

# Rituels pour apprendre à compter

## Petite Section

**Ces rituels sont pratiqués quotidiennement avec une demi-classe ou la classe entière.**  
**Ces rituels permettent de développer les compétences numériques des élèves mais aussi celles de raisonnement et d'attention.**  
**C'est un moment spécifique dans la journée bien repéré par les élèves.**

### Période 1

#### Jeux de doigts

**Objectif : Appairer les doigts identiques.**

*En petite section, les élèves ont souvent besoin d'utiliser leurs doigts pour désigner des quantités. La pratique des jeux de doigts est donc essentielle pour développer leur dextérité.*

#### **Deux petits bonhommes**

Deux petits bonhommes

*(lever les pouces)*

S'en vont au bois

*(les pouces se touchent)*

Chercher des pommes

*(les index se touchent)*

Et puis des noix

*(les majeurs se touchent)*

Des champignons

*(les annulaires se touchent)*

Et puis ils rentrent à la maison.

*(joindre les mains et former une maison).*

#### **Comptines numérique : le corps**

**Objectifs : Dénombrer des petites quantités.**

#### **Deux mains, deux pieds**

Une main, (montrer une main)

Deux mains, (montrer l'autre main)

Frappe des mains !

Un pied, (montrer un pied)

Deux pieds, (montrer l'autre pied)

Tape des pieds !

#### **Arlequin**

Une tête,

Un ventre,

Deux jambes,

Deux pieds,

Deux bras,  
Deux mains,  
Bonjour Arlequin !

### **Le jeu du miroir**

**Objectifs : Développer l'attention et l'observation.**

Apparier des gestes. Faire « pareil que ».

Les rituels ont aussi pour objectif de développer la capacité de raisonnement des élèves.

Le développement de la pensée logique des élèves s'effectue notamment en réalisant des tris, des classements, des appariements.

Un cas particulier de classement est l'appariement (les sous-ensembles se composent de deux objets) comme par exemple l'activité qui consiste à donner un tas de chaussettes et à demander de mettre deux par deux les chaussettes qui forment la même paire.

- Reproduire les mêmes gestes que l'enseignant. En PS, on débute par des gestes symétriques utilisant les deux mains pour éviter les problèmes de dissociation et de latéralité.
- Lever les deux mains en l'air, poser les deux mains sur la tête, cacher les deux mains derrière le dos, mettre les deux mains sur le front, le nez, la bouche, les yeux.
- Croiser les deux mains. Taper des deux mains sur les genoux. Mettre les deux mains sur les épaules.

### **La collection de bouchons**

**Objectifs : Construire l'idée de quantité.**

**Comparer des quantités par estimation visuelle : beaucoup, pas beaucoup.**

Cette activité permet aux élèves de participer à la construction progressive d'une collection d'objets.

Chaque jour, des élèves apportent des bouchons qui seront rassemblés dans un grand bac translucide.

L'enseignant donne des bouchons aux élèves qui n'en apportent pas.

- Comparer par estimation visuelle les quantités de bouchons apportés. Utiliser les termes « beaucoup », « pas beaucoup », et « un peu ».
  - Transvaser les bouchons dans le bac translucide. Observer quotidiennement la quantité de bouchons qui augmente.
  - Prendre 3 photos du bac. Afficher les photos dans l'ordre chronologique pour visualiser l'augmentation des quantités.
  - Les bouchons sont ensuite utilisés pour des activités de tri, de classement et de comparaison.
- Ces bouchons sont utilisés dans l'année pour des réalisations graphiques ou plastiques.

## **Période 2**

### **Jeux de doigts**

**Objectif : Coordonner ses gestes. S'aider de l'autre main pour bloquer les doigts.**

#### ***La petite souris***

Une petite souris est passée par ici.

Celui-ci l'a vue. (*montrer le pouce*)

Celui-ci l'a attrapé. (*l'index*)

Celui-ci l'a fait cuire (*le majeur*)

Celui-ci l'a mangé... (*l'annulaire*)

« Et moi », dit le tout petit,  
« on m'oublie ? » (*l'auriculaire*)

### **Comptines numériques**

**Objectif : Réciter la suite orale des nombres jusqu'à 3.**

#### ***Monsieur l'ours***

Monsieur l'ours, réveille-toi,  
Tu as bien dormi, déjà,  
Au bout de trois, réveille-toi, 1, 2, 3.

#### ***J'ai 3 ans***

1, 2, 3, j'ai 3 ans,  
1, 2, 3, je suis grand.  
J'aime bien apprendre à parler.  
J'aime bien apprendre à chanter.  
J'aime bien apprendre à compter.  
1, 2, 3, j'ai trois ans,  
1, 2, 3, que c'est amusant.

### **Jeux du miroir (2)**

**Objectifs : Développer l'attention et l'observation.**

**Apparier des gestes. Faire « pareil que ».**

Dans les jeux proposés l'objectif n'est pas de travailler la latéralité. Les élèves peuvent donc choisir la main qu'ils veulent pour produire le geste de l'enseignant.

- Reproduire les mêmes gestes que l'enseignant : lever une main en l'air et mettre l'autre devant sa bouche, cacher une main derrière le dos et l'autre sur le ventre, lever un pied et une main.

### **Loup y es-tu ?**

**Objectif : Enumérer les éléments d'une collection.**

Les élèves ont joué à « Loup y es-tu ? » en salle de jeux à partir de l'album « Je m'habille et je te croque ! »

- Enumérer la liste des vêtements du loup : culotte, tee-shirt, chaussette, pantalon, pull, bottes, chapeau, manteau. Ces habits sont rangés dans une valise.

- Jouer au jeu de Kim. L'enseignant sort trois habits. Les élèves doivent énumérer ceux qui sont restés dans la valise.

### **La valise du loup**

**Objectif : Mémoriser le plus grand nombre d'objets possibles d'une collection.**

Demander aux élèves de nommer tous les habits qui se trouvent dans la valise du loup. On vérifie en sortant les habits au fur et à mesure et en les plaçant sur la silhouette du loup.

Ensuite le jeu devient plus complexe. Chaque jour, un objet est ajouté dans la valise. Si la classe a été capable de citer tous les objets contenus dans la valise, l'enseignant ajoute un nouvel objet. Exemples

d'objets ajoutés : une chemise, des lunettes, une cravate, une brosse à dents, une serviette, un tube de dentifrice ou une écharpe. La collection peut compter entre 10 et 15 objets au bout de plusieurs jours.

### **Période 3**

#### **Comptines numériques**

**Objectif : décomposer le nombre 3.**

#### ***Au marché***

Pomme, pomme, pomme,

M'en allant au marché,

3 grosses pommes j'ai acheté,

Une pour papa, une pour maman et une pour moi.

Une dans mon panier, une dans ma poche et une dans ma bouche !

#### **Configuration de doigts**

**Objectif : Mémoriser les collections-témoins de doigts de 1 à 3.**

- Montrer 1, 2 ou 3 doigts à l'enseignant.
- Constater qu'il existe plusieurs façons de procéder.
- Reproduire les configurations des doigts montrés par l'enseignant. L'enseignant décompose à chaque fois les nombres. Pour 2, il présente un doigt puis l'autre en disant « Un et encore un, cela fait deux ».
- Reproduire avec ses doigts la configuration représentée sur une grande carte.

#### **La boîte**

**Objectif : Mémoriser les collections-témoins de 1 à 3.**

L'enseignant sort des objets d'une boîte et demande aux élèves de compter en même temps.

- Montrer avec ses doigts la quantité d'objets sortis. Décomposer les nombres pendant le comptage et montrer en même temps la collection de doigts qui augmente.

#### **Suites répétitives**

**Objectif : Reproduire une suite gestuelle, auditive ou visuelle.**

Les élèves sont assis en rond.

Jeu 1 : Chacun son tour, un enfant tape une fois dans ses mains. Jeu identique en tapant des pieds, en tapant sur ses cuisses ou en mettant ses mains sur la tête.

Jeu 2 : Un enfant tape une fois dans ses mains, le suivant secoue une fois des maracas. Jeu identique en tapant 2 fois dans ses mains.

Jeu 3 : Reproduire tous ensemble la suite gestuelle proposée par l'enseignant :

- frapper dans ses mains puis taper sur ses cuisses,
- Autres suite possibles : frapper une fois dans ses mains puis lever les bras, poser ses deux mains sur la tête puis frapper une fois dans ses mains, taper 2 fois dans ses mains puis 2 fois sur ses cuisses.

## **Livres à compter**

**Objectifs : Dénombrer des quantités jusqu'à 3.**

**Compléter des collections pour qu'elles soient identiques.**

*Album : « 1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3. » Michel Van Zeveren. Lutin poche. 2008. Il était une fois une maman qui avait 1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3. Avant d'aller dormir, ils prenaient leur bain dans 1, 2, 3 petites bassines. Une pour chacun.*

*« Maman, Maman, il manque un petit canard ! il manque un seau ! Il manque un ballon ! »*

Maman chat accourt pour apporter ce qui manque.

- Jouer les scènes de l'album avec des images : 3 petits chats et les différents objets utilisés dans l'histoire.

- Afficher les images des trois chats. Chercher des collections de 3 objets identiques dans la classe pour en distribuer un à chaque chat. Chacun doit avoir la même collection d'objets au final pour éviter les disputes.

## **Période 4**

### **Premier, deuxième, troisième**

**Objectif : Utiliser le nombre pour repérer une position.**

#### ***Trois poules***

Quand trois poules vont au champ,

la première va devant,

la deuxième suit la première,

la troisième vient la dernière.

Quand trois poules vont au champ,

la première va devant.

Ce rituel se déroule à la fin des séances du domaine « Agir et s'exprimer avec son corps » en salle de jeux.

- Mettre en scène ce jeu chanté par groupe de 3 enfants. Dire qui est le premier, le deuxième et le troisième.

Utiliser les termes dernier, dernière et les indicateurs spatiaux : devant, derrière.

- Au signal, exécuter une consigne.

Exemple. Le premier lève un bras et le troisième se met assis.

#### **Le dé géant**

**Objectif : Dire le nombre représenté par une constellation du dé jusqu'à 3.**

L'enseignant présente un gros cube en mousse et 6 feuilles carrées de la taille d'une face du cube.

Sur chaque face est représentée une constellation du dé de 1 à 3.

- Reconnaître le nombre de points sur chaque feuille.

L'enseignant décrit chaque feuille.

- pour 2 il dit : « Il y a un et encore un ».

- pour trois, il dit : « Il y a un, un et encore un » ou « Il y a deux et encore un ».

Construire le dé en fixant les feuilles sur le cube.

- Lancer le dé et prend autant de pions que le nombre de points sur le dé.

- Placer les pions sur les points du dé pour valider ;
- Lancer le dé, dire le nombre obtenu.
- Lancer le dé et montrer la même quantité avec ses doigts.

### **Constellation du dé**

**Objectif : Construire une collection de doigts qui a autant d'éléments qu'une collection du dé.**

L'enseignant montre des grandes cartes représentant les constellations du dé de 1 à 3.

- Montrer la même quantité que sur la carte avec ses doigts. L'enseignant distribue les cartes constellations du dé aux élèves. Les cartes sont reproduites en plusieurs exemplaires.
- Montrer sa carte si elle correspond au nombre obtenu sur le dé géant.
- Montrer sa carte si elle correspond à la carte montrée par l'enseignant.
- Montrer sa carte si elle correspond au nombre de fois que l'enseignant a frappé dans ses mains.
- Montrer sa carte si elle correspond au nombre montré par l'enseignant avec ses doigts.
- Montrer sa carte si elle correspond au nombre d'objets contenus dans la boîte.

### **Livres à compter**

**Objectif : Réciter la comptine numérique jusqu'à 4.**

Album : « 1, 2, 3... Compte avec petit cochon ! » Guido Van Genechten et Clavis Uitgeverij. Nathan. 2009

*1, 2, 3... Compte avec petit cochon !*

*Dans le train, il y a ... 1 petit cochon, 2 chatons mignons, 3 chiens tachetés, 4 lapins coquins.*

- Mettre en scène l'album en formant un petit train dans la classe : une chaise pour la locomotive et des tapis pour les wagons.
- Retrouver des collections de 1 à 4 objets dans une image complexe comme dans les deux dernières pages de l'album.

## **Période 5**

### **Les cubes**

**Objectif : réciter la suite orale des nombres jusqu'à 6.**

#### ***Le nid***

Voici le nid.

Mais les oisillons,

où sont-ils donc ?

ils sont cachés...

Tout au fond du nid.

Attention,

Ils vont sortir...

Combien sont-ils ?

1, 2, 3, 4.

Il sont quatre !

La comptine est mise en scène avec un nid et 4 oiseaux réalisés par l'enseignant.

Choisir la quantité d'oiseaux à placer dans le nid (nombre compris entre 1 et 4).

Dire la comptine en sortant les oiseaux au fur et à mesure du comptage. Comprendre que le dernier nombre dit correspond à la quantité d'oiseaux contenue dans le nid.

L'enseignant sort les oiseaux un à un pendant que les élèves récitent la comptine en faisant correspondre chaque mot-nombre à un oiseau.

L'enseignant récite la comptine pendant qu'un élève sort les oiseaux un à un.

### **Le jeu du bus**

**Objectif : Résoudre des problèmes de quantité.**

Le but de cette activité est d'amener les élèves à utiliser des procédures variées pour résoudre un problème où il faut réaliser une collection équivalente à une autre.

L'enseignant place des chaises à côté du coin regroupement pour représenter les places disponibles dans le bus. La chaise du chauffeur est d'une couleur différente. Les chaises sont placées l'une derrière l'autre, regroupées par 2 ou par 3. UN élève joue le rôle du chauffeur. Il est chargé de remplir le bus en désignant les enfants de la classe.

Il peut remplir le bus en plusieurs étapes. La quantité et la configuration des places est modifiée régulièrement. Le nombre de places varie de 3 à 8. Les élèves utilisent le vocabulaire adéquat pour décrire les situations rencontrées : « il reste des places vides », « trop » ou « pas assez ».

*Procédures observées :*

- Désigne les élèves un à un jusqu'à ce que le bus soit rempli.
- Désigne des groupes de 2 élèves jusqu'à ce que le bus soit rempli.
- Donne le nombre de places disponibles quand il est inférieur à 5.

### **Livres à compter**

**Objectif : Retirer un.**

#### **Décomposer 4.**

Album : « *Et le petit dit...* » Jean Maubille. Pastel. 2009

*Un éléphant, un rhinocéros et un hippopotame, tout ça dans le même livre ! Mais ça prend beaucoup trop de place, se dit le petit oiseau. Celui-ci est bien décidé à se sentir moins serré, quitte à pousser tout le monde hors des pages du livre.*

Un livre que l'on peut mettre en scène facilement avec sa classe. Il permet de visualiser les décompositions du nombre 4.

**Objectif : Dénombrer des quantités dans une collection complexe.**

Album : « *coucou, tu me vois ?* » Collectif. Gallimard jeunesse. 2009

Un livre où il faut compter les animaux, les plantes ou les objets de tous les jours dans des images complexes.

Un petit personnage à retrouver dans chaque page ajoute encore à l'attrait de ce livre d'images qui fait penser aux albums-jeux de la collection « Où est passé Charlie ? » pour les plus grands. Les élèves sont amenés par exemple à chercher 1 ananas, 2 poires vertes, 3 pêches, 4 citrons jaunes.