

la suite numérique orale grande section/CP

1 : connaître la zone stable de l'enfant individuellement, le plus souvent possible :

« montre moi jusqu'où tu sais compter »

2 : connaître son niveau : chaîne insécable/sécable

« compte jusqu'à n » (s'arrête à n ou pas)

« compte à partir de n » (nécessité ou pas de reprendre 1,2,3,4...)

Compétences travaillées :

- Avoir conscience des éléments constitutifs de la comptine orale : 1/2/3/4....
- Etre capable de compter jusqu'à un nombre donné
- Etre capable de compter à partir de
- Etre capable de donner le successeur d'un nombre
- Etre capable de compter par bonds (de 2 en 2, de 3 en 3)
- Etre capable de compter à l'envers
- Livrer le prédécesseur d'un nombre
- Compter le plus loin possible
- Changer de sens

Activités :

Enfant seul : à l'accueil

- Compte le plus loin possible
- Compte en disant un nombre fort, un nombre faible
- Compte en frappant dans tes mains à chaque nombre
- Dit un nombre, tait le suivant
- Frapper des mains entre les nombres

En grand groupe

Au moment des rituels : début de matinée

Reprendre les mêmes jeux qu'en individuel

- Compte le plus loin possible
- Compte en disant un nombre fort, un nombre faible
- Compte en frappant dans tes mains à chaque nombre
- Dit un nombre, tait le suivant
- Frapper des mains entre les nombres
- Compter en intercalant un mot (ex : anniversaire : une bougie, deux bougies.....etc...comptines)

Mais aussi

- **Jeu du furet**

Les élèves de la classe, chacun leur tour, vont dire un nombre de la comptine numérique. Un ordre de passage est défini au préalable, afin que chacun annonce le successeur du nombre cité par l'élève précédent.

A l'endroit, à l'envers, de n en n...

Possible de partir d'un nombre autre que 1

Variante : le furet avec des « chut » : le maître peut désigner quelques élèves qui diront « chut » au lieu du mot-nombre.

- **La suite muette**

L'enseignant tape sur le tambourin et récite dans sa tête la suite numérique. Quand il s'arrête, un enfant continue la suite tout haut.

- **La maîtresse se trompe** : la comptine est récitée avec des omissions ; les élèves doivent trouver les nombres omis.

- **Jeu du portrait** : penser à un nombre. Dire s'il est avant ou après tel autre.

- **La fusée** : comptine orale à l'envers (Ermel)

La maîtresse se tient debout devant les enfants, ses deux mains levées, doigts écartés. Un enfant se place debout sur un petit banc, face à elle, c'est le commandant...

Il abaisse les doigts de la maîtresse, un à un, (ce sont les manettes de la fusée) en énonçant à chaque fois le nombre de doigts restant levés : 10.9.8.....

Lorsqu'il prononce 0, la fusée part, l'enfant saute en levant les bras. Si l'enfant se trompe, on recommence à 10.

- **Le filet** jeu de cour

Les enfants sont répartis en 2 groupes. La moitié forme une ronde qui sera le « filet ». Les autres sont les poissons.

Les « poissons passent et repassent dans le »filet », pendant que les enfants de la ronde, bras levés, comptent à haute voix jusqu'à un nombre choisi en secret. Arrivés à ce nombre, ils baissent les bras et tous les poissons qui sont alors à l'intérieur de la ronde sont pris. On les compte à voix haute avant qu'ils ne rejoignent le « filet » et le jeu continue.

La suite numérique écrite

- **travail sur le segment de 1 à 9**

Avec étiquettes mobiles

1. les remettre dans l'ordre

- de gauche à droite en ligne.
- De droite à gauche
- De haut en bas
- De bas en haut
- En spirale
- En escalier
-

2. sur la suite ordonnée

- placer un cache, puis deux (nombres côte à côte)
- dans le sens indirect
- enlever des nombres et les insérer : idem un puis deux

- **travail sur tous les nombres**

1^{ère} séance : le maître écrit la suite des nombres devant les élèves le plus loin possible sans rien dire.

« dans ce que je viens d'écrire, il y a des choses que vous connaissez bien : montrer 1.2.3.4.....9 »

« si vous regardez bien on les voit ailleurs »

On retrouve la même chose : 1.2.3.4.....9.

Les nombres de 10 à 19

Jeu de loto

Bande numérique collective affichée

Bande numérique individuelle, pliée en accordéon.

Autres Situations

- les calendriers perpétuels, éphémérides, en tableau.
- L'appel : présents, absents
- Les livres à compter : à découvrir, à fabriquer
- La réussite cartes à jouer
- Le nain jaune
- Le uno
- Le béret