

# Rituels pour apprendre à compter

## Moyenne 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

#### Comptines

**Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 3.**

#### 3 petits moustiques

3 petits moustiques m'ont piqué

1 sur le front

1 sur le nez

et le troisième sur le bout du pied

3 petits boutons m'ont poussé

1 sur le front

1 sur le nez

et le troisième au bout du pied

Me voilà défiguré !

#### Jeux de doigts

**Objectif : Mémoriser les constellations de 1 à 4.**

Jeux de mains : nombre de 1 à 4

En début de période, on travaille uniquement avec les nombres de 1 à 3.

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 carte 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.

\* Montrer le même nombre en utilisant une main.

4. *L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts de ses 2 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 des deux mains.

## **Petits problèmes**

**Objectif : Ajouter ou retirer un.**

La boîte.

1. L'enseignant place 1, 2, ou 3 voitures dans une boîte opaque. Il demande aux élèves 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.

(L'enseignant dit : *j'ajoute une voiture. Combien y en aura-t-il dans la boîte ?*)

2. Même situation avec des nombre entre 1 et 5 mais cette fois l'enseignant retire un objet.

## **Bande numérique**

**Objectif : Mémoriser les constellations du dé des nombres de 1 à 4.**

**Mémoriser les écritures chiffrées des nombres de 1 à 4.**

Le jeu de Kim.

1. L'enseignant place au tableau des cartes avec les constellations du dé de 1 à 4. Il demande aux enfants de fermer les yeux pendant qu'il retire une carte.

(L'enseignant dit : *Quelle carte a disparu ?*)

- Montrer avec ses doigts le nombre inscrit sur la carte retirée.

2. Même jeu avec des cartes où sont écrits les nombres de 1 à 4.

3. Même jeu avec les jeux de cartes présentés en même temps au tableau : constellation et chiffres.

## **Livres à compter**

**Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 3.**

« Je compte jusqu'à 3 »

Emile Jadoul. Pastel. 2005

Papa Bouc est très pressé et Petit Bouc n'aime pas se dépêcher. Alors quand il ne va pas assez vite, son papa s'énerve et le menace :

« Je compte jusqu'à 3... 1, 2, 3 ! »

Mais petit bouc aura le dernier mot, car lui, à l'école, il sait compter jusqu'à 10.

\*Compter jusqu'à 3 avec le papa de l'histoire.

\*Essayer de compter jusqu'à 10 comme Petit Bouc.

Repérer jusqu'à quel nombre on sait compter.

Avoir le projet d'apprendre la comptine jusqu'à 15.

## **Période 2**

### **Jeux de doigts.**

**Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 5.**

#### **Un chat gris**

Un chat gris dormait.

(*main gauche fermée*)

Sur son dos dansaient

5 petites souris.

*(5 doigts de la main droite sur le poing)*

Le chat les a prises.

*(la main gauche s'ouvre et attrape les 5 doigts)*

Tant pis.

*(les 2 mains écartées)*

1, 2, 3, 4, 5

*(Soulever les 5 doigts l'un après l'autre).*

### **Comptines numériques**

***Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 9.***

« La poule qui compte » de Pierre Coran (Illustrations dans le manuel)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Moi je compte jusqu'à 9

Avant de pondre mon œuf.

1, 2, 3, 4, 5, 6

Si je compte jusqu'à 6

Mon œuf est en pain d'épices.

1, 2, 3

Si je compte jusqu'à 3

Mon œuf est en chocolat.

### **Grel-grelo**

***Objectif : Résoudre des problèmes portant sur les quantités (réunion)***

L'enseignant place 2 jetons dans sa main droite puis la ferme et un jeton dans sa main gauche.

Il réunit ses 2 mains en chantant :

« Grel-grelo combien j'ai de sous dans mon sabot ? »

Montrer la carte constellations 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.

### **Bande numérique**

***Objectifs : Utiliser la bande numérique.***

***Exprimer des petites quantités avec ses doigts.***

Le personnage de la classe apporte un sac contenant des objets (entre 1 et 6). C'est le sac à surprises.

\*Sortir les objets du sac et monter une collection de doigts équipotente en disant le nombre correspondant.

Un élève compte les objets dans le sac et place une pince à linge sur la case de la bande numérique de la classe qui correspond au nombre d'objets ;

\*Montrer ce nombre avec ses doigts puis vérifier.

## Livre à compter

« Le cinquième » Norman Junge et Ernst Jandl. Lutin poche. 2000

Repérer une position dans une liste d'objets

Utiliser les termes 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup>.

Dans une ambiance inquiétante, 5 jouets sont assis dans ce qui semble une salle d'attente d'un docteur réparateur de jouets. Ils disparaissent, chacun à leur tour, derrière une porte bien mystérieuse.

Un livre pour réfléchir aux problèmes liés à l'attente.

\*Reformuler l'histoire en utilisant les termes adéquats pour indiquer l'ordre de passage des personnages.

## 3ème période

### Le nid

**Objectif : Retirer un.**

Ils étaient 6 dans le nid

Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! »

Et l'un d'eux tomba du nid.

Il s n'étaient plus que 5 dans le nid.

Etc...

Il n'était plus que 1 dans le nid.

Et le petit dit : « aaaaah ! »

« S'asseoir sur un banc et mettre en scène la comptine. Les élèves qui tombent du nid restent assis à côté du banc.

Dire la comptine en jouant avec ses doigts.

Retirer un doigt à chaque fois.

Jouer l'histoire avec les images proposées dans le manuel (page 120).

Dire la comptine en partant de 7 ou d'un autre nombre.

### Combien sont tombés du nid ?

Résoudre des problèmes portant sur les quantités (complément d'un nombre).

Relire la comptine du nid (proposée en amont).

Une image de nid et 5 images d'oiseaux sont présentées au tableau.

Une boîte permet de masquer les images des oiseaux tombés du nid.

Observer la situation. 4 oiseaux sont dans le nid.

Chercher combien d'oiseaux sont tombés dans la boîte.

Montrer avec ses doigts combien d'oiseaux sont tombés.

Vérifier et recompter en disant 5 c'est 4 et encore 1.

Recommencer avec d'autres décompositions du 5.

Introduire les décompositions du 6.

## **Le nombre caché**

**Objectif : Utiliser la bande numérique.**

**Exprimer des petites quantités avec ses doigts.**

L'enseignant montre une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts.

Dire le nombre correspondant.

Trouver ce nombre sur la bande numérique.

L'enseignant place une pince à linge sur la case d'un nombre entre 1 et 10.

Montrer avec ses doigts et ce nombre ;

L'enseignant place une carte sur une case de la bande numérique pour cacher un nombre entre 1 et 10.

Montrer avec ses doigts une quantité correspondant au nombre caché et dire ce nombre.

Lire les nombre dans l'ordre puis dans le désordre.

## **Cinq créatures**

**Objectif : Décomposer le nombre 5.**

« Cinq créatures ». Emile Jenkins et Tomek Bogacki. Gallimard Jeunesse. 2001.

Un papa, une maman, une petite fille et deux chats vivent sous le même toit.

Tout ce qu'ils font et prétexte à décomposer le nombre 5.

Il s'agit par exemple de repérer sur une page 3 personnages roux et 2 personnages grisonnants.

L'enseignant peut reproduire et agrandir les 5 personnages sur de la cartoline et faire chercher d'autres décompositions.

## **Période 4**

### **Tante Ursule**

**Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 15.**

Dans sa maison minuscule,

Tante Ursule fait du calcul,

En comptant les sous de son pécule.

-Combien a-t-elle,

-15 sous

1, 2, 3, 4,.....15 sous.

Dans sa maison minuscule,

Tante Ursule fait du calcul,

En comptant les sous de son pécule.

-Combien a-t-elle ?

10 Sous

1, 2, 3, 4,.....10 sous.

[...]

La comptine est rappelée à chaque début de séance. On joue ensuite en ne disant que la question finale.

Un élève pose la question et un de ses camarades répond puis prend le nombre de pièces demandées dans un panier en comptant à haute voix.

## **La ronde des nombres**

**Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 15.**

- 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 15 à partir d'un autre nombre que 1.

- on peut demander aux enfants de passer de se passer le relais à l'aide d'un ballon ou d'un bâton.

## **Compter dans sa tête**

**Objectif : Dénombrer une quantité de 1 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.**

-L'enseignant 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.

-Vérifier en comptant les cubes dans la boîte en fer.

Variante :

-Montrer le nombre de cubes avec ses doigts.

-Montrer le nombre de cubes sur la bande numérique.

## **Les feutres**

**Objectif : Comparer les quantités en écoutant le comptage de l'enseignant.**

- Ecouter l'enseignant compter les feutres puis les capuchons.

Comparer les 2 quantités pour savoir si chaque feutre aura un capuchon.

« L'enseignant dit en montrant les boîtes :

- Dans cette boîte, j'ai des feutres. Je les compte : un, deux, trois, quatre, cinq, six.

- Dans cette boîte j'ai des capuchons. Je les compte : un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit.

- Y-a-t-il assez de capuchons pour boucher tous les feutres ? »

- Vérifier en plaçant les capuchons sur les feutres.

- Retenir que l'écoute du comptage de l'enseignant permet d'anticiper qu'il y a assez de capuchons car le comptage des capuchons va « plus loin » que celui des feutres.

- recompter les feutres et les capuchons en disant plus fort les nombres qui correspondent à la différence entre les deux collections.

- Répéter cette activité en variant le nombre d'objets dans les boîtes.

## **Livres à compter**

**Objectif : Dénombrer les quantités jusqu'à 10**

« Maman ! » Mario Ramos. Lutin poche de l'école des loisirs. 2006.

« Combien y-a-il de petites bêtes dans la boîte ? » David A. Carter. Albin Michel. 2000.

« Dix petites graines » Ruth Brown. Gallimard Jeunesse. 2002.

« Le papa qui avait dix enfants » Bénédicte Guettier. Casterman. 2000.

## **Période 5**

### **La course des grenouilles**

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

Les élèves sont assis face à une grande bande de papier représentant une piste numérique de 12 cases.

Un rond est dessiné dans les cases 4 et 8 car ce sont des cases pièges.

Une grenouille verte et une grenouille jaune sont fixées au départ de la piste numérique ;

On joue avec un dé qui ne comporte que les constellations 1, 2, et 3.

La classe est partagée en 2 équipes.

Les équipes choisissent la couleur de leur grenouille.

Chacun son tour, un représentant de chaque équipe lance le dé et fait avancer sa grenouille.

La première équipe qui arrive à la case arrivée (la case 12) gagne la partie.

Si le joueur tombe dans une case piège sa grenouille retourne au départ. Mais si le joueur anticipe que sa grenouille va tomber dans une case piège, il peut passer son tour et éviter ainsi de retourner à la case départ.

### **8 enfants sur un banc**

**Objectif : Retirer un.**

**Compter à rebours à partir de 8.**

8 enfants sur un banc et le petit s'écrie « Poussez-vous, poussez-vous ! »

Ils se poussèrent tous et 8 tomba du banc.

7 enfants sur un banc...

Demander à 8 élèves de s'asseoir sur un banc et jouer la comptine.

Donner ensuite à chaque élève une carte de format A4 avec un nombre de 1 à 8. Ranger les élèves sur le banc en fonction de leur carte.

Reprendre le jeu.

Accrocher au tableau les cartes des enfants qui tombent du banc.

### **Les prénoms**

**Objectif : Dénombrer une quantité.**

L'enseignant a apporté 10 boîtes numérotées de 1 à 10.

Ranger ces boîtes nombres dans l'ordre croissant en s'aidant de la bande numérique.

A chaque séance, l'enseignant tire au sort quatre étiquettes prénoms de la classe.

Pour chaque prénom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte à nombre correspondante.

Lorsque tous les prénoms de la classe sont classés dans les boîtes, chercher les boîtes qui contiennent le plus et le moins de prénoms.

### **La fusée**

**Objectif : Réciter la comptine par ordre décroissant à partir de 8**

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.

## **La bande numérique**

**Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 10**

**Ranger le nombre de 1 à 5**

- 5 élèves reçoivent une carte de format A4 avec un nombre de 1 à 5. A tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique de 1 à 5.

*Ranger les nombres de 1 à 10*

Ranger les cartes de 1 à 10 au tableau. Lire les nombres de 1 à 10 en synchronisant lecture des nombres et pointage de chaque carte. Lire la suite des nombres entre 4 et 8, entre 6 et 10.

- 5 élèves reçoivent une carte avec un nombre. Ces 5 nombres permettent de reconstituer une partie de la bande numérique. A tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte se placer devant le tableau pour reconstituer une partie de la bande numérique.

## **Livres à calculer**

**Objectif : Lire les nombres jusqu'à 10**

« *Jamais deux sans trois* ». Kvèta Pacovská. Seuil Jeunesse. 1998.

« *Un Chasseur* ». Pat Hutchins. Kaléidoscope. 2003.

« *1, 2, 3 ... savane !* » Cécile Geiger .Gauthier Languereau. 2001.

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