

# LE JEU DE L'AUTOBUS

Jeu de l'autobus : <https://www.youtube.com/watch?v=uJk-SuoWmGY&t=27s>



Jouer avec les décompositions du nombre



Famille de 5 playmobils + un bus.

Disposition des playmobils au début XX XX X

L'autobus passe et quand il repart, il manque des playmobils



SITUATION :



Le bus passe...

...



Combien sont montés dans le bus ? ?...

5 c'est 3 et 2

5 c'est 2 et 3

5 c'est encore 4 et 1...

Changer la disposition des playmobils (pas forcément alignés)

Peut se faire avec des légos, des cartes, des animaux... et un support pour cacher.



# COMBIEN Y A-T-IL DE BONBONS DANS LA BOITE ?

livre creator

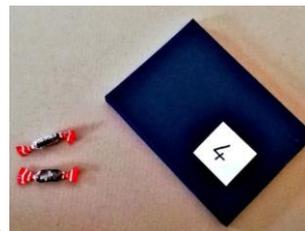
<https://read.bookcreator.com/SsXC9yMpVzeitN5SrgcvpVrr7uo1/hJg54SyjRiCZBsvtMPAUJg>

Matériel : une boîte, des bonbons ou autres objets



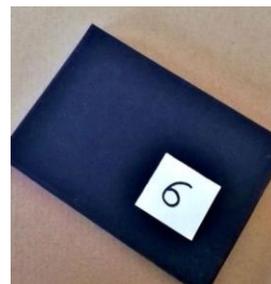
J'ai mis 4 bonbons dans la boîte.

Je ferme la boîte et pour que tu te souviennes combien il y a de bonbons dans la boîte, j'ai écrit le chiffre 4 dessus.



Pendant que tu ne regardes pas, j'apporte des bonbons en plus.

Les 4 qui sont dans la boîte et les 2 que j'ai apportés, cela fera combien en tout ?



Je ferme la boîte et j'écris 6 dessus.

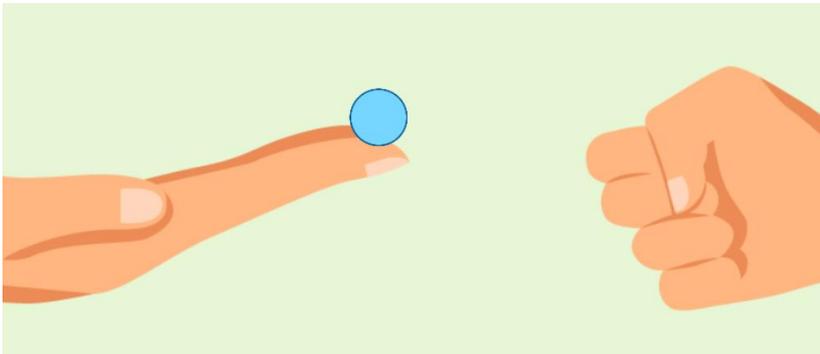
...

Partir de 1 pour les PS.

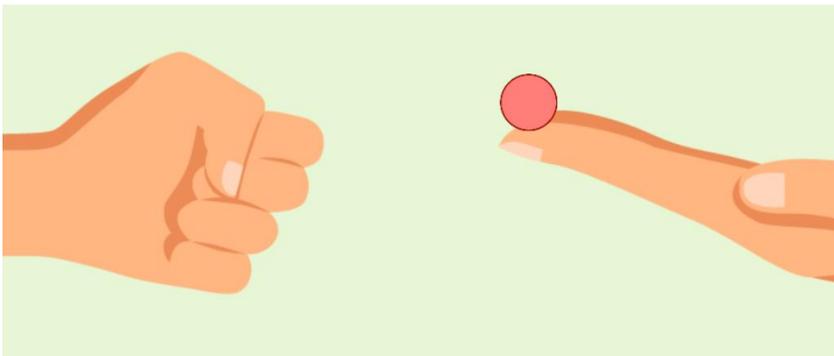
# GRELI GRELO

[https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app\\_greligrelo/](https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app_greligrelo/)

Combien d'objets sont-ils cachés dans cette main ?



Combien d'objets sont-ils cachés dans cette main ?

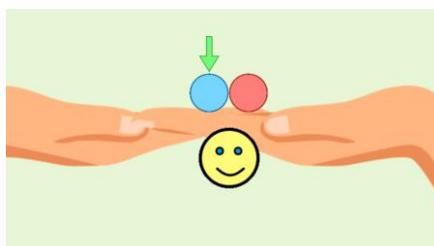


Greli Grelo, combien y a-t-il d'objets dans mon sabot ?



mains secouées

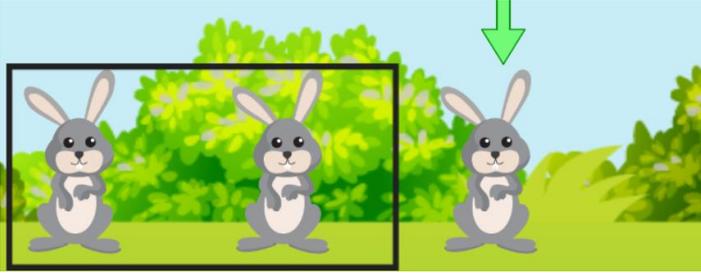
Dans cette main, il y a 1 et encore 1. Cela fait 2 objets.



# LAPIN CACHE

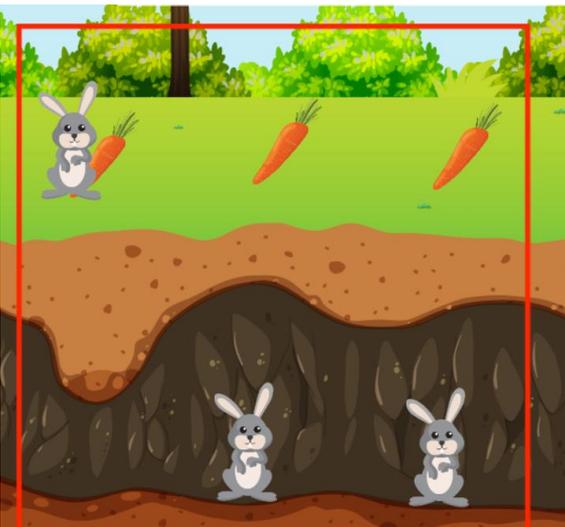
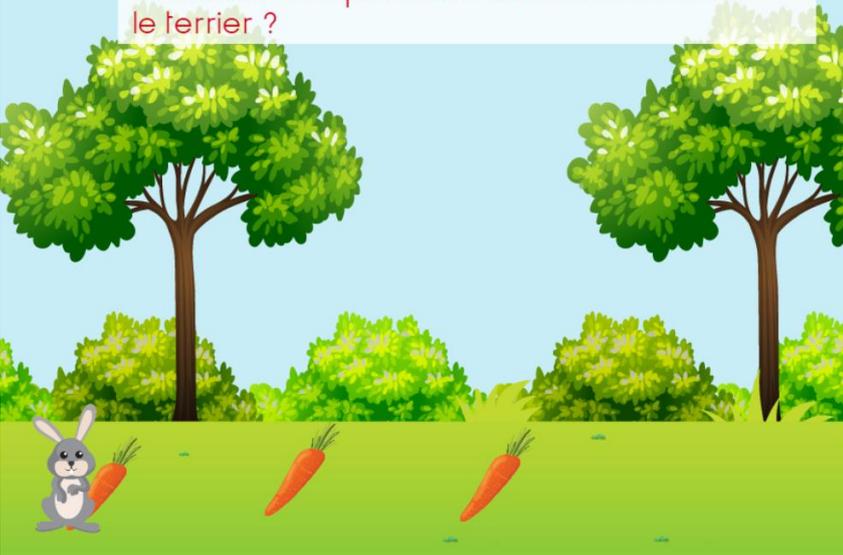
[https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app\\_lapincache/](https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app_lapincache/)

Des lapins vivent dans mon jardin. Il y en a 1 et encore 1 : 2 et encore 1, ca fait 3.



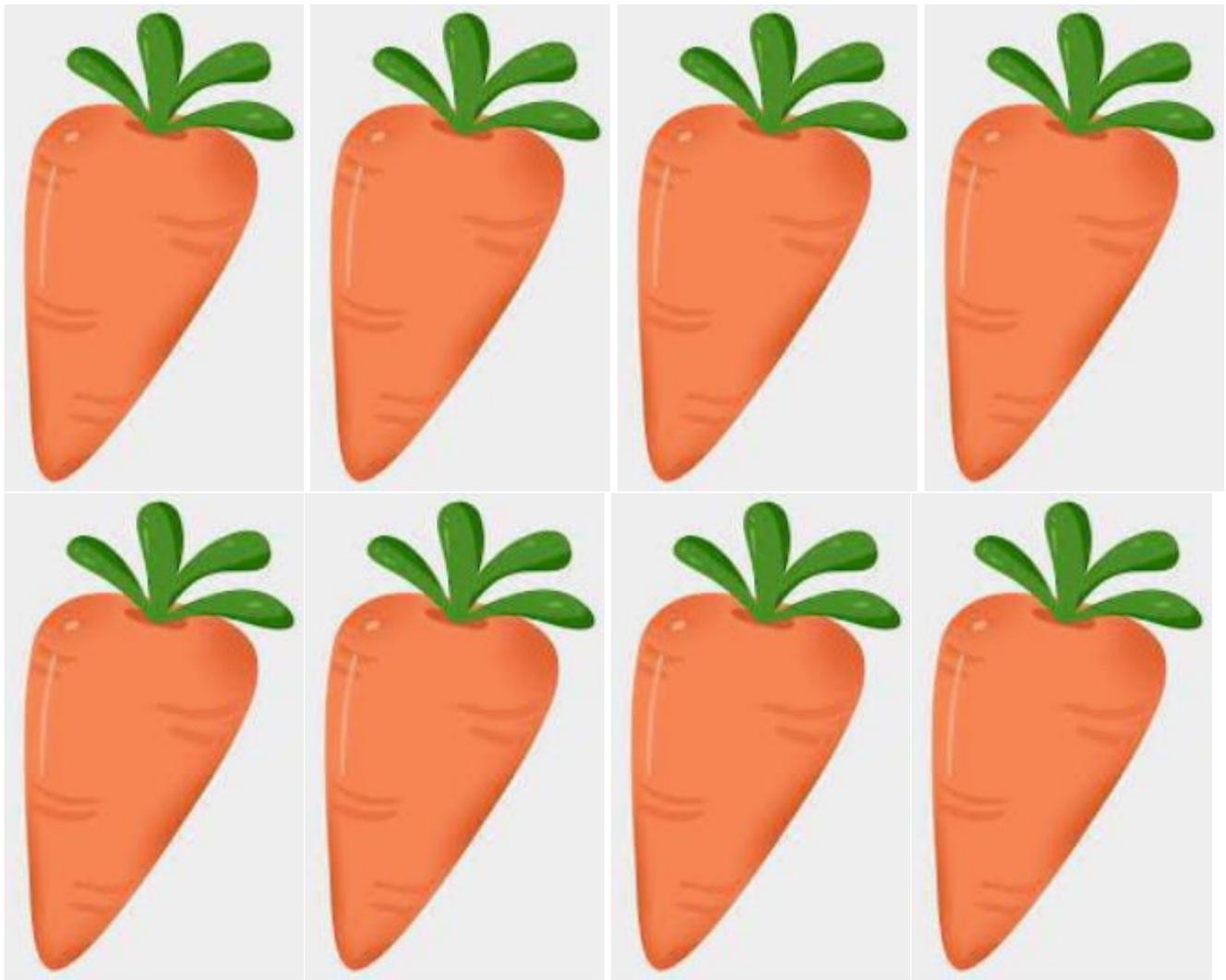
J'ai déposé de la nourriture pour chaque lapin.

Combien de lapins sont restés cachés dans le terrier ?



1 lapin et deux lapins font 3 lapins.



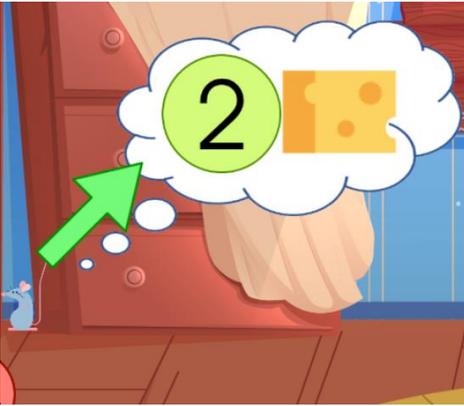


# REVE DE SOURIS

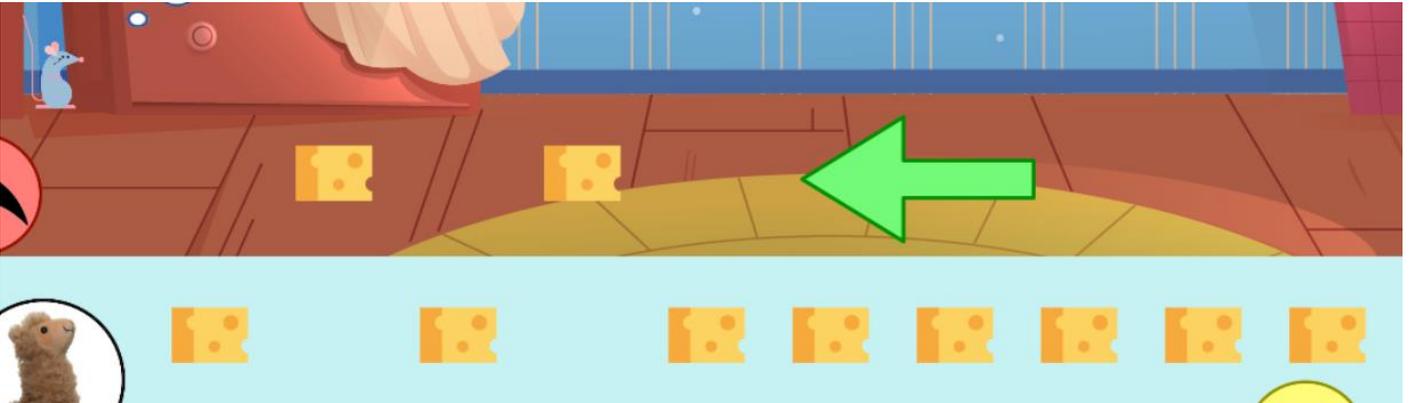
[https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app\\_revedesouris6/](https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app_revedesouris6/)

MATERIEL : 1 souris et des morceaux de fromage

La petite souris rêve de manger 2 fromages. Donne-lui 2 morceaux de fromage :

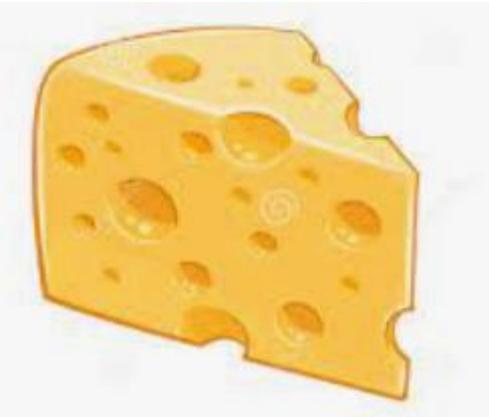
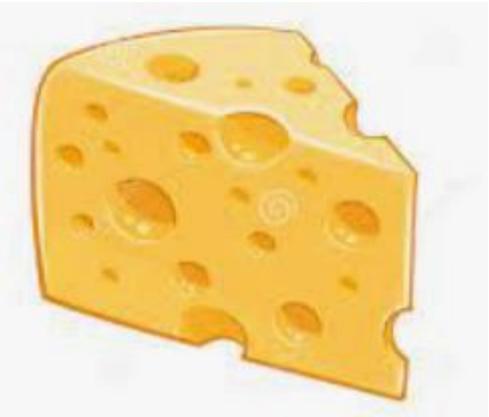
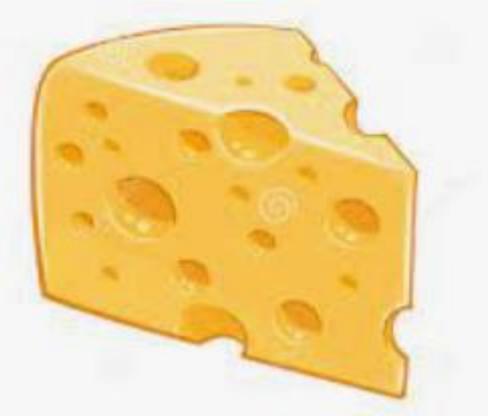
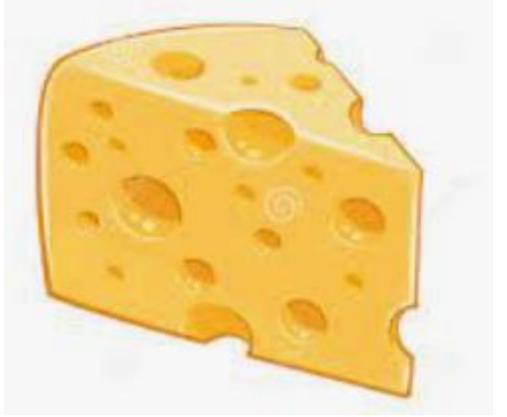
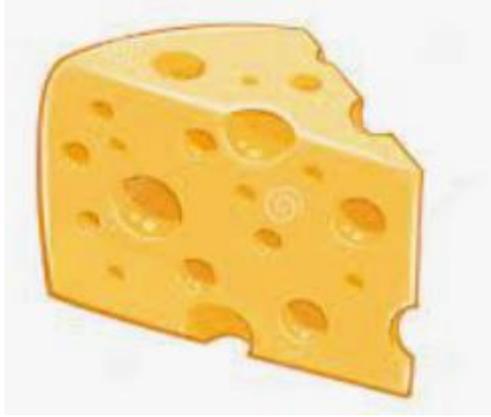


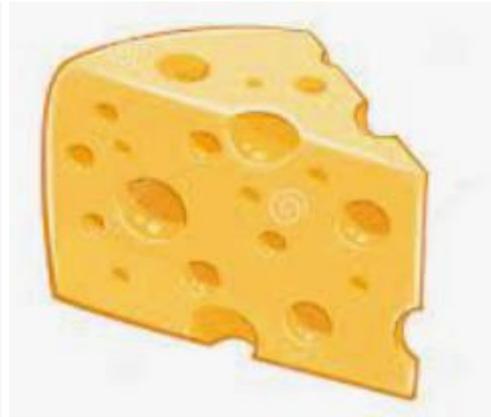
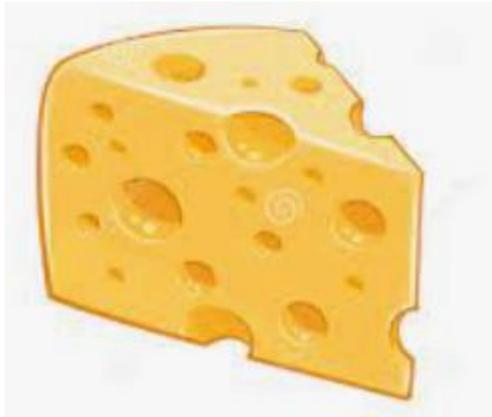
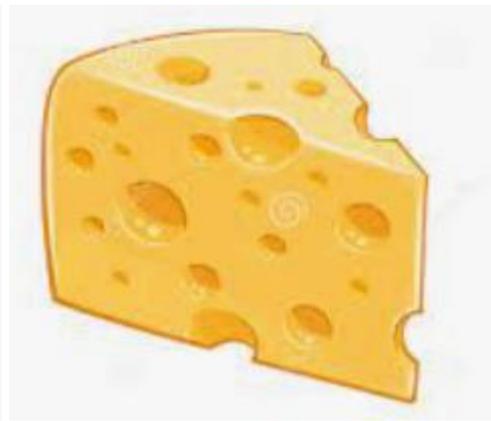
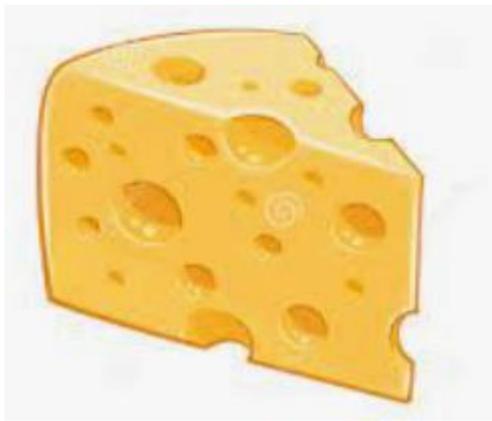
Poser la souris et disposer une ligne de morceaux de fromage



Puis pour vérifier, approcher la souris en mimant qu'elle mange chacun des fromages.

La souris mange 1 fromage et encore 1 autre fromage, cela fait 2 fromages.





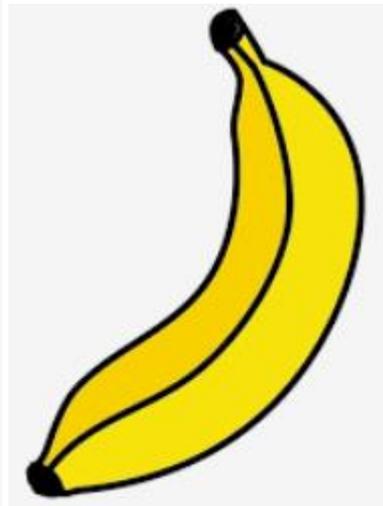
# MONSTRES GOURMANDS

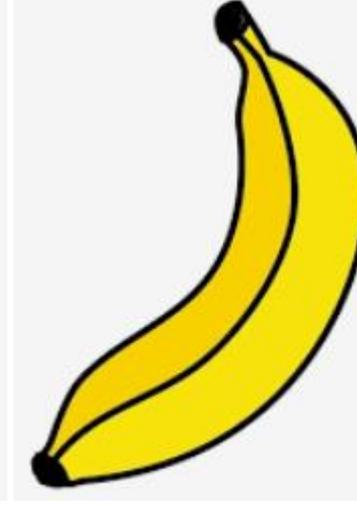
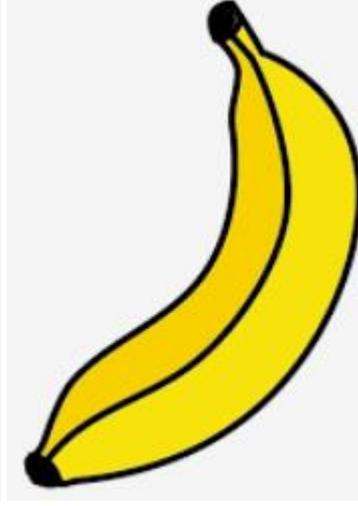
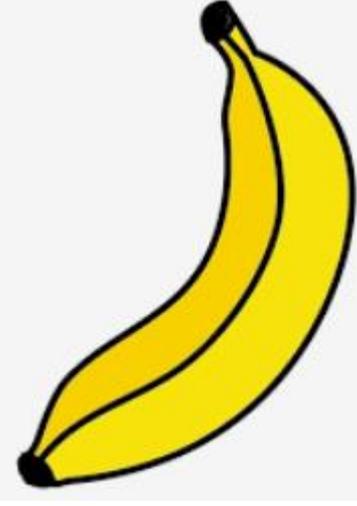
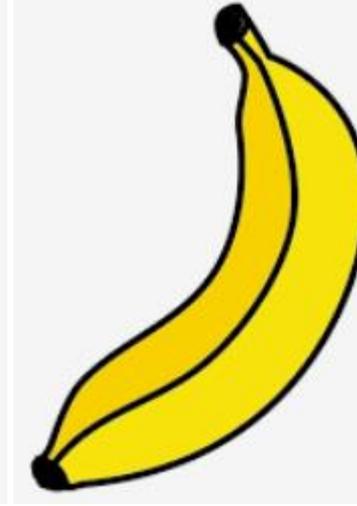
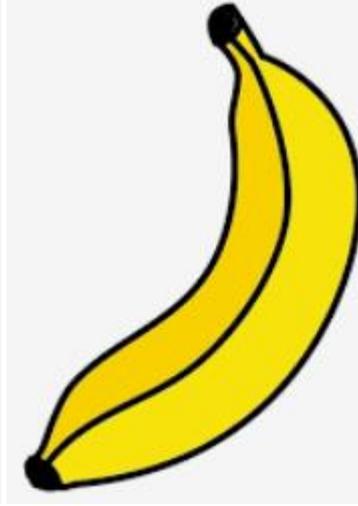
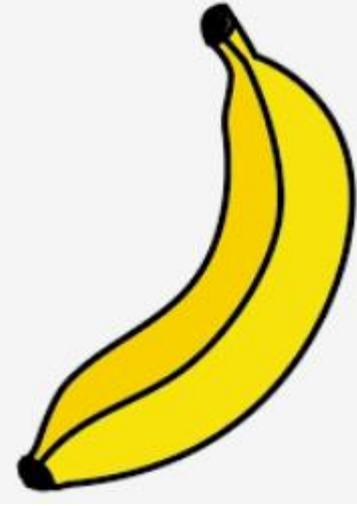
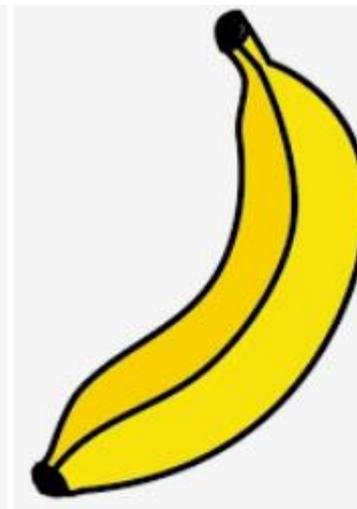
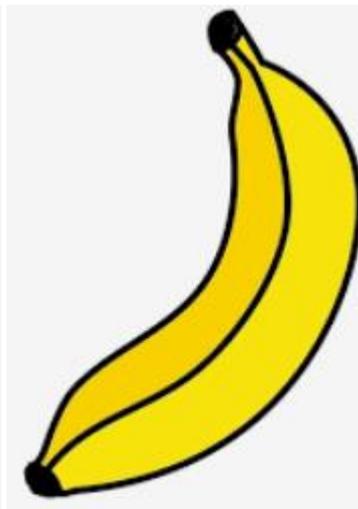


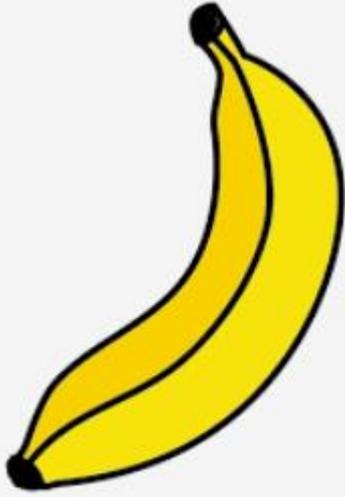
[https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app\\_monstresgourmands/](https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/app_monstresgourmands/)

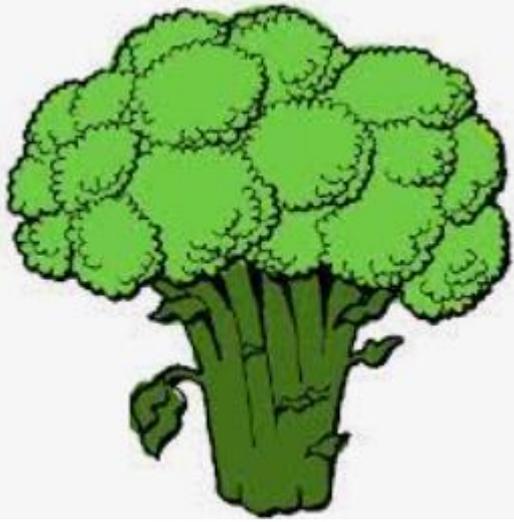
MATERIEL : 1 monstre, 1 panier, des fruits et des légumes et des cartes doigt ou constellations.

Le monstre dit : je veux manger 5 fruits et légumes. Il y en a déjà 4 dans le panier. Combien faut-il en rajouter ?











## ENIGMES

Enigme 1 : Tim a mangé 2 parts de gâteau à la fraise et 1 part de gâteau au citron.  
Combien en a -t-il mangé ?

Enigme 2 : Karima a ramassé 2 feuilles d'arbre sur le chemin et 2 devant l'école.  
Combien en a-t-elle ramassé en tout ?

Enigme 3 : Le poisson de Martin se sent seul.  
Martin décide d'aller en acheter 4. Combien  
Martin aura-t-il de poissons dans son  
aquarium ?

Enigme 4 : Maman avait planté des fleurs dans le jardin. 3 fleurs se sont ouvertes ce matin et 3 fleurs se sont ouvertes cet après-midi. Combien de fleurs se sont ouvertes aujourd'hui ?

Enigme 5 : Dans le pré, il y a 2 vaches. Combien y a-t-il de sabots en tout dans le pré ?

Enigme 6 : Dans un camion, il y a 3 cochons. Combien y a-t-il d'oreilles en tout dans ce camion ?

Enigme 7 : 3 poules ont pondu chacune 2 œufs. Combien peut-on ramasser d'œufs aujourd'hui ?

Enigme 8 : Arthur, Margot et Jade ont ramassé 6 noisettes. Ils veulent en manger autant chacun. Combien chacun aura-t-il de noisettes à manger ?

Enigme 9 : Paul et Jules jouent aux billes. Ils ont 10 billes chacun. Paul perd 5 billes. Combien reste-t-il de billes à Paul ?

Enigme 10 : Dans la boîte d'œuf, il y a 9 œufs. Margot en casse 3. Combien reste-t-il dans la boîte ?

# EXPRIMER UNE QUANTITE AVEC LES DOIGTS DE LA MAIN



*Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments*

• Exprimer une quantité avec les **doigts de la main**  
(ne pas toujours utiliser la même configuration de  
doigts : index, auriculaire, etc)  
→ De 1 à 3

• De 1 à 5 (+montrer dans le dos)

→ • Jusqu'à 10

+montrer dans le dos et avec les deux mains pour les  
petites quantités : 3 c'est 2 et 1)  
+ **Nombre frappé** (l'enseignant frappe un nombre,  
l'élève montre le bon nombre de doigts)

# TRIER LES CARTES AVEC DIFFERENTES REPRESENTATIONS

## • Jeu de cartes avec différentes représentations :

trier les cartes par quantités : 3 doigts, 3 barres etc..

→ De 1 à 3

— puis jusqu'à 5 ...puis 10

Cartes dispo icic : <http://objectifmaternelle.fr/wp-content/uploads/2015/02/Jeu-de-cartes-pour-bataille-familles-de-1-%C3%A0-10.pdf>

# CARTON ECLAIR

• **Carton éclair** : les élèves lèvent la carte lorsqu'elle  
correspond à la quantité demandée par l'enseignant

→ • Idem avec plusieurs cartes par enfant, de 1 à 5

# RITUEL MARIONNETTE /MATERIEL CLASSE

• **Nombreuses situations de manipulation permettant à l'enfant de verbaliser ce qu'il fait.**

Ex : rituel (un enfant par jour en MS ou GS): comparer les collections d'objets apportées par la marionnette de la classe et verbaliser devant le groupe (plus de jetons jaunes que de bleus, autant de feutres que de ciseaux etc...)

# LE JEU DU SALADIER

A partir de la MS

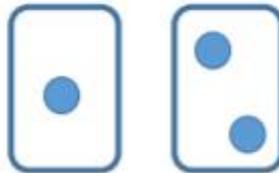
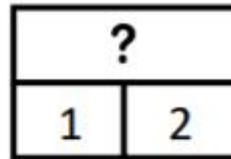
**Déroulement :**

Cette situation se joue en binôme. Un élève montre une collection puis cache un ou plusieurs éléments sous un saladier et demande : « Combien y en a-t-il sous le saladier ? »



<http://objectifmaternelle.fr/2016/08/decompositions-jeu-saladier-video/>

# LES CARTES ECLAIRS

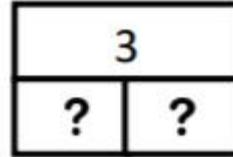


<b>Objectif spécifique</b>	- Composer une collection équipotente à deux sous-collections données avec ses doigts.
<b>Déroulement</b>	
<b>En PS à partir de la période 3</b>	
<b>Déroulement :</b> L'enseignant montre deux cartes constellations (la composition ne dépasse pas 3 en PS). « Vous regardez bien les cartes. Nous allons les mettre ensemble. » « Vous devez montrer le nombre avec les doigts d'une main. »	
<b>variables :</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser des objets (crayons, cubes...).</li><li>• Utiliser des cartes transparentes qui vont faire apparaître la nouvelle collection.</li><li>• Montrer les cartes puis les cacher rapidement.</li><li>• Montrer les cartes l'une après l'autre.</li><li>• Taille des nombres, compositions particulières.</li></ul>	

<https://fr.padlet.com/sccpcan/n5yiggtkf9fayucj>



## Configurations avec les doigts



<b>Objectif spécifique</b>	- Décomposer un nombre en utilisant ses deux mains.
<b>Déroulement</b>	
<b>En PS à partir de la période 3</b>	
<b>Déroulement :</b> L'enseignant montre une quantité de doigts avec une main. « Vous devez bien regarder mes doigts levés. » Il cache sa main. « Vous devez montrer le même nombre de doigts avec vos deux mains. »	
<b>Variables :</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser des chapeaux de doigts (bouchons) pour faciliter la recherche ou outiller les élèves qui n'arrivent pas encore à dissocier leurs doigts (motricité fine).</li><li>• Représentations des nombres : montrer une collection, dire le nombre, montrer une carte.</li><li>• Taille des nombres</li></ul>	



## La ville de « 3 »

3	
2	?

### Objectif spécifique

- Trouver le complément d'un nombre donné.
- Parler les nombres et leurs décompositions.

### Déroulement

#### A partir de la MS

**Matériel :** Briques de construction ou cubes-union collés par groupe de 2 ou 3 (voire 5 en grande section) et à l'unité

#### Déroulement :

Construire la plus grande ville possible en utilisant le matériel. Les éléments avec 2 étages induiront obligatoirement la nécessité d'associer encore 1 pour faire 3. Les éléments 3 se suffiront à eux-mêmes et les éléments 1 pourront s'associer également. Cependant, il faudra que l'élève revoit sa stratégie s'il ne lui reste que des blocs 2.



## La situation de la boîte (ERMEL)

<b>Objectif spécifique</b>	- S'exercer à anticiper le résultat d'une situation d'ajout ou de retrait.
<b>Déroulement</b>	
<b>En MS à partir de la période 3</b>	
<b>Matériel :</b> Petits cubes, boîte opaque	
<b>Déroulement :</b> Le maître montre une collection d'objets et donne la quantité à l'oral si nécessaire : « Je place trois cubes dans la boîte. » Puis il dit : « J'ajoute deux cubes. » Il ferme la boîte. « Combien de cubes en tout ? »	
<b>Variables :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Taille des collections, compositions ciblées</li><li>• Evolution vers des situations de retrait en GS.</li></ul>	

Imiter des postures  
On explicite ou offre pour les plus petits la quantité



Associer des éléments discrets aux doigts  
On prend autant d'objets que de doigts. On vérifie en terme à terme.



Mon rituel préféré : créer des ensembles à l'aide de petits bouts de laine.

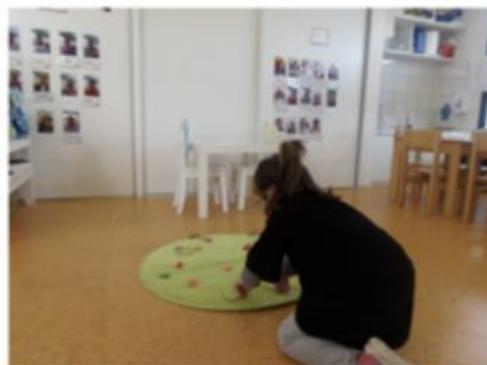
Interdiction de bouger les éléments sur le tapis.

Pour "faire des ensembles de 1", ça se passe plutôt bien :

Créer des collections

On crée des ensembles (mot de lexique offert/donné aux élèves)

Avec des bouts de laine. Attention, pas le droit de bouger les pingouins !



Ici ensembles de « 1 » pour les petits ...

Créer des collections

On crée des ensembles de 2, puis 3 ...

La contrainte de ne pas bouger les objets placés en amont sur le tapis devient fort intéressante !!! Il faut anticiper ou défaire parfois pour pouvoir arriver au bout.



Un problème se pose ...  
On cherche une solution...



## Comparer des quantités

Des pingouins roses, des pingouins noirs ? Qui y en a-t-il le plus ? Comment le vérifier ?



On compte ?

Oui, on peut compter ... mais trop difficile pour les petits ....

On peut s'aider des mains :



Conclusion ici, plus de noirs : il manque deux roses ...

## Comparer des quantités : la balance



Nouvel exercice,  
toujours la même question ...

On prend la balance :

Bon ici plus de noirs que de roses ...  
On ré-explicite qu'un plateau plus bas est plus lourd, qu'il contient plus de pingouins... Et on le vérifie sur d'autres exercices.

Mais justement, vérifions le également avec notre dernière procédure !

On va marier les pingouins !!

A chaque fois, on croise et vérifie toutes les procédures précédentes,

On explicite tout ce qu'on connaît pour comparer et on le vérifie.

Comparer des quantités : terme à terme



Deux pingouins noirs en plus ... deux de plus que ... deux en moins ...  
Etc ...

Comparer des quantités :  
terme à terme explicité par une trace pour préparer au « trait » sur papier.



1 (mouton) de plus que ...

Plouf dans l'eau	<p><i>Objectif : Connaître et mémoriser la comptine numérique</i> L'enseignant propose aux élèves une frise numérique dont certains chiffres sont cachés par une pastille (accrochée avec de la pâte à Fix). Les élèves récitent la comptine numérique à haute voix et se taisent pour les chiffres cachés avant de reprendre la suite de la comptine. L'enseignant modifiera les chiffres cachés.</p>
La fusée	<p><i>Objectif : Réciter la comptine par ordre décroissant.</i> L'enseignant dessine une fusée au tableau. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.</p>
Lucky Luke	<p><i>Objectif : Réaliser les collections-témoins de doigts</i> Les élèves ont les mains derrière le dos. L'enseignant annonce un nombre. Rapidement les élèves proposent des configurations de doigts de l'enseignant. Le groupe valide et note les différentes propositions. On travaillera également les décompositions (5=3 doigts d'une main et 2 de l'autre)</p>
Le dé géant	<p><i>Objectif : Dire le nombre représenté par une constellation du dé</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer un gros dé</li> <li>- Prendre autant de jetons que de points sur le dé</li> <li>- Dire le nombre obtenu</li> <li>- Frapper autant de fois dans ses mains</li> <li>- Montrer la même quantité avec ses doigts</li> </ul>
Ajouter ou retirer un	<p><i>Objectif : Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédente</i> Dans une boîte opaque l'enseignant place jusqu'à trois pions 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 ...</p>
Jeux des pinces à linge	<p><i>Objectif : Additionner deux petits nombres</i> L'enseignant lance deux dés. L'élève doit additionner les nombres et placer une pince à linge sur la bande numérique.</p>
Ping-Pong	<p><i>Objectif : réaliser une collection</i> Matériel : Un bocal opaque ou un sac rempli de balles de Ping-Pong 15 balles de Ping-Pong blanches avec des constellations de 4 à 6 (PS) et de 5 à 10 (MS/GS) 15 balles d'une autre couleur marquées des constellations 4 à 6 ou de 5 à 10. Boîte à jetons On désigne un banquier et deux autres joueurs. A son tour, chaque joueur tire autant de boules blanches que possible (une à la fois) dans le bocal et les remet au banquier qui doit donner autant de jetons qu'il y a de points indiqués sur chaque boule. Le joueur ajoute ces jetons à la collection (cagnotte). Chaque joueur pioche autant de fois qu'il peut, c'est-à-dire tant qu'il n'est pas tombé sur une boule rouge. Le tour du premier joueur s'arrête lorsqu'il pioche une boule rouge. Il doit alors rendre au banquier les jetons correspondant au tirage de la boule rouge. Les manches se succèdent jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puissent plus honorer ses dettes, c'est-à-dire qu'il n'ait plus de jetons dans sa cagnotte.</p>

### 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 a 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 !

### 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....

# comptine num

## 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.

### 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. Reformer 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.

### 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...

#### 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.

#### La gym des doigts



La gym des jambes



Le piano plat



La marche



Le gratte-gratte



Le bravo des doigts



Le bonjour du pouce



Le poing ouvert et fermé

Détente