

ACTIVITES POUR ENTRER DANS LES RITUELS – Les jeux de doigts**Objectifs principaux :**

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Matériel :

- ✓ Cartes représentant des quantités avec diverses représentations

Organisation :

- ⇒ Groupe classe

1. Période 1 : avec des quantités entre 1 et 4

Réaliser les activités suivantes avec des quantités entre 1 et 4 et des cartes constellations ou objets.

L'enseignant frappe un nombre dans ses mains

Frapper autant de fois dans ses mains puis dire le nombre.

Frapper en disant la comptine des nombres

Montrer une collection équivalente avec ses doigts

L'enseignant montre une carte collection de dé :

Frapper autant de fois dans ses mains puis dire le nombre.

Frapper en disant la comptine des nombres

Montrer une collection équivalente avec ses doigts

2. Période 2 : les représentations en doigts

Réaliser les jeux suivants avec des quantités entre 1 et 5 .

L'enseignant montre un nombre avec ses doigts (en variant les doigts levés pour un même nombre)

- Faire comme l'enseignant et dire le nombre

- Mettre ses mains dans le dos et au signal , montrer le même nombre avec les doigts

L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts de ses mains

Faire comme l'enseignant et dire le nombre

Montrer le même nombre en utilisant une main

L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts d'une main

Décomposer le nombre en le montrant avec les doigts de ses deux mains.

3 Période 3 : les représentations en doigts

Reprendre les précédents des deux périodes avec des quantités entre 1 et 6.

Ajouter le jeu de Lucky luke : il faut dégainer ses doigts plus vite qu'un cowboy une fois que l'enseignant a dit la quantité souhaitée. Faire varier le jeu en limitant ou non le nombre de mains utilisées...

4 Période 4

Reprendre les jeux 1 à 5 avec des quantités entre 1 à 8.

Puis les utiliser en se concentrant plus sur les compléments de collection jusqu'à 5 . C'est-à-dire que l'enseignant donne la quantité finale souhaitée et demander aux élèves de montrer le complément nécessaire pour obtenir la quantité.

5. Période 5

Reprendre les activités de base jusqu'à 9.

LES JEUX DE KIM**Objectifs principaux :**

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins
- Savoir nommer et reconnaître les formes planes et quelques solides.

Matériel :

- ✓ Objets divers, formes, cartes numériques sous diverses formes.

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Avec des cartes

Afficher au tableau une série de cartes, prendre le temps de les nommer, de les identifier (quelle forme, quelle quantité est représentée...). Puis demander aux élèves de fermer les yeux et en enlever une.

Quand ils ouvrent les yeux ils doivent signaler la carte manquante. Pour ce faire ils peuvent le dire, montrer la quantité manquante avec leurs doigts, une carte donnant la quantité sous une autre forme, montrer la forme manquante à l'aide d'une carte ou d'une forme identiques mis à sa disposition.

2. Avec des objets

Sur un tapis ou une table visible de tous disposer des objets (pour les quantités par exemples utiliser des sacs congélations transparents permettant de voir la quantité d'objets présents dans le sac.

Prendre le temps de reconnaître, nommer les objets présents.

Fermer les yeux, enlever ajouter ou modifier un objet et demander aux élèves de verbaliser ce changement.

3. Les cartes collections

Présenter des cartes sur lesquelles ont présentes des objets les laisser observer 10 secondes aux élèves les cacher puis poser des questions : combien y avait-il d'objets sur cette carte, combien de fruit étaient dans l'assiette, combien n'y était pas...

Possibilité de jouer avec ces cartes pour comparer : montrer deux cartes un instant les cacher et demander aux élèves quelle différence il y avait entre les deux cartes...

4. Le jeu de la collection

Mettre plusieurs groupes d'objets éparpillés devant eux (par exemple : 2 pinces, 3 cuillères, 4 marrons, 5 bouchons...) et leur demander pour quel objet on en a X en montrant avec les doigts. Cela permet de travailler le vocabulaire du matériel de la classe par la même occasion !

LES JEUX MYSTERES**Objectifs principaux :**

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Matériel :

- ✓ marrons
- ✓ boîtes

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Le jeu du chapeau ou greli grelot

Dans un chapeau on met un nombre d'objet que l'on montre aux élèves puis on ajoute un autre nombre d'objets qu'on leur montre également. On pose ensuite la question : "Grelé grelot combien j'ai d'objets dans mon chapeau ?"

2. Le jeu du sac mystère

L'enseignant place devant les élèves 3 voitures dans le sac en les dénombrant. Demander une fois qu'on a posé toutes les voitures combien de voitures se trouvent dans le sac. Puis devant les élèves secouer le sac. Et reposer la question. Vérifier. Resecouer puis reposer la question pour vérifier que tout le monde a compris .

Puis ajouter une autre voiture dans le sac, secouer et demander Combien il y a de voitures maintenant. Recommencer en ajoutant ou en enlevant une ou deux voitures pour obtenir des quantités entre 1 et 4. VARIANTE AU COURS DE L ANNEE: varier sur la quantité et sur le mode de réponse parole, montrer avec les doigts, via une carte....

3. Combien sont tombés du nid

Au tableau affiché un nid contenant 5 images d'oiseau. Expliqué que dans ce nid il y a normalement 5 oiseaux... Caché dans un boîte à côté une ou plusieurs image d'oiseau et demandé aux élèves combien d'oiseau sont tombés du nid.... Utiliser ce jeu pour travailler la décomposition du 5 .

Ce jeu peut être utilisé pour jouer sur les décompositions d'autres quantités.

4. La boîte magique

Poser une collection d'objets devant les élèves puis cacher une partie de la collection sous la boîte magique et leur demander combien d'objets il y a sous la boîte !

LES JEUX AUTOUR DE LA BANDE NUMERIQUE**Objectifs principaux :**

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Matériel :

- ✓ Bande numérique,
- pince à linge

Organisation :

- ⇒ Groupe classe
- ⇒

1. Le nombre caché

- Montrer avec ses doigts une quantité, les élèves doivent dire le nombre et le retrouver sur la bande numérique
- L'enseignant cache un nombre de la bande numérique les élèves doivent le nommer et montrer le nombre de doigts correspondant à cette quantité

2. Reformuler la bande numérique

Chaque élève reçoit une carte portant un chiffre. Le but est de venir se placer correctement pour reformer la bande numérique. Faire d'abord des petits groupes de 5 pour que les élèves assimilent le principe du jeu... Puis proposer de faire la même chose jusqu'à 10 mais en plusieurs étapes. Appeler les 6 premiers chiffre, les faire placer en ligne puis dans un second temps demander aux autres de venir pour constituer la fin de la bande numérique.

3. La course aux grenouilles

Les élèves sont assis devant une grande bande numérique de 12 cases sur laquelle un rond rouge marque les cases 4 et 8. On dispose de deux grenouilles, une pour chaque équipe de la classe.

Chaque équipe joue à tour de rôle et avance sa grenouille. Le but est d'être le premier arrivé à la case 12.

Les cases 4 et 8 sont des cases pièges :

- Si on tombe sur ces cases sans l'avoir anticipé lors du lancer de dé on retourne au départ.
- Si on tombe sur ces cases mais qu'on l'a signalé lors du lancer de dé on passe juste son tour.

SEANCE – jeux oraux autour de la comptine numérique**Objectifs principaux :**

- Réciter la comptine numérique le plus loin possible.
- Dénombrer une collection en s'appuyant sur la comptine numérique.
- Avoir compris que pour dénombrer on associe à chaque mot nombre un objet différent de la collection que l'on dénombre

Matériel :

- ✓ Bande numérique, sac, petits objets,

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. La ronde des nombres

- Les élèves sont regroupés. Le but est de compter le plus loin possible. Chaque élève dit à tour de rôle le chiffre suivant. Pour matérialiser le changement se faire passer une balle ou un ballon.
- Pour complexifier ce jeu on peut réciter la comptine à l'envers d'un nombre donné, on peut commencer à compter par un autre chiffre que 1.

2. Compter dans sa tête

- L'enseignant apporte un sac duquel il fait petit à petit tomber des objets (cubes, légo, crayons...) Le but du jeu est de savoir quelle quantité d'objets contenait le sac une fois qu'il a été fini de vider. Les élèves peuvent dire cette quantité, la montrer avec leurs doigts, sur la bande numérique...

3. La fusée

- Apporter des images de fusée sur lesquelles un chiffre est écrit (ou une fusée sur laquelle on écrit la quantité souhaitée. Commencer par identifier avec les élèves le chiffre écrit sur la fusée. Expliquer que l'on souhaite faire décoller la fusée et pour cela qu'il faut compter le compte à rebours c'est-à-dire compter à l'envers jusqu'à 2.

4. Les prénoms

- Apporter des boîtes quantités les ranger dans l'ordre. Puis demander aux élèves de compter les lettres de leur prénom et de ranger leur prénom dans la bonne boîte en fonction de ce nombre de lettres.
- A la fin comparer quelles sont les boîtes qui contiennent le plus ou le moins d'étiquettes.
- Reproduire ce jeu en utilisant les mots du dictionnaire de la classe.

COMPARER DES COLLECTIONS GRACE AU DENOOMBREMENT**Objectifs principaux :**

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités
- Comprendre que l'ordre des nombres donne une aide à la comparaison des collections.
- Retenir une quantité dans sa tête pour pouvoir comparer.

Matériel :

- ✓ Feutres, bouchons...

Organisation :

- ⇒ Classe entière
- ⇒

1. Les bouchons et les feutres

- Devant les élèves présenter une boîte contenant des feutres sans bouchons et une boîte comprenant des bouchons. Expliquer le problème : savoir si j'ai assez de bouchon pour refermer tous les feutres. Dénombrer devant eux les deux collections et demander si on pourra bien boucher tous les feutres. Vérifier concrètement le résultat. Expliquer que avec le comptage on pouvait savoir là où il y avait le plus d'objets, la collection où il y a le plus d'objets est celle où on m'entend compter le plus loin.
- Refaire ce jeu en variant les quantités de feutres et de bouchons.

1. jeu du plus ou moins

- Mettre une collection devant les élèves puis leur dire que l'on en veut X et le montrer avec les doigts. Les élèves doivent dire si il y a en trop ou pas assez et ensuite dire combien il faut en ajouter ou enlever.