

## Activités numériques ritualisables

Durée : de 5 à 10 minutes

1. Compter les absents/ les présents.  
les élèves qui mangent à la cantine/ à la maison. } Et associer le nombre trouvé aux boîtes à nombres (10 cases)  
les filles/ les garçons de la classe. } Décompter pour déduire le complément par rapport à la totalité.  
les élèves de PS/ MS/ GS de la classe.
2. Écrire la date.
3. Repérer ce nombre sur la bande numérique chiffrée ou le calendrier de la classe.
4. Apprendre des comptines numériques.
5. Compter tous ensemble jusqu'à ...30.
6. Compter à rebours à partir de 5, de 10.
7. Compter de 2 en 2, de 10 en 10.
8. Compter à partir d'un autre nombre que 1.
9. Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné et jusqu'à un autre nombre fixé à l'avance.
10. Trouver qui est avant, qui est après un nombre donné.
11. Dire des comptines numériques en associant les jeux de doigts correspondant.
12. Trouver toutes les façons avec les doigts des deux mains de faire 1, 2...8 en évitant de rester figé sur les représentations conventionnelles.
13. Distribuer le matériel nécessaire aux activités (crayons, ciseaux, colle, pinceaux...)
14. **Pour les PS :**

Jeux d'appariements gestuels : reproduire les mêmes gestes que l'enseignant : d'abord des gestes amples et symétriques (lever les 2 mains en l'air, les poser sur ses oreilles, derrière son dos...) à des gestes plus réduits (mettre des mains sur ses yeux, sur ses genoux...) puis asymétriques.

Reproduire des suites gestuelles ou sonores: taper dans ses mains, sur ses cuisses, avec ses pieds...

### 15. La page cherchée

On vient de lire un livre. On l'ouvre à la page 6. L'enseignant demande à un élève de regarder la page 10. Va-t-il tourner les pages avant ou après la page 6 avant d'obéir à la consigne ?

### 16. La fusée

L'enseignant se tient debout devant les élèves, ses deux mains levées, les doigts écartés. Un élève se place debout sur un petit banc, face au maître ; c'est le commandant. Il abaisse les doigts du maître, 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 zéro, la fusée part, l'élève saute en levant les bras. S'il se trompe, on recommence à 10 ensemble.

### 17. La suite muette

L'enseignant tape sur son tambourin et récite « dans sa tête » la comptine numérique ; quand il s'arrête, un élève désigné continue la suite oralement.

### 18. L'enseignant se trompe

L'enseignant récite la comptine numérique, mais il omet un nombre ; dès que les élèves s'aperçoivent de son erreur, ils lèvent la main et indiquent le

nombre oublié.

### **19. À la suite**

Un élève commence à compter, puis au signal de l'enseignant il s'arrête. Un autre poursuit jusqu'au signal de la maîtresse et ainsi que suite jusqu'à 30.

### **20. Qui va le plus loin ?**

Les élèves sont placés debout en cercle. Le groupe doit réciter la comptine numérique. Un élève commence : il dit un nombre, le camarade placé à sa droite dit le nombre suivant etc...chacun à son tour ne dit qu'un seul nombre. Quand un élève ne sait pas, il s'assoit. Le dernier à rester debout a gagné.

*Variante* : on joue en équipe de deux élèves (il suffit que l'un des deux sache le nombre pour que la réponse soit acceptée).

### **21. Le tambourin**

L'enseignant ou un élève frappe un nombre de coups sur le tambourin. Les élèves doivent montrer le nombre de doigts correspondants ou l'étiquette-nombre correspondante.

### **22. Le sac ou la boîte à surprise**

Matériel nécessaire : un sac ou une boîte, des objets, une bande numérique.

Sortir les objets du sac : de 1 à 10 objets.

Les élèves montrent une collection équipotente de doigts de la main et disent le mot- nombre correspondant.

*Variante* : un élève compte en secret les objets du sac et va poser une flèche sur la bande numérique correspondant au résultat. Les autres élèves ne le voient pas. Ils procèdent, eux, au dénombrement à leur manière. On compare ensuite les résultats.

Possibilité de construire ensuite des collections d'objets équipotentes à celle contenue dans le sac.

### **23. Le jeu des points**

Matériel nécessaire : des cartons portant des constellations de points (de 1 à 10) et des étiquettes des nombres ( de 1 à 20).

Montrer une carte constellation : les élèves lèvent le nombre de doigts équivalent ou l'étiquette des nombres correspondante.

Montrer 2 ou 3 cartes constellations : les élèves le nombre de doigts correspondant à la somme des constellations (ne pas dépasser 10).

Montrer une carte constellation et dire un nombre supérieur au nombre de points sur la carte.

### **24. Greli grelo**

Un élève met un certain nombre de cailloux (moins de 5) dans une des mains de l'adulte, il compte à voix haute. Un autre élève fait de même dans l'autre main. L'enseignant rassemble ses deux mains en les fermant et tout le monde chante : « *Greli- grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?* » Les élèves font des propositions puis la classe valide les hypothèses en comptant les cailloux.

### **25. Jeu de Kim :**

L'enseignant accroche au tableau 3 ou 4 cartes -nombres (constellation du dé, des doigts ou écritures chiffrées). Pendant que les élèves ferment les yeux, il en retire une et les élèves doivent montrer avec leurs doigts la carte enlevée.

### **26. Le nombre caché**

L'enseignant masque un nombre (ou deux consécutifs) sur la bande numérique. Les élèves doivent trouver ce(s) nombre(s).