

RITUELS MATHÉMATIQUES

PS

MS

GS

DECOMPOSITION DU NOMBRE

LE JEU DE L'AUTOBUS

C'est parti !



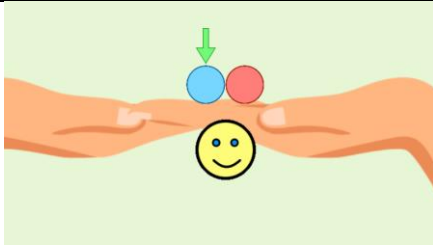
COMBIEN Y A-T-IL DE BONBONS DANS LA BOÎTE ?



AJOUTER / RETIRER

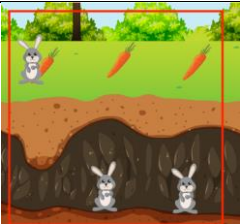
Objectif : Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédente

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 ...



GRELI GRELO

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



LAPIN CACHE

J'ai déposé de la nourriture pour chaque lapin.
Combien de lapins sont restés cachés dans le terrier ?



REVE DE SOURIS

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



MONSTRES GOURMANDS

Le monstre dit : je veux manger 2 fruits et légumes. Il y en a déjà 1 dans le panier. Combien faut-il en rajouter ?

LES PINCES A LINGE

Objectif : Additionner deux petits nombres
L'enseignant lance deux dés. L'élève doit additionner les nombres et placer une pince à linge sur la bande numérique.

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 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 ?

LE JEU DU SALADIER



LE JEU DU SALADIER



LES CARTES ECLAIRS

Déroulement :

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. »

- Utiliser des objets (crayons, cubes...).
- Utiliser des cartes transparentes qui vont faire apparaître la nouvelle collection.
- Montrer les cartes puis les cacher rapidement.
- Montrer les cartes l'une après l'autre.
- Taille des nombres, compositions particulières.

LA VILLE DE 3

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 revoie sa stratégie s'il ne lui reste que des blocs 2.



LA BOITE D'ERMEL

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 ? »

Variables :

- Taille des collections, compositions ciblées
- Evolution vers des situations de retrait en GS.

CONFIGURATIONS AVEC LES DOIGTS

Déroulement :

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. »

FAIRE DES ENSEMBLES

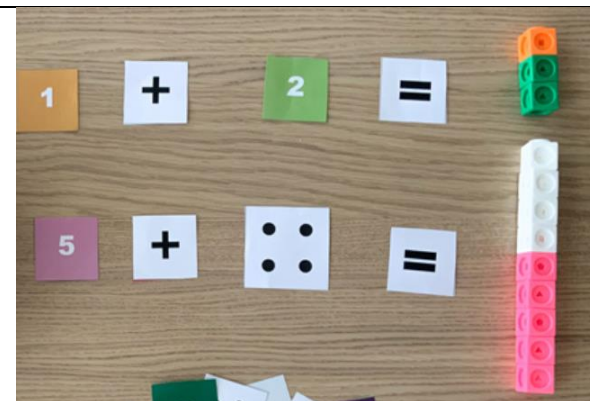


LUCKY LUKE

Objectif : Réaliser les collections-témoins de doigts

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)

CUBES UNION ADDITION





TRIER LES CARTES SELON LEURS REPRESENTATIONS

• Jeu de cartes avec différentes représentations :

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

→ De 1 à 3

—

De 1 à 5

De 1 à 10

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

jusqu'à 6

jusqu'à 10

EXPRIMER UNE QUANTITE AVEC LES DOIGTS DE LA MAIN

• 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



Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments

→ • De 1 à 5 (+montrer dans le dos)

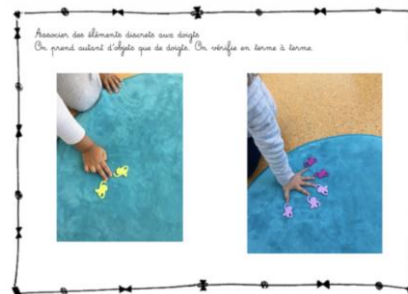


• Jusqu'à 10
+montrer dans le dos et avec les deux mains pour les petites quantités : 3 c'est 2 et 1)
+**Nombre frappé** (l'enseignant frappe un nombre, l'élève montre le bon nombre de doigts)

IMITER DES POSTURES



ASSOCIER DES ELEMENTS AVEC SES DOIGTS



PING-PONG

Objectif : réaliser une collection

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.

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.

JEU DE KIM

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.

JEU DE KIM

JEU CARTES COLLECTION

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 !

JEU DE LA COLLECTION

CONNAÎTRE LA COMPTINE NUMERIQUE

PLOUF DANS L'EAU

Objectif : Connaître et mémoriser la comptine numérique

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.

LA FUSEE

Objectif : Réciter la comptine par ordre décroissant.

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.