

Jeux mathématiques ritualisés

Collections de bouchons :

Objectif : construire l'idée de quantité

Comparer des quantités par estimation visuelle

Chaque jour les élèves apportent des bouchons qui seront rassemblés dans un bac translucide.

Observer quotidiennement la quantité de bouchons qui augmente.

Prendre 3 photos à différents moments du bac.

Afficher les photos dans l'ordre chronologique pour visualiser l'augmentation des quantités.

Utiliser les termes beaucoup/ pas beaucoup/ un peu.

Loup y es-tu ? :

Objectif : Enumérer les éléments d'une collection.

Les enfants ont joué à « loup y es-tu ? » en salle de jeux à partir de l'album « Je m'habille et je te croque ».

Enumérer la liste des vêtements du loup.

Vérifier.

Variante : l'enseignante en sort un certain nombre d'habits et demande aux élèves d'énumérer ceux qui restent.

La valise

Objectif : mémoriser le plus grand nombre d'objets possibles d'une collection.

Chaque jour on rajoute un objet dans la valise, par ex les habits du loup ou toute autre collection d'objets...).

On doit se souvenir de tout ce qu'on y a mis.

On peut travailler uniquement oralement ou à l'aide de supports photos avant de vérifier, la collection peut compter jusqu'à 10 ou 15 objets.

Configurations de doigts

Objectif : mémoriser les collections-témoins de doigts de 1 à 3.

Montrer 1,2 ou 3 doigts à l'enseignant :

- constater qu'il existe plusieurs façons de procéder
- reproduire les configurations de doigts de l'enseignant (l'enseignant décompose à chaque fois les nombres un à un).
- reproduire avec ses doigts les configurations représentées sur une grande carte.

La boîte

Objectif : mémoriser les collections témoins de doigts de 1 à 3

L'enseignant sort des objets d'une boîte et demande aux élèves de compter en même temps.

Montrer avec ses doigts la quantité d'objets sortis.

Décomposer les nombres pendant le comptage et montrer en même temps la collection de doigts qui augmente.

Le dé géant

Objectif : dire le nombre représenté par une constellation du dé jusqu'à trois.

Lancer un gros cube dont les constellations vont de 1 à 3.

Prendre autant de jetons que de points sur le dé.

Placer les jetons sur les points pour valider,

- Ou dire le nombre obtenu,

Ces petits exercices sont issus des ouvrages « Vers les math » aux éditions ACCES

- Ou frapper autant de fois dans ses mains,
- Ou montrer la même quantité avec ses doigts.

Constellations du dé

Objectif : construire une collection de doigt qui a autant d'éléments qu'une constellation de dé.

L'enseignant montre des grandes cartes représentant les constellations du dé jusqu'à trois. Montrer la même quantité que sur la carte avec ses doigts.

Les cartes sont reproduites à plusieurs exemplaires.

Montrer sa carte :

- Si elle est identique au dé lancé,
- Si elle correspond à la carte montrée par l'enseignant,
- Si elle correspond au nombre de fois ou l'enseignant frappe dans ses mains,
- Si elle correspond au nombre de doigts,
- Si elle correspond au nombre d'objet contenu dans une boîte.

Le jeu du bus

Objectif : résoudre des problèmes sur les quantités.

Réaliser une collection équipotente à une autre.

Des chaises sont placées les unes derrière les autres par groupe de deux. Cela représente le bus. Le chauffeur doit remplir le bus avec des enfants, il peut le remplir en plusieurs étapes.

En profiter pour faire verbaliser : *Il y en a trop, pas assez...*

Petits problèmes

Objectif : ajouter ou retirer un.

Dans une boîte opaque l'enseignant place jusqu'à trois voitures devant les élèves puis il en rajoute ou en enlève une et demande ensuite aux élèves combien il y en a.

On peut montrer les doigts, dire le nombre, lever l'étiquette correspondante ...

Jeu de Kim

Bande numérique

Objectif : mémoriser les écritures chiffrées.

L'enseignant place au tableau les cartes nombres jusqu'à 4 soit en constellation ou en écriture chiffrée.

Les élèves ferment les yeux pendant que l'enseignant ou un enfant retire une carte.

Sac à surprise : L'enseignant sort des objets d'un sac puis les élèves viennent placer une pince à linge sur la bande numérique.

Greli-grelo

Objectif : résoudre des problèmes portant sur des quantités (réunion)

L'enseignant montre les jetons qu'il a dans une main, puis ceux qu'il a dans une autre, puis il réunit ses deux mains en chantant : *Greli-grelo, combien j'ai de sous dans mon sabot ?*

Les enfants doivent expliquer comment ils ont procédé pour trouver : recomptage de tous les éléments ou surcomptage.

Là encore on peut jouer sur les façons de répondre : doigts de la main, nom du nombre, étiquette avec l'écriture chiffrée.

Le nombre caché

Objectif : utiliser la bande numérique.

Ces petits exercices sont issus des ouvrages « Vers les math » aux éditions ACCES

Cacher un nombre sur la bande et demander aux élèves de le retrouver.
On peut en cacher plusieurs à la suite.

La ronde des nombres

Objectif : connaître la comptine numérique.

Les enfants assis en rond, disent un nombre chacun à leur tour jusqu'à un nombre donné.
A partir d'un nombre donné, on peut demander aux élèves de se passer un témoin.

Compter dans sa tête

Objectif : dénombrer une quantité en s'aidant de la comptine numérique.

L'enseignant laisse tomber des cubes un par un dans une boîte en fer.

Dire le nombre de cubes ou montrer le nombre de doigts ou l'écrire puis vérifier.

Les feutres

Objectif : comparer des quantités en écoutant le comptage de l'enseignant.

Ecouter l'enseignant compter les feutres puis les bouchons.

Comparer les quantités pour savoir s'il y aura assez de bouchons pour couvrir tous les feutres.

Vérifier.

Faire repérer qu'il y a plus de bouchons, si la comptine va plus loin que celle qui correspond aux feutres.

La course aux grenouilles

Objectif : anticiper le résultat d'un déplacement sur une piste numérique.

Réaliser une grande piste numérique avec 12/20 cases. Un rond est dessiné dans les cases 4 et 8 (cases pièges).

Une grenouille par équipe / un dé avec des constellations jusqu'à trois.

Chacun à son tour lance le dé et fait avancer la grenouille de son équipe.

Si le joueur anticipe que sa grenouille va tomber dans une case piège avant de la déplacer, il peut choisir de passer son tour et éviter ainsi de retourner à la case départ.

On peut faire reculer la grenouille.

Les prénoms

Objectif : dénombrer une quantité.

10 boîtes sont numérotées de 1 à 10.

Ranger les boîtes dans l'ordre croissant. A chaque séance, l'enseignant tire au sort 4 étiquettes prénoms de la classe. Pour chaque prénom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte correspondante. Lorsque tous les prénoms sont classés, voir quelles sont les boîtes qui en contiennent le plus, le moins.

La fusée

Objectif : réciter la comptine numérique par ordre décroissant à partir de 8.

On imagine faire décoller une fusée et pour cela on compte à rebours en partant d'un nombre fixé par le meneur de jeu.

Ranger les nombres entre 1 et X

X élèves reçoivent une carte avec un nombre entre 1 et X.

A tour de rôle les élèves viennent avec leur carte pour reconstituer la file numérique.

Jeux de doigts

Frapper, montrer les constellations ou une étiquette nombre et demander aux élèves de montrer une quantité jusqu'à 5 sur les doigts avec une ou deux mains.

Dire rapidement combien le meneur de jeu montre de doigts.

Dictée de nombres

Objectif : associer le nom des nombres à leur écriture chiffrée.

Les cartons éclairs

Objectif : reconnaître rapidement de petites quantités.

L'enseignant montre un carton rapidement avec constellations ou doigts ou écriture chiffrée pendant 3 secondes et demander aux élèves de montrer le nombre de doigts équivalents.

Juste avant / juste après / entre

Objectif : connaître la comptine numérique.

L'enseignant annonce un nombre et les élèves doivent trouver celui qui est avant ou après. Il en annonce deux et ils doivent trouver celui qui est entre.

Le nombre mystère

Objectif : travailler sur l'aspect ordinal du nombre.

Un enfant choisit un nombre il prend une carte ou l'écrit sur une feuille.

Chacun à son tour propose un nombre.

Le meneur le barre sur la bande si ce n'est pas le bon.

Idem mais les élèves lui posent des questions : *Est-ce qu'il est plus grand que ?*

Un autre élève ou l'enseignant est chargé de barrer au fur et à mesure les nombres qui ne sont plus possible.