

Mon enfant est en classe de GS, CP, CE1

Mon enfant a des difficultés pour...

...mémoriser la chaîne numérique

à savoir

Réciter la comptine numérique c'est dire les mots-nombres dans l'ordre, sans se tromper.

Dans un second temps, l'enfant devra être capable de remettre des nombres dans l'ordre, d'avoir une notion de quantité.

activités

- Tous les jours, faire compter votre enfant « le plus loin possible ».
 - Faire la même activité en pointant les nombres dits sur une bande numérique (ou les « numéros » du calendrier).
 - à deux : un commence la comptine, s'arrête, le deuxième reprend...
 - à deux : dire un nombre chacun son tour
 - commencer à réciter la comptine à partir d'un nombre x , s'arrêter à un nombre y .
 - réciter la comptine de 2 en 2, ou de 5 en 5, ou de 10 en 10...
 - réciter la comptine avec un mot entre chaque nombre (1 mouton, 2 moutons, 3 moutons, 4 ...)
 - dire la comptine à l'envers (= le compte à rebours).
 - apprendre des comptines avec les nombres.
- Si vous avez une connexion vous pouvez réaliser des activités du type : point à relier (clicmaclasse.fr), si vous avez une imprimante (point par point.com, ou momes.net, ...)

comptines

La poule

1, 2, 3
Si je compte jusqu'à trois,
Mon œuf est en chocolat.
1, 2, 3 4, 5, 6
Si je compte jusqu'à six
Mon œuf est en pain d'épice
1, 2, 3 4, 5, 6 7, 8, 9
Moi je compte jusqu'à neuf
Avant de pondre mon œuf.

Histoire d'œufs

1, 2,
J'ai pondu deux œufs
Dit la poule bleue
1, 2, 3,
J'en ai pondu trois
Répond l'oie 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
J'en ai pondu sept
Répond la poulette
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,
Qu'il est beau mon œuf !

Lisette a des sucettes

Lisette a des sucettes,
Elle en vend sept : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 !
Thérèse a des fraises,
Elle en vend seize : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 !
Martin a des petits pains
Il en vend vingt-et-un : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 !

(Peut être modifié avec les prénoms de la classe ou de la famille.)

Jeux

JEU 1 : la réussite

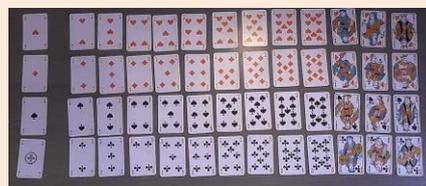
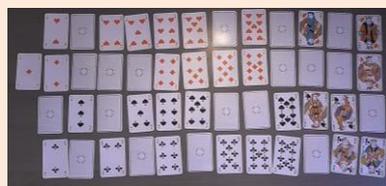
Matériel : un jeu de 52 cartes (ou du papier et un crayon pour fabriquer un jeu de 52 ou 40 cartes)

Règle : On joue seul. On mélange les cartes. On les dispose, face cachée en 4 rangées de 12 (ou 9) cartes.
On garde une pioche de 4 cartes.

Le but est de trier les cartes (une rangée par couleur – peu importe l'ordre : trèfle, pique, carreau, cœur, et dans l'ordre croissant : as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi – la première colonne sera réservée pour les as).

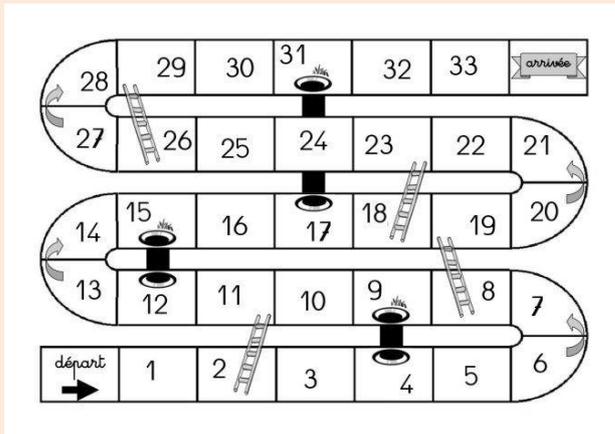
On utilise la première carte de la pioche et on la pose à « sa place » de rangement, on prend la carte retournée correspondante que l'on pose à « sa place » de rangement et ainsi de suite. Si l'on pioche un as, on le pose sur la colonne de gauche, vide, où il n'y a pas de carte retournée donc on prend une nouvelle carte dans la pioche.

Il faut retourner toutes les cartes, faces visibles et c'est GAGNE !



Variante : fabriquer, par exemple, des cartes de 10 à 20 et procéder de la même manière la réussite.

JEU 2 : jeu de l'oie



Matériel :

<https://www.pinterest.es/pin/342132902927922798/visual-search/?cropSource=6&h=374&w=530&x=16&y=11>

un dé, un pion par joueur (ou un bouchon)

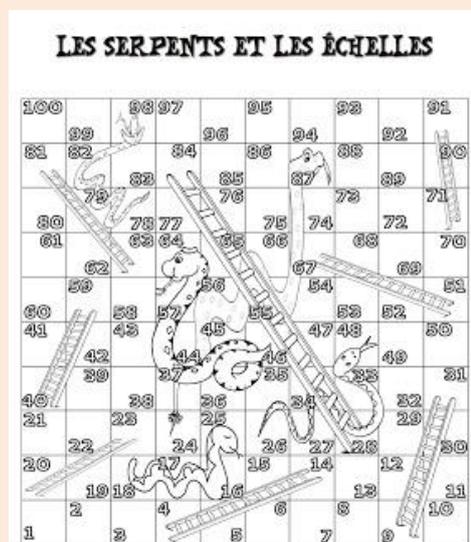
(si nous n'avez pas de dé, vous pouvez écrire les 6 numéros sur 6 papiers ou 6 bouchons et tirer un numéro au hasard).

Règle : Lancer le ou les dé(s), chacun votre tour. Avancer d'autant de case que le dé l'indique. Lorsque vous tombez en bas de l'échelle, vous pouvez monter au sommet. Lorsque vous tombez dans un trou, vous tombez dans la case du dessous.

Le premier arrivé a gagné !

Variante 1 : jeu de l'oie traditionnel, se joue avec 2 dés (on additionne avant d'avancer et on peut compter, réciter la comptine jusqu'à 12)

Variante 2 : Utiliser une grande grille, deux dés (ou 12 papiers). Même consigne mais lorsque l'on tombe sur la case « tête de serpent », on descend au bas de la queue du serpent. Le premier qui arrive sur la case 100 à gagner.

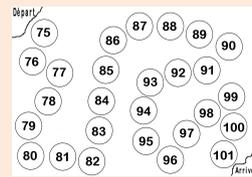
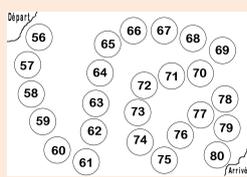
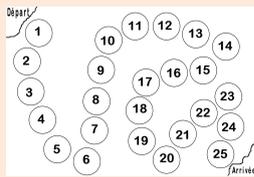
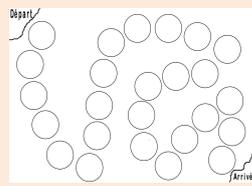
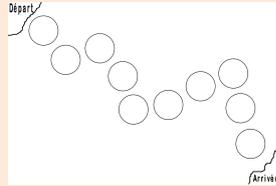


<http://laclassedelaurene.blogspot.com/2010/05/les-serpents-et-les-echelles.html>

JEU : Plouf dans l'eau

Matériel : - On dispose un **plateau de jeu** représentant une rivière, avec une case de départ et une d'arrivée, ainsi qu'un passage en plusieurs étapes (cases numérotées). Plusieurs plateaux sont disponibles ou réalisables

On adapte le plateau selon le niveau de l'enfant : on souhaite consolider la mémorisation de la comptine : on utilise les nombres que l'enfant connaît.



- un petit **personnage**

- Des **cartons numérotés** de chaque côté, en quantité égale au nombre de cases, avec une face grise (symbolisant une pierre plate) et une face verte (symbolisant un nénuphar).

(le découpage, le coloriage des pierres peut être réalisé par l'enfant, c'est une activité manuelle).

Règle :

Sur chacune des cases, on place le carton numéroté correspondant, soit sur la face grise, soit sur la face verte, aléatoirement.

Objectif : faire passer le plus vite possible, le personnage (grenouille par exemple) du Départ à l'Arrivée.

Il faut dire le nom du nombre si on passe sur une pierre, et ne pas le prononcer si on passe sur un nénuphar. Insister pour que l'enfant passe bien sur chaque case, sinon il risque d'oublier un nombre et ainsi décaler la comptine numérique.

Toute erreur est sanctionnée d'un « Plouf ! dans l'eau » des autres joueurs, et le joueur passe son tour. A chaque parcours, on change les couleurs des cartons de certaines étapes.

Variante : Evolution du jeu pour les CE1, CE2 et des CM

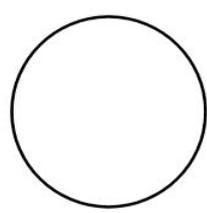
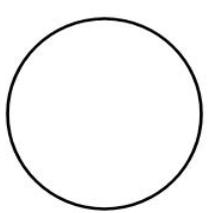
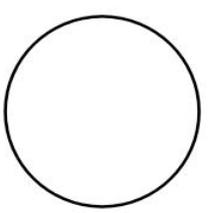
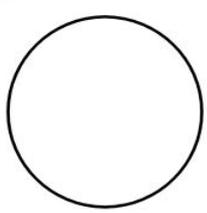
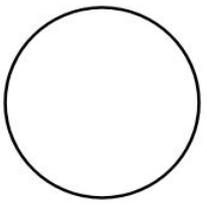
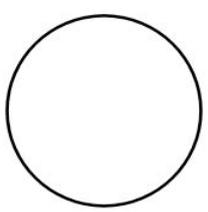
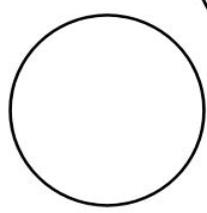
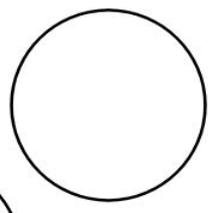
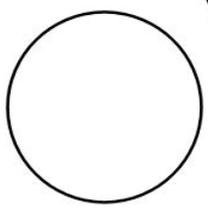
Pour les élèves ayant des difficultés à lire un nombre de la première centaine, faire un plateau avec dix à douze cases, notées 10,20,30...jusqu'à 100, voire 110, 120, ou un grand plateau de jeu avec une trentaine de cases portant sur « la zone à risque » de 58 à 85 ou de 76 à 102.

Le grille vierge permet d'adapter les nombres aux besoins des enfants.



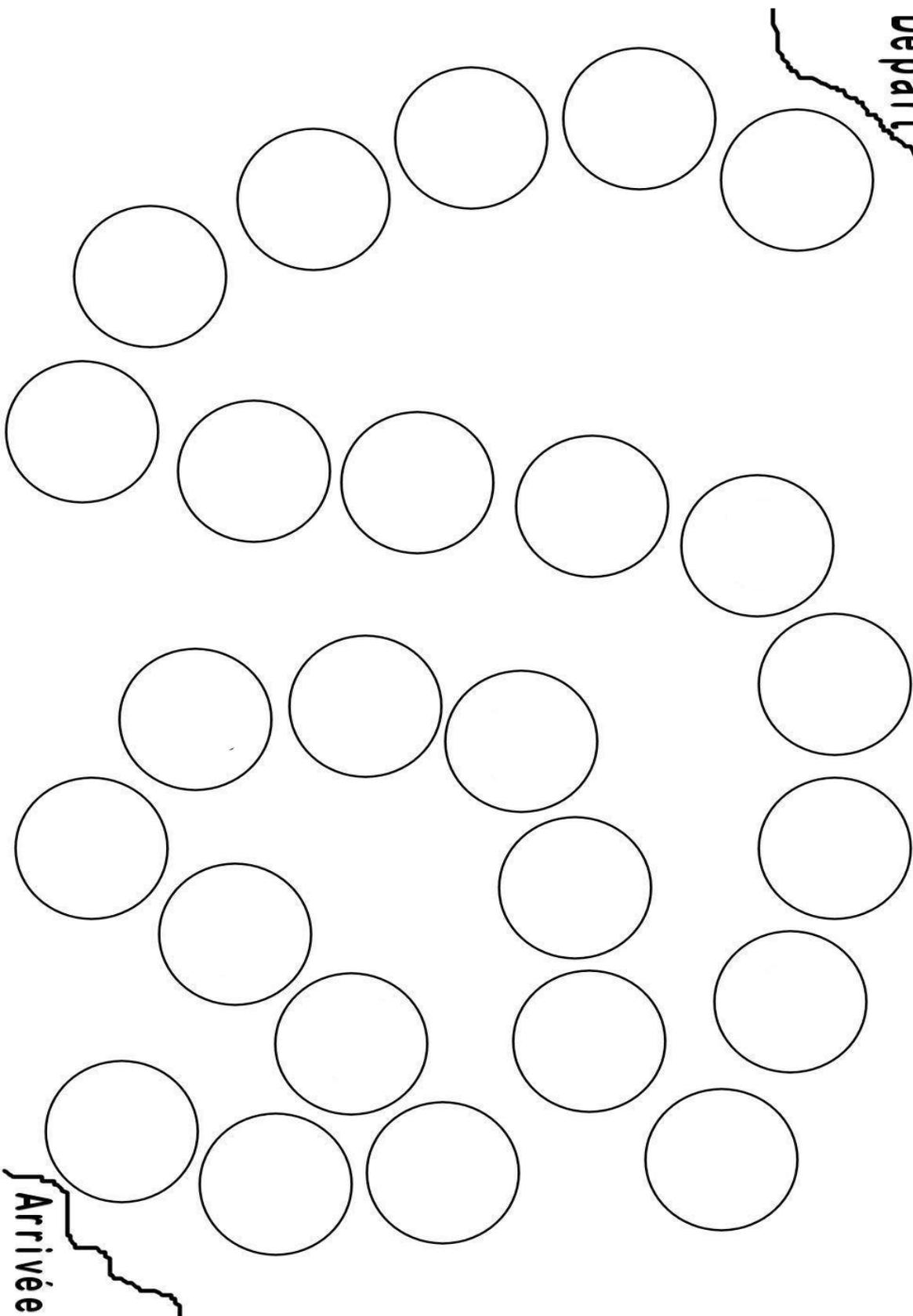
plateau de jeu de 0 à 25, http://missionmaths76.spip.ac-rouen.fr/IMG/DOCS/jeux/fond_plouf25.jpg

Départ



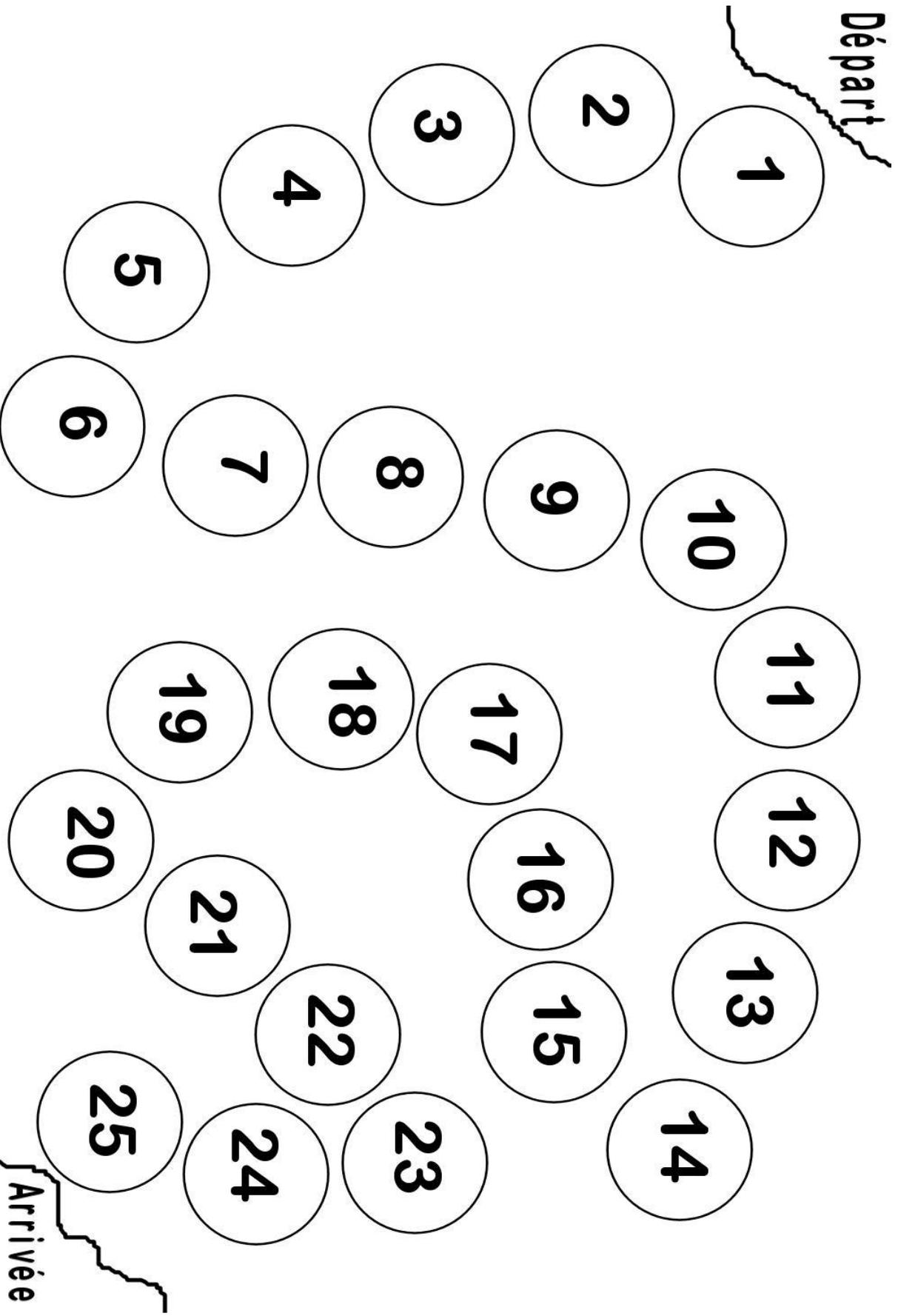
Arrivée

Départ



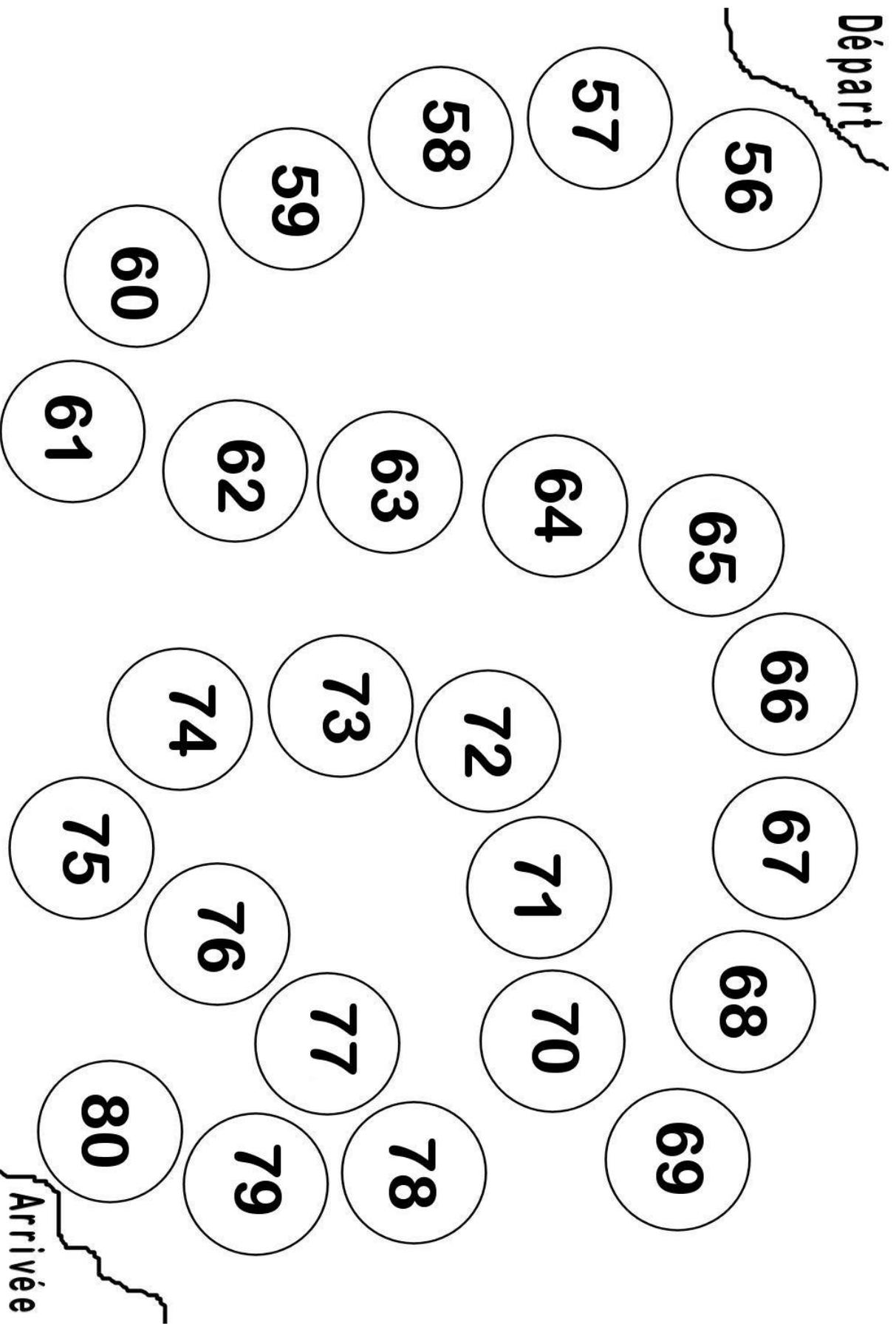
Arrivée

Départ



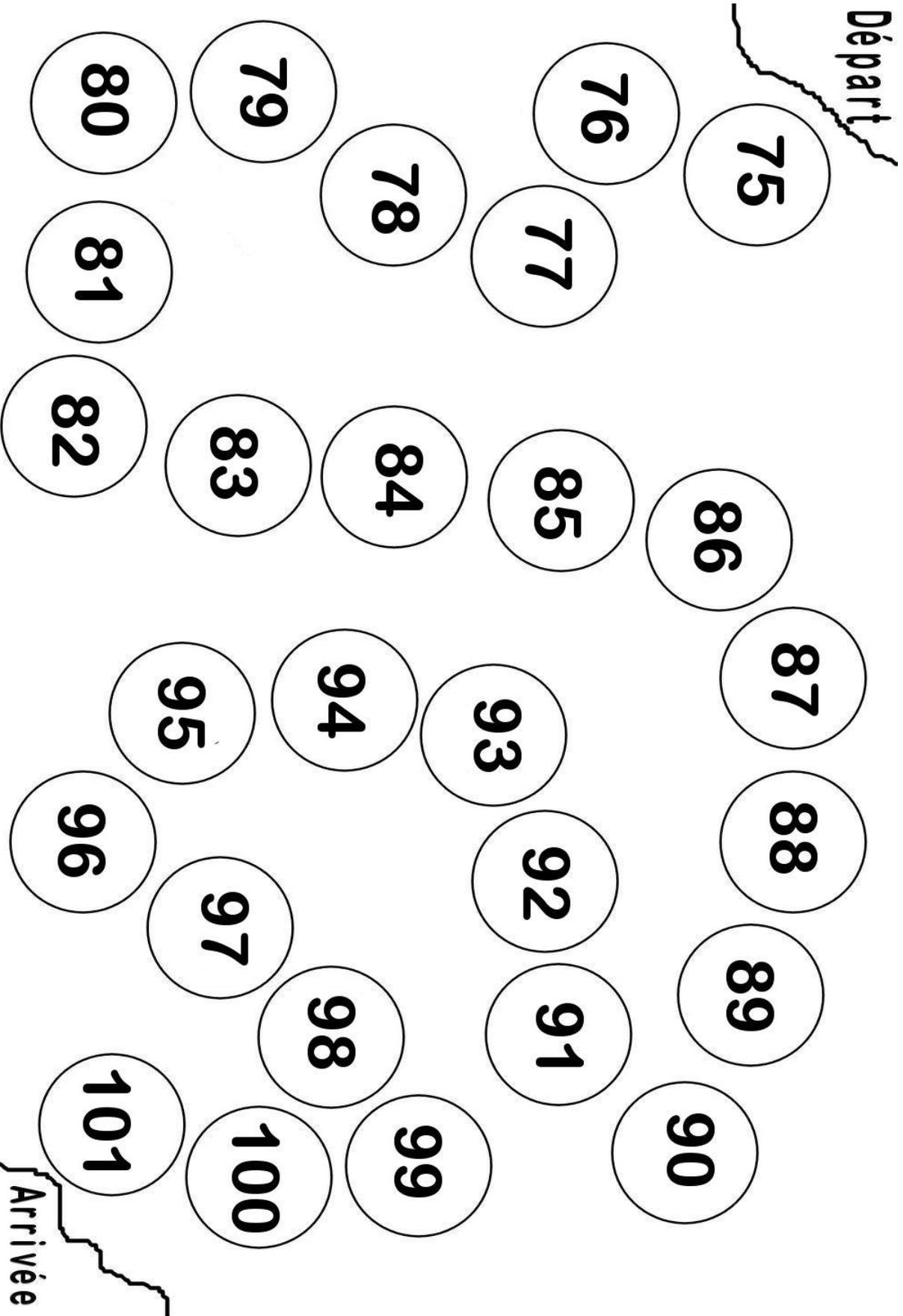
Arrivée

Départ

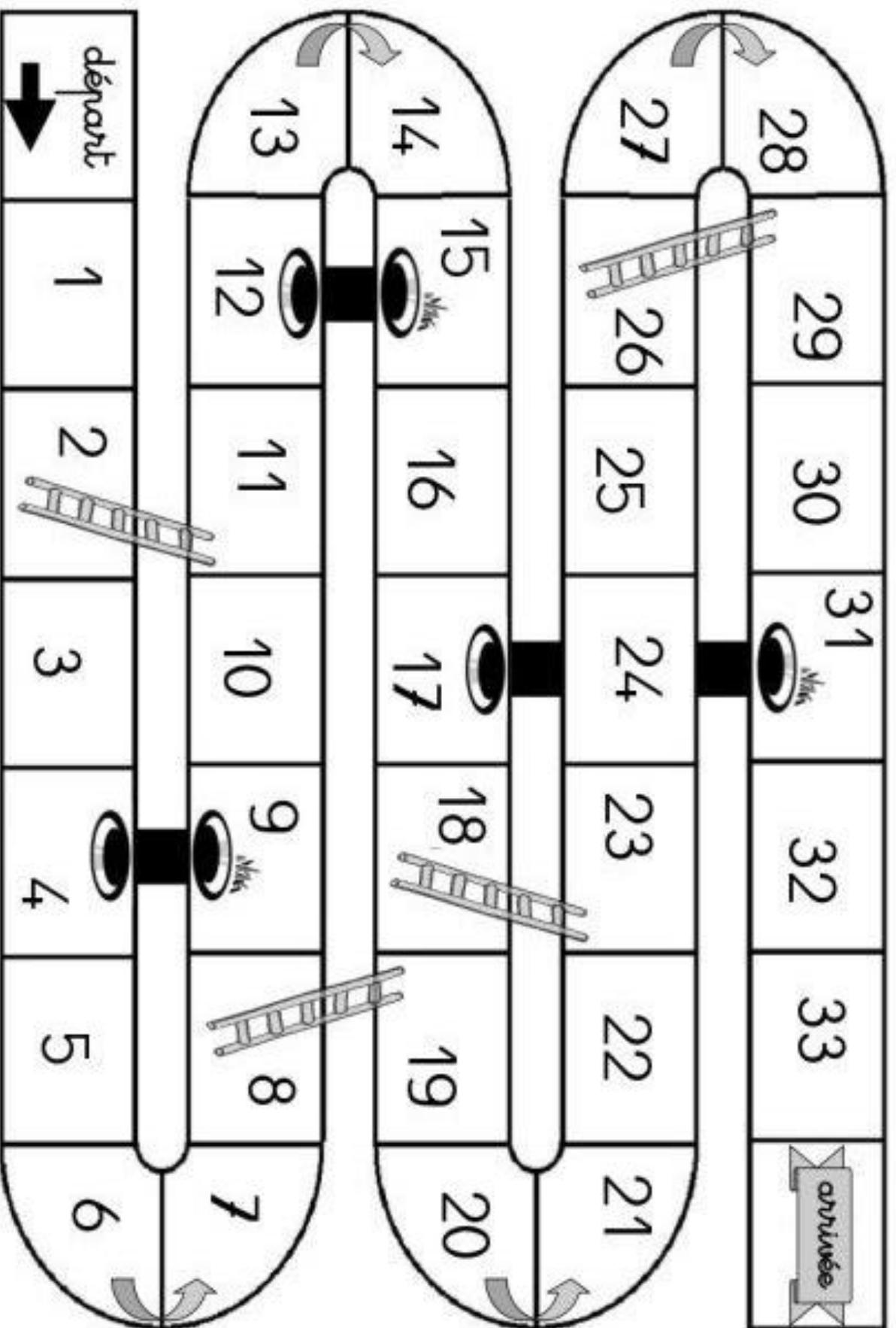


Arrivée

Départ



Arrivée



LES SERPENTS ET LES ÉCHELLES

