

QUELQUES JEUX MATHÉMATIQUES POUR TRAVAILLER LA MÉMORISATION DE LA SUITE ORALE DES NOMBRES

Compétence visée (BO 2015) : Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

Objectif 1 :

Mémoriser la suite orale des nombres à partir de 1 jusqu'à 30 au moins (ou jusqu'à un nombre fixé à l'avance)

La ronde des nombres

Le premier enfant dit « un », le voisin dit « deux » et on continue jusqu'à un nombre fixé à l'avance.

On peut demander aux enfants de se passer le relai à l'aide d'un bâton, en choisissant au hasard un camarade pour continuer la suite.

La mascotte se trompe

La mascotte de la classe récite la suite des nombres et se trompe : elle commence à 2, omet des nombres, en dit certains deux fois, dit *seize* à la place de *treize* ...

Les enfants doivent pointer ses erreurs.

Le filet

Les enfants sont répartis en deux groupes : un groupe forme une ronde qui sera le « filet », l'autre groupe rassemble les enfants qui seront les « poissons ». Les enfants de la ronde choisissent un nombre entre eux. Les poissons passent et repassent rapidement entre les mailles du filet. Les enfants de la ronde récitent la suite orale des nombres, et au nombre convenu, baissent le « filet » (ils baissent leurs bras). Les poissons « pris » font alors partie du filet.

Comptines numériques

Comptines dans lesquelles les nombres sont **dits en un jet** et apparaissent **dans l'ordre croissant, à partir de un, jusqu'à un nombre fixé à l'avance.**

Objectif 2 :

Réciter la suite orale des nombres à partir d'un autre nombre que 1

Le relai

L'enseignant commence à réciter la comptine, au moment où il s'arrête, le groupe doit continuer la récitation.

On peut réciter en alternance : entre la maîtresse et le groupe, entre enfants (un enfant commence la récitation, récite quelques nombres et s'arrête, un autre poursuit et s'arrête, etc....).

Le défi

L'enseignant lance un défi au groupe classe : il dit un nombre et le groupe doit donner le nombre qui vient juste après.

Au début on laisse la bande numérique affichée, puis on la cache.

On peut utiliser comme support un livre un compter (dont on tournerait la page pour vérifier le successeur).

Comptines numériques

Comptines dans lesquelles **la suite des nombres est fractionnée** : des groupements de nombres sont séparés par des phrases ou portions de phrases.

Objectif 3 :

Réciter la suite orale des nombres à rebours

Le défi

Même activité que pour l'objectif 3, sauf qu'il s'agit de trouver le nombre qui vient juste avant.

La fusée

L'enseignant apporte une fusée (jouet ou image). Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant de 10 ou d'un autre nombre entre 1 et 10.

Comptines numériques

Jeux de doigts 2

*Sur ma main je compte bien,
1, 2, 3, 4, 5,
Mais mes doigts font les malins,
5, 4, 3, 2, 1.
Voici un autre exercice,
6, 7, 8, 9, 10,
Mais mes doigts font un caprice,
10, 9, 8, 7, 6.*

La baleine

*C'est la baleine qui tourne qui vire
Comme un joli petit navire
Prenez garde à la baleine
Elle va vous manger le doigt
5, 4, 3, 2, 1... MIAM !*

Objectif 4 :

Mémoriser la suite de 2 en 2, de 10 en 10

Plouf dans l'eau !

Un plan de jeu constitué d'une bande numérique, des cartons de couleur : bleu d'un côté (eau), gris de l'autre (pierre), sur lesquels sont écrits de chaque côté les nombres de 1 à 30.

On pose les cartons de façon à alterner les couleurs (bleu/gris/bleu/gris). Une « grenouille » saute seulement sur les cases grises (pierre) : les enfants ne prononcent que le nom des nombres écrits sur les cases grises, si un enfant se trompe et prononce le nom d'un nombre écrit sur une case bleue, les autres enfants disent « plouf dans l'eau » !

On peut, dans un premier temps, dire à voix haute les nombres écrits sur les cases grises et à voix basse ceux écrits sur les cases bleues, puis peu à peu on demandera aux enfants d'intérioriser ce nombre.

En fonction de l'alternance des cases, on peut travailler la récitation de la comptine de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10...

➤ Les situations proposées sont inspirées de deux ouvrages :

Vers les maths GS – éditions Accès

Apprentissages numériques en GS Ermel – éditions Hatier