

Jeux mathématiques ritualisés

□ La comptine numérique

Obj : mémoriser la comptine numérique.

L'enseignant peut énumérer la comptine, la faire répéter, la pointer sur la bande numérique, faire 1 nombre sur deux, etc.

Maîtriser la comptine numérique, c'est :

- être capable de la réciter le plus loin possible (viser au moins 30 en GS).
- être capable de la réciter à partir d'un nombre donné
- être capable de la réciter en s'arrêtant à un nombre donné à l'avance (donc de s'arrêter)
- être capable d'aller de x à y : « tu vas réciter la comptine de 5 à 30 ».
- être capable de réciter la comptine à rebours (à partir de 10 en MS, à partir de 15 ou 20 en GS).

□ La boîte

Obj : mémoriser les collections témoins de doigts 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.

□ Configurations de doigts

Obj : mémoriser les collections-témoins de doigts

Montrer 1,2 ou x doigts à l'enseignant :

- constater qu'il existe plusieurs façons de procéder
- reproduire les configurations de doigts de l'enseignant (l'enseignant décompose à chaque fois les nombres : un et un)
- reproduire avec ses doigts les configurations représentées sur une grande carte

□ Les flashcards

Obj : reconnaître les différentes représentations des nombres

L'enseignant montre un carton rapidement avec constellations ou doigts ou écriture chiffrée pendant 3 secondes et demander aux élèves de montrer le nombre de doigts équivalents ou de donner le mot nombre correspondant.

□ Greli grelo

Obj : résoudre des problèmes portant sur des quantités (réunion)

L'enseignant montre les jetons qu'il a dans une main puis ceux qu'il a dans une autre puis il réunit ses deux mains en chantant : *greli grelo combien j'ai de sous dans mon chapeau ?*

Les enfants doivent expliquer comment ils ont procédé pour trouver : recomptage de tous les éléments ou surcomptage

Là encore on peut jouer sur les façons de répondre : doigts de la main, nom du nombre, étiquette avec l'écriture chiffrée

□ Le nombre caché

obj : utiliser la bande numérique

Cacher un nombre sur la bande et demander aux élèves de le retrouver

on peut en cacher plusieurs à la suite

Les prénoms

Obj : dénombrer une quantité

10 boîtes sont numérotées de 1 à 10.

Ranger les boîtes dans l'ordre croissant. A chaque séance, l'enseignant tire au sort 4 étiquettes prénoms de la classe. Pour chaque prénom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte correspondante. Lorsque tous les prénoms sont classés, voir quelles sont les boîtes qui en contiennent le plus, le moins.

La fusée

Obj : réciter la comptine numérique par ordre décroissant à partir d'un nombre donné

On imagine faire décoller une fusée et pour cela on compte à rebours en partant d'un nombre fixé par le meneur de jeu.

Ranger les nombres entre 1 et X

X élèves reçoivent une carte avec un nombre entre 1 et X

A tour de rôle les élèves viennent avec leur carte pour reconstituer la file numérique.

Jeux de doigts

Frapper, montrer les constellations ou une étiquette nombre et demander aux élèves de montrer une quantité jusqu'à 5 sur les doigts avec une ou deux mains

Dire rapidement combien le meneur de jeu montre de doigts

Les cartons éclairs : « flashcards »

Obj : reconnaître rapidement de petites quantités

Juste avant / juste après / entre

Obj : connaître la comptine numérique

L'enseignant annonce un nombre et les élèves doivent trouver celui qui est avant ou après.

Il en annonce deux et ils doivent trouver celui qui est entre