

Apprentissage de la comptine numérique orale

Il s'agit d'introduire des perturbations dans la récitation de la comptine afin d'en favoriser la mémorisation.

Niveau « débutant »

On peut utiliser entre autre **le jeu du Plouf dans l'eau** (1)

Matériel : Une bande numérique comme celle-ci :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Etc.....

Des cartons verts vont représenter les feuilles de nénuphars et des cartons gris, les pierres.

On peut aussi fabriquer des cartons gris d'un côté et vert de l'autre afin de rendre plus facile la modification de l'activité.

On dispose ces cartons d'abord dans les cases situées en dessous des nombres afin de laisser justement ceux-ci apparents. Ce jeu permet ainsi de mettre en relation le nom du nombre et son écriture chiffrée.

Une grenouille (ou un pingouin...) se déplace sur cette bande numérique. Les enfants doivent dire tous ensemble le nom des nombres à voix haute, lorsque la grenouille passe sur une case grise et à voix basse lorsque la grenouille passe sur une case verte. Si l'un des enfants dit à voix haute le nombre lorsqu'il passe sur une case verte ou tout simplement si quelqu'un se trompe, toute la classe doit dire alors " Plouf dans l'eau ". Et on continue le jeu. Progressivement, les élèves sont amenés à ne plus dire le nom des nombres des cases vertes.

On peut ensuite faire évoluer le jeu en posant les cartons sur les nombres, si on le souhaite. On ne peut plus alors faire le lien entre nom du nombre et écriture chiffrée.

Il existe une variante à ce jeu, inventée par les enfants d'une classe de grande section de maternelle, qui introduit une perturbation différente lors de la récitation de la comptine. En effet, au lieu de dire à voix basse les nombres situés au-dessus d'une case verte les enfants ont préféré dire " plouf dans l'eau " à chaque fois. Dans ce cas l'objectif n'est plus tout à fait le même car les élèves lisent les nombres de la bande numérique et ils ne récitent plus la comptine de façon systématique. Cette modification du jeu ne peut intervenir que lorsque les enfants maîtrisent déjà bien la comptine numérique orale.

On peut également utiliser la récitation traditionnelle de la comptine numérique orale sans utiliser une bande numérique. Une marionnette ou une mascotte de classe introduit des accélérations, des ralentissements voire des erreurs dans la récitation de la comptine.

On peut aussi utiliser un tambourin qui donnera le rythme de cette récitation.

La récitation de la comptine à l'envers à partir de 3, de 5 puis de 10 peut être pratiquée régulièrement également en donnant le départ d'une fusée.

Cela ne prend que quelques secondes chaque jour mais cette compétence s'avèrera très utile dès que les enfants travailleront sur le calcul et les problèmes.