



LIRE UN GRAND NOMBRE

fiche de préparation

Discipline	Mathématiques	Période / Date	
Domaine	Nombres	Effectif	
Niveau	Cycle 3	N° de séance	

Activité	Cartes flash
Type	Séance d'entraînement
Durée	35 minutes
Matériel nécessaire	- Carte mentale « Lire un grand nombre » - Cartes flash

Objectifs de fin de séance	- Savoir lire un grand nombre en respectant les classes - Savoir lire un grand nombre en écriture chiffrée
Compétences travaillées	- Utiliser les nombres entiers - Coopérer et réaliser des projets
Attendus de fin de cycle	- Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers (unités simples, dizaines, centaines, milliers, millions, milliards) et les relations qui les lient - Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers (jusqu'à 12 chiffres)
Croisements entre enseignements	-

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Introduction de la séance « Notre travail d'aujourd'hui va porter sur la lecture des grands nombres. Que pouvez-vous me dire sur les nombres ? Qu'est-ce qu'un grand nombre ? Comment peut-on faire pour lire un grand nombre ? »		

- ⇒ **Recueillir** les propositions des élèves
- ⇒ **Expliciter** : « Pour lire un grand nombre écrit en chiffres, on commence par lire le chiffre de gauche, puis on intercale les noms des classes en fonction des cas (en respectant les groupements de chiffres par trois). Attention, les chiffres des dizaines et des unités se lisent ensemble. Par ailleurs, pour lire un grand nombre écrit en lettres, on lit chaque mot de gauche à droite ».

2. Expliquer le travail des élèves

« Afin de vous entraîner à lire des grands nombres, vous allez avoir des cartes flash. Vous serez par deux. Votre camarade va vous montrer une carte sur laquelle figure un grand nombre à lire. Le but est de répondre le plus vite possible à votre camarade en lisant ce nombre. Si vous ne parvenez pas à répondre, la réponse se trouve au dos de la carte, écrite en lettres. Vous prendrez soin de faire deux piles de cartes (les bonnes réponses d'un côté et les réponses erronées de l'autre). Vous compterez ensuite vos bonnes réponses une fois que je vous le dirai. Puis vous inverserez les rôles avec votre binôme. »

- ⇒ **Montrer** les cartes aux élèves.

3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne

Faire reformuler la consigne par un élève.

4. Distribuer le matériel aux élèves

Manipulation	Durée : 15 min	Binôme
--------------	----------------	--------

Jeu de cartes flash :

Par deux, les élèves se saisissent des cartes. Un des deux enfants montre à son camarade la face des cartes côté « question », où le nombre est écrit en chiffre (côté foncé de la carte). L'enfant situé en face doit lire le nombre le plus rapidement possible. L'enfant détenteur des cartes peut alors immédiatement valider ou invalider la réponse grâce au verso de la carte où le nombre est écrit en lettres (côté clair de la carte).

L'enseignant passe parmi les groupes et veillera au bon déroulement de la séance.

Conclusion de la séance	Durée : 10 min	Collectif
-------------------------	----------------	-----------

Institutionnaliser la notion avec la carte mentale :

L'enseignant distribue la carte mentale de son choix (à trous ou complète) et si nécessaire, la leçon linéaire.

La carte mentale sera alors complétée avec la classe et/ou lue et analysée à l'aide du code couleur de la classe.