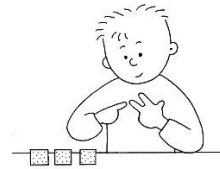


Les activités ritualisées pour construire le nombre à l'école maternelle



Les activités ritualisées désignent un ensemble d'activités repères marquées par la régularité mais évolutives selon l'âge, des élèves et la période de l'année. Elles sont connues de tous et elles peuvent ponctuer le déroulement de la classe. Elles se pratiquent en parallèle des séances d'apprentissage sur des temps très courts ritualisés selon des modalités d'organisation variées (grand groupe, petit groupe, relation duelle...) en fonction de l'objectif visé et des besoins identifiés.

Domaine d'apprentissage : Acquérir les premiers outils mathématiques	
<p>Programme consolidé 24/06/2021</p> <p>Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.). - Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10. - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10). - Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions. - Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins. - Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente. - 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. - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. - Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30). - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10. - Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10. - Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres. - Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10). - Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).
<p>Les modalités d'apprentissage</p>	<p>L'école maternelle, une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage où on apprend en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouant, - Réfléchissant et en résolvant des problèmes concrets, - S'exerçant, - Se remémorant et mémorisant. <p>C'est dans ce cadre que s'inscrivent les activités ritualisées et les jeux proposés.</p>
<p>A quel moment proposer les activités ritualisées ?</p>	<p>Ces situations sont à proposer régulièrement aux élèves, sur un temps court (quelques minutes en fonction de l'âge des enfants et de leur capacité d'attention) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand la classe est réunie à l'espace regroupement, - Pendant l'accueil des enfants (<i>avec quelques élèves, en relation duelle</i>), - Pendant les séances d'apprentissage (<i>en petits groupes</i>).
<p>Variables didactiques</p>	<p>En fonction du niveau de classe, les variables didactiques sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La taille de la collection, - Les éléments à compter : les doigts, les jetons, les points sur un dé, les étiquettes prénoms des enfants, - Les représentations du nombre : doigts, dés, constellations, cartes-nombres, bande numérique.

Ressources

- Nationale : [EDUSCOL J'enseigne au cycle 1](#)
- Académique : [Projet 2022-2024 / 1, 2, 3 Comptines, formulettes et jeux de doigts...3, 2, 1...un projet cristolien](#)
- Départementale : [Progressivité des apprentissages et gestes professionnels au cycle 1](#)

Dire des comptines numériques

Corpus de comptines :

- [Corpus 1 de comptines numériques](#)
- [Corpus 2 de comptines numériques](#)

Exemples de comptines mises en scène :

- [1, 2, 3, j'ai trois doigts](#)
- [Ils étaient trois dans le nid](#)
- [Quand trois poules vont au champ](#)
- [Les cubes](#)

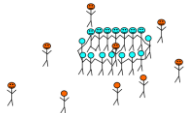
Exemples de séances en classe :

- [Apprendre la comptine numérique en PS](#)
- [Apprendre la comptine numérique en MS](#)
- [Apprendre la comptine numérique en GS](#)

Jouer avec la comptine numérique

Dire la suite orale des mots-nombres d'un seul jet jusqu'à un nombre donné.

« Le filet » : jeu des poissons et des pêcheurs.



Les pêcheurs(*élèves*) sont placés en ronde, se tiennent par les mains et bras levés (*symbolisant le filet*). Ils récitent la comptine numérique jusqu'à un nombre défini connu d'eux seuls. Les poissons entrent et sortent de la ronde en passant sous les bras des pêcheurs(*élèves*). Lorsque les poissons ont atteint le nombre fixé, les bras s'abaissent et les poissons dans la ronde sont prisonniers du filet.

Continuer la suite orale des mots-nombres à partir d'un nombre donné.

« Le relais »

L'enseignant commence à réciter la comptine. Au moment où il s'arrête, le groupe doit continuer la récitation. L'arrêt de la récitation se fait au signal de l'enseignant puis à un nombre préalablement défini.

« En alternance »

Variante du jeu du relais. La récitation se fait par morceaux en alternance entre l'enseignant et le groupe puis entre deux groupes d'enfants, enfin entre enfants d'un même groupe.

« La suite muette »

L'enseignant frappe sur un tambourin et récite dans sa tête la suite numérique. Quand il s'arrête, les élèves (ou un élève) continue la suite à voix haute.

Repérer des erreurs dans une suite orale de mots-nombres.

« La marionnette se trompe »

La marotte de la classe récite la comptine numérique avec des erreurs volontaires. Les élèves doivent identifier les erreurs (mot-nombre doublé, suppression d'un mot-nombre, inversion de mots-nombres, ...), trouver l'erreur, la nommer et la corriger.

Dire collectivement la suite des mots-nombres en intercalant un son, un ou des mots entre chaque mot-nombre.

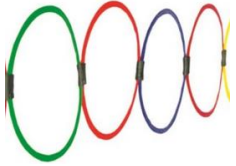
« Le son ou le mot intercalé »



Frapper dans les mains entre chaque mot-nombre lors de l'énonciation de la suite orale des mots-nombres.
Intercaler un mot entre chaque mot-nombre (ex : « 1 train, 2 trains, 3 trains, ... »).
Intercaler un groupe de mot ou une phrase entre chaque mot-nombre.



Dire la suite orale des mots-nombres par morceaux en « taisant » certains termes.

« Les cerceaux »

Des cerceaux sont alignés (nombre de cerceaux en fonction des bornes de la suite numérique travaillée).
> Niveau 1 : réciter la suite numérique en passant de l'un à l'autre cerceau jusqu'au dernier.

	<p>> Niveau 2 : un élève avance en marchant dans chaque cerceau ; le groupe ou un autre élève récite la comptine numérique en parallèle et sur le même rythme.</p> <p>> Niveau 3 : l'élève qui marche dans les cerceaux peut s'arrêter, reprendre, reculer d'une case avant d'avancer de nouveau. Le groupe égrène la comptine numérique sur le même rythme en marquant les pauses, en avançant ou en reculant dans la suite des mots-nombres.</p> <p>> Niveau 4 : certains cerceaux sont « marqués » par un objet ou un morceau de papier. Le mot-nombre correspondant au cerceau marqué ne doit pas être prononcé. Un élève avance en marchant dans chaque cerceau. Le groupe ou un autre élève récite la comptine numérique en parallèle et sur le même rythme en tenant compte des marques (en taisant le mot-nombre correspondant).</p>
« Le tunnel »	<p>Les élèves récitent la comptine numérique.</p> <p>> Niveau 1 : les élèves récitent la comptine numérique à voix haute. Au signal de l'enseignant, les élèves continuent à réciter à voix basse. A un deuxième signal, ils reprennent à voix haute.</p> <p>> Niveau 2 : même jeu que précédemment mais la récitation se fait silencieusement dans la tête au signal. Il est nécessaire de scander chaque mot-nombre tu (geste, frappé, ...) pour pouvoir compter de tête ensemble à la même cadence.</p>
Dire la suite des mots-nombres en remplaçant certains mots-nombres par un bruitage ou un son.	
« Le tambour »	Remplacer un mot-nombre par un coup de tambourin.
Dire la suite orale des mots-nombres terme par terme en passant sous silence un terme sur deux.	
« Fort/Faible »	<p>Dire la suite des nombres à partir de...</p> <p>> Niveau 1 : dire la suite orale des mots-nombres à partir de « 1 » en variant le volume de prononciation un terme sur deux. Dire un nombre fort puis dire le nombre suivant faiblement et ainsi de suite jusqu'à l'arrêt donné par l'enseignant ou jusqu'au nombre préalablement défini.</p> <p>> Niveau 2 : jeu identique au niveau 1 mais le début de la récitation commence à un nombre autre que « 1 » à l'initiative de l'enseignant puis de l'élève meneur de jeu.</p> <p>> Niveau 3 : organisation identique au niveau 1 et au niveau 2 mais un nombre sur deux est tu (passé sous silence).</p>
Dire la suite des mots-nombres à l'envers.	
« La fusée »	En reculant à partir d'un nombre donné par l'enseignant puis par un élève meneur de jeu (à reculons à partir de 10 en GS).
Dire la suite des mots-nombres chacun son tour par blocs.	
« Récitation par blocs »	<p>Énoncer la suite des mots-nombres par blocs</p> <p>> Niveau 1 : de trois termes (trois par trois). L'enseignant ou un élève dit « 1, 2, 3 », l'élève suivant enchaîne avec « 4, 5, 6 » et ainsi de suite.</p> <p>> Niveau 2 : de deux termes (deux par deux). L'enseignant ou un élève dit « 1, 2 », l'élève suivant enchaîne avec « 3, 4 », le suivant « 5, 6 » et ainsi de suite.</p>
« Le furet »	Un mot-nombre est énoncé par l'enseignant ou le meneur de jeu (« 1 » ou nombre autre que « 1 »). Les élèves de la classe ou du groupe vont dire, chacun leur tour, le successeur du nombre cité par l'élève précédent. L'ordre de passage des élèves est aléatoire sur désignation de l'enseignant puis d'un enfant meneur de jeu.
« Le furet muet »	Organisation identique au jeu « Le furet » mais dans lequel l'enseignant peut désigner quelques élèves qui diront « chut » au lieu du mot-nombre.

Enoncer le nombre suivant ou le nombre précédent.	
« Le défi »	<p>Dire le nombre qui...</p> <p>> Niveau 1 : dire le nombre qui suit un nombre donné par l'enseignant puis par un élève du groupe (le nombre juste après).</p> <p>> Niveau 2 : dire le nombre qui précède un nombre donné par l'enseignant puis par un élève du groupe (le nombre juste avant).</p>
« Le portrait »	<p>Penser à un nombre et dire s'il est avant ou après tel autre nombre. Les élèves doivent retrouver le nombre à partir de l'information donnée.</p>
Dire la suite orale des mots-nombres en avançant de deux en deux, de cinq en cinq...	
<p>« Deux en deux... Cinq en cinq »</p> 	<p>En appui sur des groupements par deux (groupes de deux enfants se tenant par la main en ligne ou sur les bancs de l'espace regroupement, rangs par deux, étiquettes ou objets groupés par deux...) ou par cinq.</p> <p>En appui sur une bande numérique.</p>
Construire l'itération de l'unité en énonçant le mot nombre seulement lorsque la quantité d'images qu'il désigne apparaît.	
« Le plumier » (vidéo 1)	<p>L'enseignant interroge quelques élèves individuellement pour associer une image à un mot-nombre. Lorsque l'enseignant arrive à la fin du défilement des images, il pose la question : « Alors, combien y-a-t-il d'objets ? ». Il peut s'arrêter à n'importe quel moment du défilement et poser cette question de manière à reprendre le fait que chaque mot énoncé désigne le nombre d'éléments passés en revue dans la collection. Les élèves donnent alors du sens à chaque mot nombre énoncé : il désigne la taille de la collection au fur et à mesure qu'elle grossit.</p>
Jouer avec la bande numérique pour comprendre la notion ordinale du nombre.	
Ranger les nombres dans l'ordre croissant.	
« La bande numérique géante »	<p>Chaque élève reçoit une carte avec un nombre.</p> <p>> Niveau 1 : A tour de rôle, chaque élève place sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique.</p> <p>> Niveau 2 : A tour de rôle chacun élève vient au tableau pour reconstituer la bande numérique à partir de 10.</p> <p>> Niveau 3 : 5 élèves sont appelés au hasard et doivent s'organiser et placer leur carte dans l'ordre croissant.</p>
Utiliser la bande numérique pour retrouver la place du nombre.	
<p>« Le nombre caché »</p> 	<p>Retrouver la place du nombre et utiliser la bande numérique</p> <p>> Niveau 1 : Cacher un nombre sur la bande et demander aux élèves de le retrouver.</p> <p>> Niveau 2 : Cacher plusieurs nombres à la suite sur la bande et demander aux élèves de les retrouver.</p>
Reconnaître les différentes représentations du nombre : collections de doigts, constellations, écritures chiffrées.	
Réaliser les collections-témoins de doigts.	
« Configurations de doigts »	<p>A sa demande, montrer 1 à 10 doigts à l'enseignant et constater qu'il existe plusieurs façons de procéder.</p> <p>> Niveau 1 : Lever le nombre de doigts correspondant à une demande orale « Montrez-moi la quantité 3. »</p> <p>> Niveau 2 : Reproduire les configurations de doigts de l'enseignant qui décompose oralement à chaque fois les nombres « Montrez-moi la quantité qui fait deux et encore un. »</p> <p>> Niveau 3 : Reproduire avec ses doigts, les configurations représentées sur une carte.</p> <p>> Niveau 4 : Reproduire avec ses doigts, la représentation en écriture chiffrée présentée sur une carte.</p>
« Lucky Luke »	<p>Construire une collection des doigts correspondant à un nombre ou une quantité indiqué(e) par le meneur</p> <p>> Niveau 1 : L'enseignant a les mains dans le dos et montre et cache rapidement ses doigts, les élèves doivent donner la bonne quantité.</p>

	<p>> Niveau 2 : Les élèves ont les mains derrière le dos. L'enseignant annonce un nombre. Rapidement, les élèves proposent des configurations de doigts. Le groupe valide et note les différentes propositions.</p>
Dire, montrer le nombre représenté par une constellation du dé.	
« Le dé géant »	<p>L'enseignant, le meneur de jeu ou le joueur lance un gros dé. Les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prennent autant de jetons que de points sur le dé, - disent le nombre obtenu, - frappent autant de fois dans leurs mains, - montrent la même quantité avec ses doigts.
Reconnaître rapidement de petites quantités, de petits nombres.	
« Les cartons éclairs »	<p>L'enseignant montre rapidement un carton avec constellations ou doigts ou écriture chiffrée pendant une seconde et demande aux élèves de montrer le nombre de doigts équivalents ou de dire le nombre représenté.</p>
Mémoriser les écritures chiffrées.	
« Jeu de Kim »	<p>L'enseignant place au tableau les cartes nombres (constellation ou en écriture chiffrée). Les élèves ferment les yeux pendant que l'enseignant ou un enfant retire une carte, les élèves doivent la retrouver.</p>
Les jeux sur les quantités	
Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.	
« Ajouter ou retirer un »	<p>Dans une boîte opaque, l'enseignant place jusqu'à trois pions devant les élèves, puis il en rajoute ou en enlève un et demande ensuite aux élèves combien il y en a. Les élèves peuvent donner leur réponse en montrant leurs doigts, dire le nombre, lever l'étiquette correspondante ...</p>
Aborder la notion de décomposition du nombre.	
<p>« Jeu du gobelet »</p> 	<p>Montrer quelques jetons sur une table, en cacher certains sous un gobelet et demander aux enfants de trouver combien il y a de jetons cachés sous le gobelet.</p>
Additionner deux petits nombres.	
« Jeux des pinces à linge »	<p>L'enseignant lance deux dés (champ numérique adapté aux élèves). L'élève doit additionner les nombres et placer une pince à linge sur la bande numérique.</p>
<p>« Grelé grelo »</p> 	<p>L'enseignant place des objets dans une main ; il montre cette main ouverte pour que les élèves puissent dénombrer les objets qu'il place dans une boîte opaque ou ferme la main. Il fait ensuite de même avec l'autre main et place les objets contenus dans cette main dans la même boîte ou ferme la main. Il ferme la boîte/ les mains et la/les secoue en chantant : "Grelé-grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?" Les élèves proposent des réponses, le groupe valide en recomptant la totalité des objets sortis de la boîte/des mains.</p>