

II. Réciter la comptine numérique

8. La suite chantante

L'enseignant récite la suite des nombres et s'arrête, les élèves lèvent la main pour donner le nombre suivant à l'oral. On continue ou on recommence à 1, en fonction des objectifs à atteindre. Quand le jeu est bien maîtrisé un élève peut prendre la place de l'enseignant, ce qui est intéressant pour entendre les élèves compter seuls régulièrement.

On peut faire le même jeu en écrivant le nombre sur l'ardoise, ce qui travaille l'écrit en même temps.

9. La suite muette

C'est la même activité que la suite chantante sauf que l'on ne récite pas la suite numérique, on tape dans les mains et les enfants comptent dans leur tête ; quand l'enseignant s'arrête, les élèves donnent le nombre qui correspond au dernier coup ou l'écrivent sur l'ardoise.

10. Le furet

L'enseignant demande à un élève de dire un nombre, puis à un autre de dire le suivant et ainsi de suite. Le nombre de départ est 1, le nombre d'arrivée est 10.

Différenciation

Le nombre de départ est autre que 1 et le nombre d'arrivée est de plus en plus grand.

11. Le suivant

L'enseignant dit un nombre et les élèves écrivent sur l'ardoise ou dans le fichier le nombre qui suit.

Différenciation

Matériel : file numérique, tableau de nombres ou livre des nombres

L'enseignant peut afficher la file numérique, ou demander aux élèves d'utiliser le tableau de nombres ou le livre des nombres, de montrer ou de lire le nombre qui suit.

12. Le muet

Matériel : doigts

L'enseignant lève des doigts et les élèves écrivent les nombres correspondants sur l'ardoise ou dans le fichier.

13. Pas plus/pas moins

L'enseignant décide d'un nombre cible, les enfants récitent tous ensemble la suite et tous ceux qui vont au-delà, ont perdu. On recommence avec les autres enfants.

Différenciation

- Les enfants disent deux nombres successivement.

- Activité collective par équipes : les équipes qui ne dépassent pas le nombre donné marquent un point, les autres non. On comptabilise le nombre de points à la fin du jeu.

- Dire la suite en avant à partir de... et s'arrêter à un nombre donné. En arrière à partir de..., et s'arrêter à un nombre donné.

14. Le roi qui comptait ses chats

Ce jeu peut se pratiquer dans la cour de récréation, juste avant de remonter en classe, par exemple. Les élèves forment une ronde. On récite tous en cœur une petite comptine :

Il était une fois un roi qui adorait ses chats

Il était affolé à l'idée qu'on puisse les lui voler

Chaque matin, midi, et soir, il ne pouvait s'empêcher de les compter...

1, 2, 3...

Chaque élève annonce un nombre cible et doit réciter la comptine jusqu'au nombre cible ; quand un élève se trompe, il s'arrête et un autre prend le relais. Le premier qui atteint le nombre cible a gagné. Comme le roi compte ses chats matin, midi et soir, on peut répéter le jeu

plusieurs fois dans la journée. Il est possible de fabriquer une couronne en papier pour le vainqueur.

15. La cible

L'enseignant demande à un élève de dire un nombre, puis à un autre de dire le suivant et ainsi de suite. Le nombre de départ est autre que 1, le nombre cible est un nombre donné.

Différenciation :

- *En avant à partir de...*,
- *en avant à partir de... mais s'arrêter à un nombre donné.*
- *En arrière à partir de...*,
- *en arrière à partir de mais s'arrêter à un nombre donné.*

16. Le précédent

L'enseignant dit un nombre et les élèves écrivent sur l'ardoise ou dans le fichier le nombre qui précède

Différenciation

Matériel : file numérique, tableau de nombres ou livre des nombres

L'enseignant peut afficher la file numérique ou demander aux élèves d'utiliser le tableau de nombres ou le livre des nombres, de montrer ou de lire le nombre qui précède

17. Le kangourou à 100

Matériel : tableau de nombres collectif ou individuel

L'enseignant affiche le tableau de nombres et demande aux élèves de faire des bonds à partir d'une case de départ : bonds de 5 en 5, ou de 10 en 10, ou de 20 en 20. Collectivement, un élève vient montrer la case d'arrivée dans le tableau de nombres.

Différenciation

-Varier le nombre de départ : 0 ou autre nombre (début de ligne ou non, ligne des 10, 20, ...).

-Faire colorier les cases d'un tableau individuel (mis sous pochette plastique).

-Faire remarquer, par exemple, que lorsqu'on compte de 20 en 20 on se déplace de 2 cases en 2 cases dans une même de colonne (on ajoute 2 au chiffre des dizaines). Donc, si l'on sait compter de 2 en 2, on sait compter de 20 en 20 (on compte les dizaines de 2 en 2).

18. Les trois nombres qui suivent

Matériel : file numérique

L'enseignant annonce un nombre. L'élève interrogé donne les trois nombres qui suivent. La file numérique fournit un bon support d'aide.

19. Collier de nombres

Matériel : cartes-nombres

Distribuer des cartes nombres de 1 à 15 aux élèves. Donner un nombre de départ. Chaque élève doit venir placer le nombre suivant sur le tableau ; il ne peut placer la carte que s'il arrive à lire le nombre. Le but est de ne plus avoir de cartes.

20. Bandes numériques à compléter

Matériel : files numériques (complètes ou incomplètes)

En atelier, mettre des bandes numériques incomplètes sous pochettes plastiques, les laisser en libre accès pour que les élèves puissent les compléter : avant d'effacer leur résultat, ils vérifient avec la file numérique ou montrent à l'enseignant.

Différenciation

- Mettre à disposition une file numérique complète en modèle pour certains élèves.

- Varier la quantité des nombres à compléter.