Situations de désignations orales

1. **Compter les cubes qui tombent Accès**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale de 1 en 1 jusqu’à 5.

**But :** Dire la suite numérique à haute voix ou mentalement.

**Déroulement** : L’enseignant fait tomber des cubes, que les élèves ne voient pas, dans une boîte en métal. Les élèves doivent compter ces cubes :

* d’abord en les comptant à voix haute,
* ensuite à voix basse,
* enfin, « dans leur tête ».

1. **La soupe de ma grand-mère Accès**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale de 1 en 1 jusqu’à 5 *et associer une quantité à un nombre*.

**Matériel** : Un panier contenant 10 pommes de terre par groupe de 4-5 enfants.

**But :** Dénombrer une collection d’objets

**Déroulement** : L’enseignant et les élèves chantent une chanson « Combien faut-il de pommes de terre pour la soupe de ma grand-mère ? Une, deux, trois, … » Dans chaque groupe, un élève prélève les pommes de terre à mesure que la comptine orale est récitée. Le groupe vérifie la quantité en recomptant après avoir mémorisé le dernier nombre énoncé.

1. **Comptines chantées**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale de 1 en 1 jusqu’à 12.

**But :** Poursuivre, compléter ou corriger une suite numérique dite ou pensée.

**Déroulement** : " Un, deux, trois, nous irons au bois " est une comptine populaire classique qui repose sur le principe de la rime avec les nombres énoncés. Elle constitue un moyen mnémotechnique ludique pour apprendre à compter aux jeunes enfants. Il s’agit d’aider les élèves à mémoriser la comptine numérique.

***1, 2, 3 nous irons au Bois*** *Un, deux, trois, nous irons au bois  
Quatre, cinq, six, cueillir des cerises  
Sept, huit, neuf, dans un panier neuf  
Dix, onze, douze, elles seront toutes rouges.*

1. **Suite muette** **Accès**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale de 1 en 1.

**Matériel** : Tambourin, claves, autres percussions.

**But :** Poursuivre compléter ou corriger une suite numérique dite ou pensée.

**Déroulement** :

* **« Qui va le plus loin ? »** chacun dit un nombre (à tour de rôle, ou en binôme)
* **« De 1 à 23 »** : on récite en groupe la suite des nombres jusqu’à 23 (sans dépasser 23 !).
* **« La suite muette »** : le maître frappe des coups sur son tambourin et chacun récite la suite dans sa tête. Lorsque le maître s’arrête, un élève doit dire le nombre correspondant au dernier coup de tambourin.
* **« Le maître qui se trompe »** : le maître récite la suite mais omet des nombres qui sont à retrouver.

1. **Les feuilles de l’arbre Accès**

**Objectif** : Décomposer le nombre 4.

**Matériel** : Un arbre figuré au tableau ou sur une affiche, 4 feuilles fixées à la gomme adhésive.

**But :** Trouver le nombre de feuilles tombées dans la boîte.

**Déroulement** : Dans l’objectif de fabriquer un album à compter, on fixe sur le feuillage de la silhouette de l’arbre les 4 feuilles à l’emplacement de 4 gommettes. Chaque fois qu’on en fait tomber une (qui reste visible au pied de l’arbre),

on chante : « 4 feuilles sur un arbre. L’une s’envole dans le vent. Il en reste 3. » etc. Ensuite, les feuilles tombent dans une boîte (et deviennent non-visibles). Il faut trouver le nombre de feuilles qui sont dans la boîte. Dans un dernier temps, il n’y a plus de gommettes indiquant l’emplacement des feuilles. Seules restent les feuilles qui ne sont pas tombées. Les élèves dessinent ou écrivent le nombre de feuilles tombées.

1. **Les régularités de la comptine****Retz (Mounier)**

**Objectif** : Identifier des régularités orales dans les noms des nombres jusqu’à 30.

**But:** Trouver le nom du nombre qui suit ou qui précède un nombre donné.

**Déroulement** : L’enseignant dit un nombre entre 20 et 30. Les élèves doivent donner le nombre qui suit ou celui qui précède. Ils expliquent pourquoi ils ont proposé ce nombre (similitude avec la comptine de 1 à 10). L’enseignant dit le nombre « 29 » et demande de dire le nombre qui suit. S’il est proposé « 30 » et/ou un autre nom, les élèves expliquent leurs propositions et l’enseignant indique le terme correct.

1. **Le nombre d’avant, le nombre d’après Accès**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale de 1 en 1.

**Matériel** : Frise numérique

**But du jeu :** Dire ou écrire les nombres précédents ou suivants les nombres donnés.

**Déroulement** : L’enseignant dit un nombre, un élève dit le suivant ; même activité mais les élèves écrivent le nombre suivant. Dans le premier temps de l’activité, c’est l’organisation de la comptine numérique orale qui est sollicitée et travaillée. Dans le deuxième temps, il faut trouver le suivant, puis l’écrire en chiffres.

Ensuite, le même procédé peut être réutilisé avec le nombre précédent.

1. **Les filets de pêcheur**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale de 1 en 1.

**But:** Dire la suite numérique et baisser les bras lorsqu’un nombre cible est atteint.

**Déroulement** : Ce jeu se joue en deux groupes.

Le premier groupe fera le filet, le second groupe les poissons.

Le groupe du filet décide en secret d'un nombre qui servira de signal.

Lorsque le "filet" est prêt, les joueurs-filet se mettent en ronde et lèvent leurs bras afin que les joueurs-poissons viennent au milieu de la ronde.

Les joueurs-poissons doivent passer et repasser entre les mailles du filet tandis que le filet récite la comptine des nombres.

Lorsque le signal (le nombre choisi) est prononcé, le filet se referme (les enfants baissent les bras). Les poissons qui sont pêchés à l'intérieur de la ronde viennent alors rejoindre le groupe du filet qui, de nouveau, choisit un nombre signal.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul poisson libre.

On peut à ce moment-là intervertir les rôles.

1. **Furets**

**Objectif** : Connaître la suite numérique orale ; pratiquer le calcul mental.

**But:** Poursuivre une suite numérique en respectant une règle établie implicitement ou explicitement (de 1 en 1, de 2 en 2, e 5 en 5, 10 en 10, par ordre croissant/décroissant, à partir d’un nombre différent de 1, en s’arrêtant à un nombre-cible).

**Déroulement** : Les élèves énoncent à tour de rôle les nombres dans l’ordre suivant la règle fixée : le premier dit « un », le second dit « deux » et ainsi de suite. Les jeux du furet aident les élèves à structurer la suite des nombres. Les enfants peuvent être interrogés dans l’ordre où ils sont assis à leur table ou de manière aléatoire mais toujours en étant sollicités individuellement. L’enseignant peut désigner l’élève interrogé avec la main ou le regard, mais il est préférable de ne pas le nommer pour ne pas interrompre la comptine numérique. Un enchaînement rapide des réponses permet de garder en tête le « fil » de la suite. Si un élève ne sait pas, il peut passer son tour et sera sollicité quelques instants plus tard.