

Rituels pour apprendre à compter

Grande Section

Ces rituels sont pratiqués quotidiennement avec une demi-classe ou la classe entière. C'est un moment spécifique dans la journée bien repéré par les élèves. Il a une durée de 5 à 10 minutes.

Période 1

Jeux de doigts

Objectif : Mémoriser les représentations de 1 à 5.

1. L'enseignant frappe un nombre dans ses mains. Frapper autant de fois dans ses mains et dire le nombre.

Frapper en disant la comptine des nombres.

Montrer une collection équivalente avec ses doigts.

2. L'enseignant montre une constellation du dé. Même consignes.

3. L'enseignant montre un nombre avec ses doigts.

Pour un même nombre, il varie les doigts utilisés.

Faire comme l'enseignant et dire le nombre.

Mettre ses mains dans le dos. Au signal, montrer le même nombre avec ses doigts.

Exemple : Montrer 5 avec des doigts des 2 mains.

4. L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts de ses deux mains.

Faire comme l'enseignant et dire le nombre.

Montrer le même nombre en utilisant une main.

5. L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts d'une seule main.

Décomposer ce nombre en le montrant avec les doigts de deux mains.

Qui est sur le toit ?

Objectif : Réciter la comptine de 1 à 12 en intercalant des mots.

1, 2, 3, qui est sur le toit ?

4, 5, 6, une souris grise

7, 8, 9, debout sur un œuf

10, 11, 12, sur un œuf tout rouge

l'œuf est tombé

la souricette a préparé

une omelette

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 !

La soupe de ma grand-mère

Objectifs : Dénombrer en coordonnant geste et récitation de la comptine.

Réciter la comptine jusqu'à 10.

Pour faire la soupe à ma grand-mère.

Combien faut-il de pommes de terre ?

Un enfant dit un nombre entre 1 et 10.

Prendre dans un panier le nombre de pommes de terre demandé en comptant à haute voix.

Ce nombre est dit ou montré avec des doigts ou présenté sur une carte.
Introduire ensuite la fin de la comptine.

Combien faut-il de chocolat
pour le goûter de Nicolas ?
Combien faut-il de tartines
pour le déjeuner de Martine ?
Combien faut-il de crayons
pour dessiner une maison ?

Le jeu de kim

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

1. L'enseignant place des cartes avec des constellations du dé de 1 à 5 au tableau. Il demande aux enfants de fermer les yeux pendant qu'il retire une carte.
Montrer avec ses doigts le nombre inscrit sur la carte retirée.
2. Même jeu avec des cartes où sont écrits les chiffres de 1 à 5.

La ronde des nombres

Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 10.

Les enfants sont assis en rond. Chacun son tour, un élève dit un nombre. Le voisin dit le nombre suivant jusqu'à un nombre donné.

Réciter la comptine jusqu'à 10 à partir d'un autre nombre que 1. On peut demander aux enfants de se passer le relais à l'aide d'un ballon ou d'un bâton.

Période 2

Dictée de nombres

Objectif : Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée.

Ecrire les nombres dictés par l'enseignant dans les cercles de couleur en s'aidant de la bande numérique.

Compter dans sa tête

Objectif : Dénombrer une quantité de 1 à 5 en s'aidant de la comptine numérique.

L'enseignante laisse tomber des cubes un par un dans une boîte en fer.

Compter à haute voix, à voix basse puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte.

Dire le nombre de cubes qui se trouvent dans la boîte.

Montrer le nombre de cubes avec ses doigts.

Montrer le nombre de cubes sur la bande numérique.

Ecrire le nombre de cubes sur l'ardoise.

Les cartons éclair

Objectif : Reconnaître rapidement des petites quantités.

L'enseignant montre pendant trois secondes une carte présentant une des constellations du dé de 1 à 5 ou une carte avec une constellation de doigts ou une écriture chiffrée.

Dire le nombre ou montrer ce nombre avec ses doigts.

Voici ma main

Objectif : Décomposer le nombre 5.

Voici ma main
Elle a cinq doigts
En voici deux
En voilà trois
Voici ma main
Elle a cinq doigts
En voici quatre
Et un tout droit.

La ronde des nombres

Objectif : Réciter la suite des nombres jusqu'à 15 à partir d'un nombre quelconque.

Réciter la comptine numérique en disant les nombres 2 par 2.

Reprendre les jeux de la période 1 en allant jusqu'à 15.
Réciter la comptine à partir d'un autre nombre que 1.
Les enfants sont assis en rond. Chacun son tour, un élève dit 2 nombres consécutifs. Le voisin dit les 2 nombres suivants jusqu'à un nombre donné.
Même jeu en disant des groupes de 3 nombres consécutifs.

Greli-grelo

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

L'enseignant place 2 jetons dans sa main droite puis la ferme et un jeton dans sa main gauche. Il réunit ses deux mains en chantant « Greli-grelo combien j'ai de sous dans mon sabot ? ». Montrer la carte constellation du dé qui correspond au résultat. Vérifier en ouvrant les mains de l'enseignant. Expliquer comment on a procédé : surcomptage, résultat connu, recomptage de tous les éléments. Recommencer avec des quantités de jetons allant de 2 à 6.

Période 3

Dictée de nombres

Objectif : Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée

Ecrire les nombres dictés par l'enseignant dans les cercles de couleur en s'aidant de la bande numérique.

Ajouter ou retirer 1

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

1. Ajouter 1

L'enseignant place des voitures dans une boîte opaque (entre 0 et 9 objets). Il demande de les compter. Il ajoute une voiture dans la boîte. Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans la boîte.

Recommencer avec d'autres nombres.

2. Retirer 1

Même situation mais cette fois l'enseignant retire un objet.

Compter dans sa tête

Objectif : Dénombrer une quantité de 5 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.

L'enseignante laisse tomber les cubes un par 1 dans une boîte.

Compter à haute voix, à voix basse puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte.

Dire le nombre de cubes qui se trouvent dans la boîte.

Montrer le nombre de cubes avec ses doigts.

Montrer le nombre de cubes sur la bande numérique.

Ecrire le nombre de cubes sur son ardoise.

Les cartons éclair

Objectif : Reconnaître rapidement des quantités de 5 à 10 objets et les écritures chiffrées des nombres de 5 à 10.

L'enseignant montre pendant 3 secondes une carte présentant des collections de 5 à 10 objets ou une écriture chiffrée entre 5 et 10.

Dire le nombre ou montrer ce nombre avec ses doigts.

Le nombre caché

Objectif : Utiliser la bande numérique pour trouver l'écriture chiffrée d'un nombre.

Montrer une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts.

Trouver ce nombre sur la bande numérique.

Placer une pince à linge sur la bande numérique. Montrer ce nombre avec ses doigts. Justifier en utilisant juste avant, juste après.

Lire les nombres sur la bande numérique dans l'ordre puis dans le désordre.

Cacher plusieurs nombres sur la bande numérique. Nommer les nombres cachés.

La ronde des nombres

Objectif : Réciter la comptine numérique jusqu'à 20.

Les enfants sont assis en rond et comptent jusqu'à 20.

Chacun son tour, un élève dit un nombre et passe le relais (ballon, bâton) à son voisin.

Réciter la comptine jusqu'à 15 à partir d'un nombre quelconque.

Réciter la comptine en disant les nombres 2 par 2.

Réciter la comptine jusqu'à 10 par ordre décroissant.

Période 4

La bande numérique géante

Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 20.

Chaque élève une carte de format A4 avec un nombre entre 1 et 20.

1. A tour de rôle chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique de 1 à 20.

2. A tour de rôle chacun vient au tableau pour reconstituer la bande numérique à partir de 10.
3. 5 élèves sont appelés au hasard. Ils doivent se placer dans l'ordre croissant.

Juste avant, juste après, entre

Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 20

La bande numérique de 1 à 20 est affichée au tableau. Dire le nombre qui vient juste avant ou juste après le nombre caché ou annoncé par l'enseignant.

Trouver le nombre qui est entre les 2 nombres annoncés par l'enseignant.

Trouver les deux nombres cachés par l'enseignant.

Ex : il cache 13 et 15. Les élèves doivent trouver les nombres qui sont juste avant et juste après 14.

La fusée

Objectif : Réciter la comptine numérique par ordre décroissant.

L'enseignant a apporté une grande image de fusée ou une fusée en modèle réduit.

Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu. 20 est affichée au tableau.

Le nombre mystère

Objectif : Ranger et comparer des nombres.

La bande numérique de 1 à 20 est affichée au tableau.

Règle 1 :

Un enfant est le meneur de jeu. Il choisit un nombre compris entre 1 et 20 et l'écrit sur une feuille sans le montrer à ses camarades.

Chacun leur tour, les autres joueurs proposent un nombre. Le meneur de jeu répond par écrit. Il barre ce nombre s'il n'est pas celui qu'il a choisi ou l'entoure si c'est le bon.

Règle 2 :

Le meneur de jeu écrit un nombre choisi entre 1 et 20.

Les autres joueurs lui posent des questions :

- est-ce qu'il est plus grand que 10 ?

Le meneur de jeu répond par oui ou non.

Un élève ou l'enseignant est chargé de barrer les nombres qui ne sont plus possibles.

Questions possibles : est-il juste avant ou juste après... ? avant ou après... ? entre... et... ?

Période 5

Le jeu de la grenouille

Objectif : Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique.

Un tas de 12 cartes avec les nombres 1, 2, 3 est placée près de la bande numérique (de 1 à 20) de la classe.

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 et l'autre équipe 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 en fin de partie.

Un représentant de chaque équipe vient tirer à tour de rôle 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 de la grenouille.

Dans le cas contraire, il passe son tour.

La partie se termine quand toutes les cartes ont été tirées ou si la grenouille parvient sur la case 1 ou 20.

La ronde des nombres

Objectif : Réciter la comptine numérique jusqu'à 30.

Les enfants sont assis en rond et comptent jusqu'à 25 ou 30.

Chacun son tour, un élève dit un nombre et passe le relais (bâton, ballon) à son voisin.

Réciter la comptine à voix haute, voix basse.

Réciter la comptine jusqu'à 25, puis 30 à partir de 10.

Compter à rebours à partir de 25, puis de 31.

Les 3 nombres cachés

Objectif : Lire les nombre jusqu'à 30.

La bande numérique de 1 à 30 est affichée au tableau.

Montrer sur la bande numérique de la classe le nombre demandé par l'enseignant.

Un nombre est caché sur la bande numérique. Trouver le nombre caché.

Même consigne en cachant trois nombres consécutifs sur la bande numérique.

Livre à compter et à calculer

Objectif : Dénombrer des quantités jusqu'à 30.

« *Je cherche les nombres dans l'art* » Lucy Micklethwait. Bayard. 2006.

« *Dix fois dix* » Hervé Tullet. Seuil jeunesse. 2003.

« *Crocs, griffes et cornes* » Christopher Wormell. Circonflexe. Au couleur du monde. 2006.

Objectif : Décomposer les nombres de 1 à 7.

« *L'album à calculer* » Rémi Brissiaud. Retz. 2007.

« *Le deuxième album à calculer* » Rémi Brissiaud. Retz. 2007.

« *Les lapins savent compter* » Bruno Heitz. Seuil jeunesse. 2006.

Objectif : décomposer 10.

« *Dix petits ouistitis* » Dianne Olchitree et Anne-Sophie lanquetin. Les petits re. Gautier Languereau. 2008.