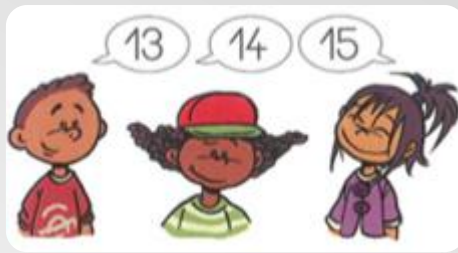


# Rituels de mathématiques

## ooo LA RONDE DES NOMBRES ooo



Réciter la comptine numérique jusqu'à 15 au moins (MS), à 30 au moins (GS)

### Variantes :

- L'enfant seul. (Tous les jours). Profitez des temps de lavage de main pour faire compter votre enfant par exemple. Une idée pour lier mathématiques et procédures d'hygiène.
- Alternier avec un autre enfant (ou un adulte) à chaque nombre.
- Réciter la comptine à partir d'un nombre donné par l'adulte et autre que 1 (par exemple : « Tu vas compter jusqu'à 15 en commençant à 8 »)

## ooo COMPTER DANS SA TÊTE ooo

Dénombrer une quantité de 1 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.

Dans une boîte de conserve, laisser tomber des petits objets. Votre enfant doit dénombrer dans sa tête, le nombre d'objets qui tombent. Quand vous avez terminé, il vous dit combien d'objets sont dans la boîte. Enfin, vous vérifiez ensemble en sortant tous les objets un par un.

### Variantes :

- Il vous montre cette quantité avec ses doigts.

## Les boîtes alignées

- Comparer des quantités.

### MATÉRIEL

8 boîtes qui peuvent s'empiler.  
Des petits objets : jetons, cubes, Lego,....  
Un dé classique avec les constellations de 1 à 6.

### BUT DU JEU

Gagner plus d'objets que les autres joueurs.

### RÈGLE DU JEU POUR 4 JOUEURS

Les 8 boîtes sont alignées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets.  
Le joueur peut prendre les objets de la boîte de son choix contenant un nombre d'objets inférieur au nombre de points indiqués sur le dé.  
Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus.

### VARIANTES

Ce jeu nécessite une stratégie spécifique. Quand il y a plusieurs possibilités, il faut choisir la boîte qui contient le plus d'objets.  
Pour élargir le champ numérique on peut remplacer le dé par des cartes de 1 à 10 ou utiliser 2 dés.



## Les boîtes empilées

- Comparer des quantités.

### MATÉRIEL

8 boîtes qui peuvent s'empiler.  
Des petits objets : jetons, cubes, Lego,....  
Un dé classique avec les constellations de 1 à 6.

### BUT DU JEU

Gagner plus d'objets que les autres joueurs.

### RÈGLE DU JEU POUR 4 JOUEURS

Les 8 boîtes sont empilées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Seuls les objets de la boîte du dessus sont visibles.  
Chaque joueur lance le dé lorsque c'est son tour.  
Le joueur peut prendre la boîte du dessus s'il y a plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte.  
Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus.

### VARIANTES

Ce jeu ne nécessite aucune stratégie spécifique. On peut demander aux enfants d'anticiper le ou les coups qui peuvent permettre de gagner la boîte.  
Pour élargir le champ numérique, on peut remplacer le dé par des cartes de 1 à 10 ou utiliser 2 dés.





## Dictée de nombres

- Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée.

Écrire les nombres dictés par l'enseignant dans les cercles de couleur en s'aidant de la bande numérique.

## Ajouter ou retirer 1

- Résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation ou diminution.

### 1. Ajouter 1

L'enseignant place des voitures dans une boîte opaque (entre 0 et 9 objets). Il demande de les compter. Il ajoute une voiture dans la boîte. Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans la boîte. Recommencer avec d'autres nombres.

### 2. Retirer 1

Même situation mais cette fois l'enseignant retire un objet.



## Compter dans sa tête

- Dénombrer une quantité de 5 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.

L'enseignant laisse tomber des cubes un par un dans une boîte. Compter à haute voix, à voix basse puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte. Dire le nombre de cubes qui se trouvent dans la boîte. Montrer le nombre de cubes avec ses doigts. Montrer le nombre de cubes sur la bande numérique. Écrire le nombre de cubes sur son ardoise.

## Les cartons éclair

- Reconnaître rapidement des quantités de 5 à 10 objets et les écritures chiffrées des nombres de 5 à 10.

L'enseignant montre pendant 3 secondes une carte présentant des collections de 5 à 10 objets ou une écriture chiffrée entre 5 et 10.

Dire le nombre ou montrer ce nombre avec ses doigts.

## Le nombre caché

- Utiliser la bande numérique pour trouver l'écriture chiffrée d'un nombre.

Montrer une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts.

Trouver ce nombre sur la bande numérique.

Placer une pince à linge sur la bande numérique.

Montrer ce nombre avec ses doigts.

Cacher un nombre sur la bande numérique.

Montrer ce nombre avec ses doigts. Justifier en utilisant juste avant, juste après.

Lire les nombres sur la bande numérique dans l'ordre puis dans le désordre.

Cacher plusieurs nombres sur la bande numérique.

Nommer les nombres cachés.



## Juste avant, juste après, entre

- Ranger les nombres entre 1 et 20.

La bande numérique de 1 à 20 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 par l'enseignant.

Trouver les 2 nombres cachés par l'enseignant.

Exemple : il cache 13 et 15. Les élèves doivent trouver les nombres qui sont juste avant et juste après 14.

## La fusée

- Réciter la comptine numérique par ordre décroissant.

L'enseignant a apporté une grande image de fusée ou une fusée en modèle réduit. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.