

LA CONSTRUCTION DU NOMBRE A L'ECOLE MATERNELLE : Ecole maternelle du centre Pfastatt

Mise en œuvre concrète : LES RITUELS

	Situation	Compétences	Différenciation
PS	<p>1. En début d'année</p> <ul style="list-style-type: none"> - Positionner les étiquettes « prénoms » des élèves absents sur la bande numérique en faisant une correspondance terme à terme, tout en disant la comptine numérique <p>2. Deuxième étape (jusqu'à la fin de l'année scolaire en variant les nombres et quantités utilisés jusqu'à 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer au nombre total d'absents les représentations conventionnelles sur les doigts, sur les dés et les cartes à points - Différencier filles et garçons absents et compter chaque « collection » en l'associant aux cartes à points, ou représentation avec les doigts (en utilisant les étiquettes des absents) - Comparer les collections filles et garçons en manipulant les étiquettes « prénoms » des absents (correspondance terme à terme) - Demander à un enfant de chercher une collection d'objets équivalente à celle des absents. - Jeu des doigts (Access) : l'enseignante donne un nombre, les enfants doivent montrer le bon nombre de doigts, ou trouver la bonne carte (doigts, carte à points) 	<p>Connaître la comptine numérique dans un ordre stable (jusqu'à 7 ou plus suivant le niveau de l'enfant) Visualiser la taille d'une collection</p> <p>Associer à un nombre d'autres représentations [dé(s), doigt(s)]</p> <p>Maitriser la stricte correspondance terme à terme</p> <p>Evaluer des collections d'objets avec des procédures non numériques</p> <p>Comprendre que l'homogénéité ou l'hétérogénéité d'une collection n'a pas d'impact sur son cardinal. Organiser son pointage, dire le nom des nombres dans l'ordre.</p> <p>Associer à un nombre d'autres représentations [dé(s), doigt(s)]</p>	<p>Passage de l'élève en fonction des possibilités de chacun</p> <p>Reprise des activités pendant l'accueil avec élèves en difficultés</p> <p>Mode de fonctionnement grand groupe</p> <p>Reconnaître le nombre suivant la mémorisation de la comptine numérique</p>
MS	<p>1. <u>En début d'année</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre l'utilité du tableau des présences pour dénombrer le nombre d'absents (images sans étiquette accrochée indiquant la présence de l'enfant) et y associer l'écriture chiffrée correcte qui est mise tout en-haut de l'affiche des absents. 	<p>Connaître la comptine numérique dans un ordre stable, maîtriser la stricte correspondance terme à terme entre le pointage et la dénomination des éléments, comprendre que le dénombrement doit s'effectuer dans un ordre précis pour ne pas recompter deux fois le même élément et</p>	

<ul style="list-style-type: none"> – Pendant plusieurs jours l’enseignante montre l’affiche des absents avec le nombre total écrit en-haut et demande aux enfants présents d’expliquer quel est le nombre écrit et à quoi il correspond. Puis les enfants se servent de leurs doigts pour montrer cette quantité. (en cas de trop grande quantité nous comptons ensemble sur les doigts) – L’enseignante avec l’aide des enfants suivant leurs possibilités compte les élèves présents. Sur la file numérique du mois sur laquelle elle a mis des gommettes correspondant au nombre total d’enfants de la classe elle montre avec ses deux mains l’écart entre le début et la fin de la collection des présents puis idem pour la collection des absents. Elle demande aux enfants de comparer ces deux collections. – L’enseignante reprend l’affiche des absents et demande aux enfants de chercher les photos des absents en différenciant un endroit pour les garçons et un endroit pour les filles. Dénombrer les deux collections et y associer à chacune la bonne écriture chiffrée. – En se servant de l’affiche des absents comparer la collection de garçons absents à celle des filles. – Associer au nombre total d’absents les représentations conventionnelles sur les doigts et sur les dés et les mettre sur l’affiche des absents. – A partir du nombre d’absents indiqué sur l’affiche des absents lorsqu’il est supérieur à 2 demander aux enfants de montrer sur leurs doigts cette quantité en utilisant leurs deux mains et la maîtresse verbalise (exemple : 1 et 1 cela fait aussi 2) <p>2. <u>Deuxième étape :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – En fin d’accueil les deux enfants de service pour le comptage des absents comptent 	<p>comprendre l’utilité de l’outil de la bande des nombres de 1 à 9 pour retrouver l’écriture chiffrée du nombre d’absents.</p> <p>Comprendre que le nombre peut avoir une valeur de mémoire d’une quantité et penser à se servir de l’outil « file numérique » si on ne reconnaît pas une écriture chiffrée + savoir associer à une écriture chiffrée sa représentation conventionnelle sur les doigts</p> <p>Dénombrer une collection importante afin de mémoriser la comptine numérique. Savoir comparer deux collections de taille différente en utilisant le vocabulaire adéquat.</p> <p>Dénombrer une collection en comprenant l’emboîtement des quantités (l’enseignante lorsqu’elle dénombre entoure avec son doigt 2 photos en disant 2 idem pour 3....)et comprendre que le dernier nombre énoncé fournit la cardinalité</p> <p>Etre capable de comparer 2 collections et d’utiliser le vocabulaire adéquat.</p> <p>Associer à l’écriture chiffrée d’un nombre d’autres représentations [dé(s), doigt(s)]</p> <p>Comprendre qu’une quantité peut s’obtenir pour l’ajout de deux nombres.</p> <p>Contrôle de la mémorisation de la comptine numérique</p>	<p>L’enfant qui compare les 2 collections est choisi en fonction de la taille des collections.</p> <p>Suivant la taille de la collection</p> <p>La maîtresse aide l’enfant à montrer en comptant les doigts avec lui face aux pairs</p> <p>L’enseignante aide les enfants qui se trompent</p> <p>Aide pour la correspondance entre pointage et nom des éléments de la collection. L’E. aide l’enfant a compté les</p>
---	--	---

<p>le nombre d'absents en se servant du tableau des présences puis ils cherchent et posent à un endroit convenu l'écriture chiffrée du nombre et les représentations conventionnelles dé(s) et doigt(s). Puis au moment du regroupement ils lisent l'affiche des absents de la veille en se servant des écritures chiffrées. Exemple : hier il y avait 2 garçons et 1 fille absente cela faisait 3 enfants absents. Ils montrent les quantités sur les doigts (la maîtresse a caché avec une bande de papier les photos des absents</p> <ul style="list-style-type: none"> – Un enfant suite à la demande de l'enseignante va chercher une collection d'objets équivalente à celle des absents. – La maîtresse a caché le nombre d'absents avec une bande de papier et les photos des absents avec une autre. Les enfants de service doivent dire quel est le nombre d'absents en expliquant et en montrant sur les doigts que hier il y avait par exemple 2 garçons absents et encore 1 fille et cela fait 3 enfants en tout. – La maîtresse a caché l'affiche des absents et demande aux enfants d'écouter. Aujourd'hui c'est ce qui leur permettra de connaître le nombre d'absents. Soit elle tape sur un tambourin un nombre équivalent de coups soit elle fait tomber des perles dans une boîte métallique. Idem pour le nombre de filles puis de garçons. – Après que l'enfant de service a présenté l'affiche des absents de la veille et mis l'écriture chiffrée du nombre d'absents qu'il a compté à l'accueil on enlève les photos des enfants revenus. Problème : combien faut-il chercher de photos pour avoir le bon nombre d'absents ? – Un enfant compte les présents en se déplaçant face à chaque enfant puis l'enseignante demande aux pairs comment s'écrit ce nombre. <p>3. <u>Troisième étape</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – La maîtresse a caché un des trois nombres d'absents (nombres total, garçons ou filles ainsi que les photos) sur l'affiche. Il s'agit soit de dire quel est le nombre total d'absents ou combien de filles ou de garçons ont été absents la veille. 	<p>dans un ordre stable, maîtrise de la correspondance terme à terme entre le pointage et la dénomination des éléments, comprendre que le dénombrement s'effectue dans un ordre précis.</p> <p>Reconnaître les écritures chiffrées des nombres avec la possibilité d'utiliser l'outil file numérique en cas de besoin ainsi qu'y associer d'autres représentations et comprendre qu'une quantité s'obtient par l'ajout de 2 collections. Savoir que le nombre peut avoir une valeur de mémoire d'une quantité.</p> <p>Comprendre que l'homogénéité ou l'hétérogénéité d'une collection n'a pas d'impact sur son cardinal.</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer par manipulations effectives puis mentales.</p> <p>Comprendre qu'un signal sonore peut exprimer une quantité et savoir dénombrer un signal sonore répété.</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix</p> <p>Mémoriser la comptine numérique pour dénombrer une collection importante. Savoir se servir de l'outil « file numérique du mois » pour vérifier l'écriture du nombre et savoir que le sens de la lecture des chiffres se fait de la gauche vers la droite.</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour</p>	<p>quantités sur ses doigts puis à recompter</p> <p>Soutien</p> <p>Faire venir un enfant en difficulté devant l'E. face aux pairs en montrant sur ses doigts. Expliquer à l'enfant quelle est son erreur (non correspondance terme à terme, comptine numérique...)</p> <p>Faire venir un enfant en difficulté devant l'E. face aux pairs en montrant sur ses doigts.</p>
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Suite au dénombrement de la collection des présents on va écrire sur l'ardoise ce nombre ainsi que le nombre de filles et de garçons. La maîtresse en se servant de la file numérique du mois et de ses mains montre tour à tour les deux collections sans les nommer et elle demande aux enfants à quoi elles correspondent. Le lendemain les enfants lisent les nombres écrits et disent à quoi ils correspondent. - - Les photos des garçons ainsi que le nombre total d'absents sont cachés. Quel est ce nombre ? - Compter les élèves présents comme d'habitude puis à la manière de monsieur Tchou (cf. Rémi Brissiaud) et remplir des boîtes à œufs de 10 alvéoles d'œufs Kinder pour symboliser le nombre d'enfants là. 	<p>obtenir des quantités ne dépassant pas dix</p> <p>Savoir que le nombre peut servir de mémoire, savoir le lire en se servant si besoin de la file numérique du mois et comprendre comment on peut le montrer sur cette file. Savoir comparer des collections.</p> <p>Mémoriser la première quantité pour sur compter en commençant par le « bon nombre » sur le premier objet de la deuxième collection.</p> <p>Approcher le système décimal et comprendre que le chiffre devant correspond au nombre de boîtes remplies et celui derrière au nombre d'œufs qu'il y a dans la boîte qui n'est pas remplie.</p>	<p>Aider les enfants lors du pointage. En demandant par exemple aux élèves comptés de se lever. S'arrêter de temps en temps et demander à l'élève combien d'enfants sont déjà compté (énumération)</p> <p>Différentiation au niveau des supports</p>
GS	<p>1. Première étape :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre d'élèves présents : Les élèves accrochent les étiquettes aux emplacements marqués « FILLE » ou « GARÇON ». Un élève peut compter les filles et les garçons séparément. Les élèves accrochent leur étiquette selon l'ordre d'arrivée (les cases sont numérotées dans le sens de la lecture) : pour trouver le nombre de filles ou de garçons, il suffit de soulever directement l'étiquette du dernier arrivé. Pour lire le nombre inscrit en dessous, un élève peut s'aider des bandes numériques de la classe situées à proximité. On joue aussi à trouver qui était le premier garçon, la deuxième fille, le dernier garçon, le 3ème, l'avant dernier.... Qui est arrivé juste avant Julia ?... Quel numéro va-t-on trouver sous X ? - Compter le nombre de cases vides pour trouver le nombre d'absents. Se repérer sur la frise numérique. - Plus tard, compter le nombre de présents en utilisant le sur-comptage : garder en tête le nombre de filles présentes et continuer en comptant le nombre de garçons. Vérifier en se comptant tous ensemble. <p>2. Deuxième étape :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se compter avec les balles de tennis de table : Il s'agit de reconnaître son prénom écrit sur une balle de ping-pong et de prendre l'habitude de déposer sa balle dans des boîtes à œufs (de 10) posées sous le tableau des étiquettes. Les boîtes sont différenciées « filles » « garçons ». Il s'agit de compter le nombre total de filles puis le nombre total de garçons, quantité moins grande que le total d'élèves. Les élèves apprennent 	<p>Dénombrer une collection</p> <p>Aborder la numération ordinale : comprendre que le nombre est aussi un moyen de repérer des positions dans une liste ordonnée d'objets.</p> <p>Savoir réciter la suite des nombres à partir du nombre de filles présentes, et de commencer avec le « bon nombre » sur le premier objet de la deuxième collection les garçons présents (sur-comptage)</p> <p>Dénombrer une quantité en utilisant les boîtes à nombres.</p>	<p>Groupe de niveaux en fonction du rituel proposé.</p> <p>Mode de fonctionnement : Grands groupes, petits groupes, demi-classe...</p> <p>en fonction des</p>

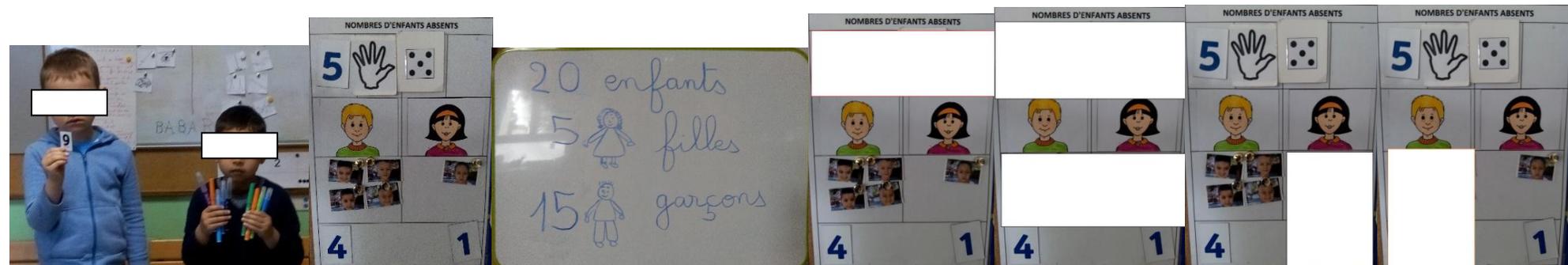
<p>rapidement à remplir une boîte et à la fermer avant d'en entamer une autre. Dès qu'on manipule les boîtes, on fait remarquer que, quand la boîte est pleine, elle contient 10 balles. L'enseignant la nomme « dizaine », il montre 10 avec les doigts et il ferme la boîte. Sur le dessus il y a une représentation de 10 points et une étiquette fixe : « 10 ».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter les présents, les filles ou les garçons : L'élève compte toutes les balles des boîtes « filles » : à partir de la dizaine, il sur-compte. Il faut du temps pour que tous les élèves y parviennent sans recompter. Pour écrire le nombre trouvé de filles ou de garçons, les élèves utilisent les bandes numériques ou le tableau des étiquettes-présents (soulever l'étiquette de la dernière fille arrivée). Il faut alors compléter le tableau-mémoire à l'aide de cartes à points. Lors de la mise en place de l'activité, c'est l'enseignant qui le fait, en explicitant tous ses gestes puis progressivement, les élèves le font en autonomie de l'accueil. Sous le dessin de la boîte fermée, on écrit 1 et à côté, le nombre contenu dans la deuxième boîte. Il faut ensuite « lire » ce nombre : soit en se souvenant du nombre soit en utilisant les bandes numériques. Il est nécessaire de bien détailler ces gestes. <p>3. Troisième étape :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre total d'élèves - découvrir que 2 dizaines, c'est 20. Il s'agit d'abord de regrouper les balles des boîtes qui ne sont pas fermées pour éventuellement constituer une nouvelle dizaine, puis de compter toutes les balles. Les élèves remarquent vite qu'ils gagnent beaucoup de temps en comptant d'abord les boîtes fermées. L'écriture des résultats sur le tableau devient vite automatique (2 boîtes fermées et 5 balles). L'élève met en relation le mot-nombre et l'écriture chiffrée trouvée <p>4. Quatrième étape :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand tout le monde est là nous sommes 31, il y a 3 absents, combien y a-t-il de présents ? ». Se déplacer sur la frise numérique pour vérifier en reculant du nombre d'absents. - Proposer différents jeux aux enfants : la boîte des rituels. (voir fiche détaillée des différents jeux) Chaque jour, un ou deux jeux sont tirés au sort.... Voir liste des jeux : Quelques exemples : <ol style="list-style-type: none"> a. Quel nombre vient après et celui d'avant. Vérifier avec la frise numérique. b. Donner un nombre aux élèves et leur demander de donner à chaque fois celui qui vient avant et celui qui vient après. <p>En fin d'après-midi, des rituels sur les résolutions de problèmes (exemple : fichier jocatop).</p>	<p>Identifier le nombre qui suit et le nombre qui précède un nombre donné. Comprendre que la suite numérique est arithmétique, c'est-à-dire que chaque nombre a une relation numérique avec le suivant (ou le précédent) de type: $+_1$ (ou $-_1$).</p> <p>Approcher le système décimal</p> <p>Comparer des collections.</p> <p>Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales ou écrites sur une quantité Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix</p> <p>Identifier le nombre qui suit et le nombre qui précède un nombre donné. Comprendre que la suite numérique est arithmétique, c'est-à-dire que chaque nombre a une relation numérique avec le suivant (ou le précédent) de type: $+_1$ (ou $-_1$).</p> <p>Toutes les compétences.</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur les quantités. Résoudre des problèmes de partages...</p>	<p>possibilités de chacun</p> <p>Reprise des activités pendant l'accueil avec élèves en difficultés</p>
--	---	---

Rituel des grands à partir du document : DSDEN 91/Groupes départementaux « Mathématiques » et « École maternelle » Activités mathématiques ritualisées

Quelques photos des rituels chez les grands :



Quelques photos des rituels des moyens :



Quelques photos de rituels chez les petits :



Quelques exemples de jeux proposés chez les Grands pour la boîte des rituels :

La boîte des rituels

PLOUF DANS L'EAU !

Attendu : Réciter la comptine en associant nom des nombres et écritures chiffrées.

Support : Bande numérique avec nombres sur fond gris et cartes nombres sur fond vert.

Règle : un élève récite la bande numérique en disant tout haut les nombres sur une case grise et en le « gardant dans sa tête » s'il est sur une case verte. S'il se trompe on dit « Plouf dans l'eau ! »

LA FUSÉE

Attendu : Réciter la comptine numérique par ordre décroissant.

Règle : Un élève A se tient devant un autre B, les doigts écartés. L'élève B doit abaisser un à un les doigts de l'élève A en énonçant le nombre de doigts levés. Lorsqu'il prononce « zéro », la fusée décolle (A saute). On peut aussi le faire collectivement. Je donne un nombre et les élèves, chacun leur tour, doivent copter à rebours à partir de ce nombre.

LA BANDE NUMÉRIQUE GÉANTE

Compétence : Ranger les nombres entre 1 et 32.

Règle : Chaque élève reçoit une carte-nombre. A tour de rôle, les élèves viennent se placer pour reconstituer la bande numérique.

DÉFI CARTES

Attendu : Réciter la comptine numérique en partant d'un nombre donné, s'arrêter au nombre demandé.

Support : Deux paquets de cartes : de 1 à 5 ; de 6 à 19 (ou plus).

Règle : Un élève pioche une carte dans chaque tas. Exemple : Il pioche la carte « 5 » et la carte « 16 ». Il doit compter de 5 jusqu'à 16

FEUTRES

Attendu : Comparer des quantités et dire s'il y en a trop, assez ou pas assez.

Règle : Ecouter l'enseignant compter les feutres et les capuchons. Comparer les deux quantités pour savoir si chaque feutre aura son capuchon. Vérifier.

LE CHRONO RANGEUR

Compétence : Bande

Règle : Ranger le plus vite possible 5 nombres dans l'ordre croissant ou décroissant selon l'affiche utilisée puis venir taper sur la main affichée au tableau.

AU SUIVANT !

Attendu : Ranger les nombres. Reconnaître le nombre qui vient avant et celui qui vient après.

Règle : Je dis un nombre, le groupe doit dire le nombre suivant (ou le nombre précédent).

LE NOMBRE MYSTERE

Attendu : Ranger et comparer de nombres

Règle : Un meneur de jeu écrit un nombre sur une ardoise (entre 1 et 20). Les autres lui posent des questions pour retrouver ce nombre (est-ce qu'il est plus grand que 10 ? est-il juste avant ou juste après ?) Le meneur répond par oui ou par non. Un élève est chargé de barrer les nombres qui ne sont plus possible.

AU SUIVANT !

Attendu : Ranger les nombres. Reconnaître le nombre qui vient avant et celui qui vient après.

Règle : Je dis un nombre, le groupe doit dire le nombre suivant (ou le nombre précédent).

GRELI GRELO

Attendu : Résoudre des problèmes portant sur les quantités par la réunion.

Règle : Je prends une quantité de billes dans une main (ou dans une boîte pour des quantités plus importantes) et les montre à la classe. Idem dans la deuxième main (ou boîte). Même question. Je regroupe les deux mains pour former un grelot à agiter et je dis la comptine : « **Greli-Grelo, combien j'ai de billes dans mon chapeau ?** ».

Prolongement : Je montre les jetons réunis dans ses deux mains. Je cache ses mains dans son dos et partage la collection de jetons entre mes deux mains. J'ouvre une main. Combien y a-t-il de jetons dans l'autre main ?

J'AI... QUI A... ?

Attendu : Reconnaître l'écriture chiffrée d'un nombre.

Règle : Les élèves disent leur carte à tour de rôle. Ils se répondent.

Par exemple : « J'ai 4. Qui a 7 ? ». Celui qui a le 7 (chiffre, constellations, etc.) dit : « J'ai 7. Qui a ? Et ainsi de suite jusqu'à la dernière carte.

C'est un jeu collectif chronométré.

Le but est d'aller le plus vite possible

AJOUTER OU RETIRER :

Attendu : Résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation ou diminution.

Règle : L'enseignant place des voitures dans une boîte. Il demande aux enfants de les compter. Il ajoute un certain nombre de voitures et les enfants doivent dire combien il y en a en tout. Faire de même en retirant.

JEU DE KIM

Attendu : Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 10.

Règle : Je place au tableau des cartes où sont écrits les nombres de 1 à 5. Je demande aux enfants de fermer les yeux et retire une carte. Les enfants doivent dire et/ou montrer (sur la bande numérique ou avec leurs doigts) la carte qui est retirée.

Variable pour les GS : ajouter cartes constellations.

LUCKY LUKE

Attendu : Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 5.

Règle : Il s'agit de dégainer plus vite que son ombre, sans risque, car, ici, on dégaine ses doigts ! Les élèves ont les mains dans le dos, j'annonce un nombre et au signal, les élèves doivent montrer la quantité de doigts correspondante avec une main, avec deux mains...

Exemple : « Lucky Luke a dit « trois ». Montrer « trois », montrer un autre « trois », montrer « trois » avec deux mains.

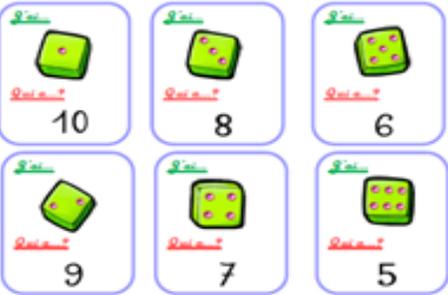
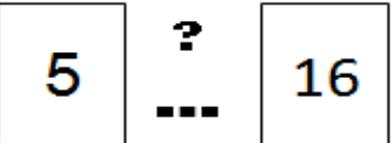
LA GRENOUILLE

Attendu : Anticiper le résultat d'un déplacement sur une piste numérique.

Support : un tas de 12 cartes avec nombres 1, 2, 3 placées près de la bande numérique de 1 à 20. Une image de grenouille est fixée sur la case 10 au départ du jeu. La classe est partagée en 2 équipes ; une équipe fait avancer la grenouille ; l'autre la fait reculer

Règle : Pour l'équipe rouge le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie. Pour l'équipe jaune le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 à la fin de la partie. Un représentant de chaque équipe vient tirer une carte-nombre et déplace la grenouille sur la piste. Le joueur peut déplacer la grenouille seulement s'il est capable d'annoncer la case d'arrivée.

Exemples de cartes pour la boîte des rituels :

<p>J'AI... QUI A... ?</p> 	<p>J'AI... QUI A... ?</p> <p>Les élèves disent leur carte à tour de rôle. Ils se répondent. Par exemple : « J'ai 4. Qui a 7 ? ». Celui qui a le 7 (chiffre, constellations, etc.) dit : « J'ai 7. Quia ? Et ainsi de suite jusqu'à la dernière carte. C'est un jeu collectif chronométré. Le but est d'aller le plus vite possible</p>	<p>PLOUF DANS L'EAU !</p> 	<p>PLOUF DANS L'EAU !</p> <p>Support : bande numérique avec nombres sur fond gris et cartes nombres sur fond vert. Règle : un élève récite la bande numérique en disant tout haut les nombres sur une case grise et en le « gardant dans sa tête » s'il est sur une case verte. S'il se trompe on dit « Plouf dans l'eau ! »</p>
<p>DÉFI CARTES</p> 	<p>DÉFI CARTES</p> <p>Support : Deux paquets de cartes : de 1 à 5 ; de 6 à 19 (ou plus). Un élève pioche une carte dans chaque tas. Exemple : Il pioche la carte « 5 » et la carte « 16 ». Il doit compter de 5 jusqu'à 16.</p>	<p>FEUTRES</p> 	<p>FEUTRES</p> <p>Règle : Ecouter l'enseignant compter les feutres et les capuchons. Comparer les deux quantités pour savoir si chaque feutre aura son capuchon. Vérifier.</p>
<p>LA FUSÉE</p> 	<p>LA FUSÉE</p> <p>Règle : Un élève A se tient devant un autre B, les doigts écartés. L'élève B doit abaisser un à un les doigts de l'élève A en énonçant le nombre de doigts levés. Lorsqu'il prononce « zéro », la fusée décolle (A saute). On peut aussi le faire collectivement. Je donne un nombre et les élèves, chacun leur tour, doivent copter à rebours à partir de ce nombre.</p>	<p>LUCKY LUKE</p> 	<p>LUCKY LUKE</p> <p>But : il s'agit de dégainer plus vite que son ombre, sans risque, car, ici, on dégaine ses doigts ! Déroulement : Les élèves ont les mains dans le dos, j'annonce un nombre et au signal, les élèves doivent montrer la quantité de doigts correspondante avec une main, avec deux mains... Exemple : « Lucky Luke a dit « trois ». Montrer « trois », montrer un autre « trois », montrer « trois » avec deux mains.</p>

JEU DE KIM



JEU DE KIM

Règle : Je place au tableau des cartes où sont écrits les nombres de 1 à 5. Je demande aux enfants de fermer les yeux et retire une carte.

Les enfants doivent dire et/ou montrer (sur la bande numérique ou avec leurs doigts) la carte qui est retirée.

Variable pour les GS : ajouter cartes constellations.

GRELI GRELO



GRELI GRELO

Je prends une quantité de billes dans une main (ou dans une boîte pour des quantités plus importantes) et les montre à la classe. Idem dans la deuxième main (ou boîte). Même question. Je regroupe les deux mains pour former un grelot à agiter et je dis la comptine : « Greli-Grelo, combien j'ai de billes dans mon chapeau ? ». Prolongement : Je montre les jetons réunis dans ses deux mains. Je cache ses mains dans son dos et partage la collection de jetons entre mes deux mains. J'ouvre une main. Combien y a-t-il de jetons dans l'autre main ?

AU SUIVANT !



AU SUIVANT !

Règle : Je dis un nombre, le groupe doit dire le nombre suivant (ou le nombre précédent)

LE CHRONO RANGEUR



LE CHRONO RANGEUR

But : ranger le plus vite possible 5 nombres dans l'ordre croissant ou décroissant selon l'affiche utilisée puis venir taper sur la main affichée au tableau.

LA BANDE NUMÉRIQUE GÉANTE



LA BANDE NUMÉRIQUE GÉANTE

Chaque élève reçoit une carte-nombre. A tour de rôle, les élèves viennent se placer pour reconstituer la bande numérique.

LA GRENOUILLE



LA GRENOUILLE

Support : un tas de 12 cartes avec nombres 1, 2, 3 placées près de la bande numérique de 1 à 20. Une image de grenouille est fixée sur la case 10 au départ du jeu. La classe est partagée en 2 équipes ; une équipe fait avancer la grenouille ; l'autre la fait reculer.

Pour l'équipe rouge le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie. Pour l'équipe jaune le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 à la fin de la partie. Un représentant de chaque équipe vient tirer une carte-nombre et déplace la grenouille sur la piste. Le joueur peut déplacer la grenouille seulement s'il est capable d'annoncer la case d'arrivée.

LE NOMBRE MYSTERE

?

LE NOMBRE MYSTERE

Un meneur de jeu écrit un nombre sur une ardoise (entre 1 et 20). Les autres lui posent des questions pour retrouver ce nombre (est-ce qu'il est plus grand que 10 ? est-il juste avant ou juste après ?) Le meneur répond par oui ou par non. Un élève est chargé de barrer les nombres qui ne sont plus possible.

AJOUTER OU RETIRER



Ajouter ou retirer

-L'enseignant place des voitures dans une boîte. Il demande aux enfants de les compter. Il ajoute un certain nombre de voitures et les enfants doivent dire combien il y en a en tout.
-Faire de même en en retirant.