

Rituels pour apprendre à compter

La bande numérique géante

Objectifs : Ranger les nombres entre 1 et 20.

Déroulement

- Chaque élève reçoit une carte de format A5 avec un nombre entre 1 et 20.
- ★ A tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique.
- ★ A tour de rôle chacun vient au tableau pour reconstituer la bande numérique à partir de 10.
- ★ 5 élèves sont appelés au hasard. Ils doivent se placer dans l'ordre croissant.

Juste avant, juste après, entre

Objectifs : Ranger les nombres entre 1 et 20.

Déroulement

- La bande numérique 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.
- ★ Trouver les 2 nombres cachés par l'enseignant.

Rituels pour apprendre à compter

Le nombre mystère

Objectifs : Ranger et comparer des nombres

Déroulement

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

REGLE N°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 si ce n'est pas celui qu'il a choisi ou l'entoure si c'est le bon.

REGLE N°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 par non.

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

La fusée

Objectifs : Réciter la comptine par ordre décroissant.

Déroulement

- L'enseignant apporte une grande image de fusée.
- ★ Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.