

Les rituels : jeux mathématiques (partie 1)

Varié les quantités selon l'âge des enfants

Collections de bouchons :

Obj : 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 ? :

Obj : 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

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

Chaque jour on ajoute un objet dans une valise, par ex les habits pour les vacances de la mascotte ou toute autre collection d'objets : 3 pulls – 2 pantalons ...

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

Obj : 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 et un)
- Reproduire avec ses doigts les configurations représentées sur une grande carte

La boîte

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

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

Montrer avec ses doigts la quantité d'objets dénombrés.

Le dé géant

Obj : 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

On peut :

- Dire le nombre obtenu
- Frapper autant de fois dans ses mains
- Montrer la même quantité avec ses doigts

Placer les jetons sur les points pour valider

Constellations du dé

Obj : construire une collection de doigts qui a autant d'éléments qu'une constellation de dé

L'enseignant montre des grandes cartes représentant les constellations du dé

Montrer la même quantité que sur la carte avec ses doigts

Les cartes sont reproduites en plusieurs exemplaires et distribuées aux élèves

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'objets contenu dans une boîte

Petits problèmes

Obj : ajouter ou retirer un

Devant les élèves l'enseignant place des jetons dans une boîte opaque , puis il en rajoute ou en enlève un et demande ensuite aux élèves combien il y en a

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

Greli grelo

Obj : 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, étiquettes avec l'écriture chiffrée

Le nombre caché

obj : utiliser la bande numérique

Mettre un cache sur un nombre sur la bande et demander aux élèves de le retrouver

On peut en cacher plusieurs à la suite

la ronde des nombres

obj : connaître la comptine numérique

Les enfants assis en rond, disent un nombre chacun à leur tour :

- jusqu'à un nombre donné
- à partir d'un nombre donné

On peut demander aux élèves de se passer un témoin

Les feutres

Obj : 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