométré ...), à l'oral, à l'écrit .</p> <p>Les jeux de points ...</p> <p>Les concours de chemin des nombres : construire le chemin des nombres le plus long possible dans un temps chronométré ...</p> <p>Les spirales de nombres .</p> <p>Les jeux de avant-après</p> <p>Les jeux de bataille .</p> <p>Les rangements de nombres (valeur des chiffres du nombre pour ranger)</p>

	Les tableaux de nombres (jeu du château, compléter des tableaux ...)
Les situations d'exploration des règles de la numération orale et de mise en relation avec la numération de position (chiffrée)	<ul style="list-style-type: none"> - La dictée de nombres - Le dictionnaire des nombres - Comparer deux compteurs (peut se jouer à deux : 1 compteur à chiffres, des cartes nombres, démarrage indifférent ...) - Simuler un compteur manuel permettant d'écrire les nombres avec des mots . - Combien de chiffres, combien de mots ? Et inversement ... <p>(sur ardoise)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire avec des chiffres ce que l'on entend .
Les situations de décomposition-recomposition (vers le calcul)	<ul style="list-style-type: none"> - jeu de cible