

# MES ACTIVITES RITUALISEES EN MATHS AU CYCLE 1

## DES REFERENCES AU PROGRAMME CONSOLIDE ?

### 2.3. Apprendre en s'exerçant

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles situations. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées. Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les enfants les plus grands, jusqu'à des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation. L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés. Dans tous les cas, les choix pédagogiques prennent en compte les acquis des enfants.

### 2.4. Apprendre en se remémorant et en mémorisant

**Les opérations mentales de mémorisation chez les jeunes enfants ne sont pas volontaires.**

Chez les plus jeunes, elles dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'évènements répétitifs qu'un adulte a nommés et commentés. L'enseignant **stabilise les informations**, s'attache à ce qu'elles soient claires pour permettre aux enfants de se les remémorer. Il organise **des retours réguliers** sur les découvertes et acquisitions antérieures pour s'assurer de leur stabilisation, et ceci dans tous les domaines. Engager la classe dans l'activité est l'occasion d'un rappel de Connaissances antérieures sur lesquelles s'appuyer, de mises en relations avec des situations différentes déjà rencontrées ou de problèmes similaires posés au groupe. L'enseignant anime des moments qui ont clairement la fonction de faire apprendre, notamment avec des comptines, des chansons ou des poèmes. Il valorise la restitution, l'évocation de ce qui a été mémorisé ; il aide les enfants à prendre conscience qu'apprendre à l'école, c'est remobiliser en permanence les acquis antérieurs pour aller plus loin.

## SELON QUELLES MODALITÉS ?

- Des activités courtes (10-15 min) et régulières.
- Elles sont en lien avec la compétence travaillée en ateliers dirigés.
- Certaines activités nécessitent un travail d'appropriation en amont afin que les élèves puissent devenir rapidement meneurs de jeu.
- Les champs lexicaux, les corpus de mots sont à définir par l'enseignant.
- A tout moment de la journée : à l'accueil, au regroupement, lors des transitions, au moment de la sortie.
- Leurs outils et supports sont manipulables, par tous, à différents moments de réalisation.

## DES ACTIVITES RITUALISEES, DE QUOI PARLE-T-ON ?

Elles se différencient des activités rituelles (ou rituels) qui regroupent : l'appel, la date, les calendriers, l'emploi du temps, la météo, les responsabilités...

Les activités ritualisées désignent un ensemble d'activités régulières, en général proposées quotidiennement aux élèves.

Elles permettent de découvrir, de renforcer, de systématiser des stratégies opératoires indispensables en résolution de problèmes. Elles vont permettre aux élèves de s'entraîner après la découverte d'une notion. L'objectif est de laisser le temps aux élèves de répéter un geste, une action, ou une procédure. Le matériel proposé doit être personnalisé afin de répondre aux besoins de chacun.

Le maître explique ce qu'il attend des élèves et verbalise les enjeux de la situation.

Le maître encourage, stimule, relance. Attentif aux productions des élèves, l'adulte observe leurs procédures et relève leurs réussites et leurs erreurs.

Des activités ritualisées peuvent se présenter sous forme de comptines, chansons, jeux de doigts, lectures d'albums, séances de langage, devinettes jeux de numération, de phonologie, de reconnaissance de mots, d'essais d'écriture autonome de mots...

Les activités ritualisées se distinguent des rituels.

Les activités ritualisées ne se font pas nécessairement avec toute la classe. Elles peuvent être réalisées par un ou deux élèves, avec l'enseignant si besoin lors du temps d'accueil par exemple.

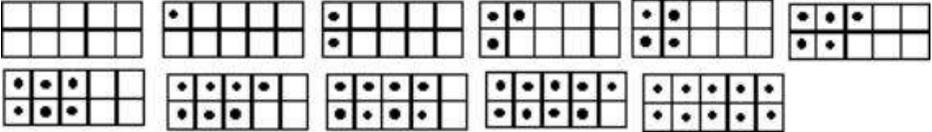
Lors du temps de regroupement qui suit l'accueil, les élèves ont la responsabilité de communiquer aux autres le fruit de leurs recherches (ils deviennent ponctuellement des « experts »).

Le choix des activités ritualisées doit faire l'objet d'une réflexion de la part des enseignants et d'une concertation en équipe pour déboucher sur des activités évolutives tout au long du cycle et sur l'année scolaire, de la PS à la GS : l'équipe établit ainsi une planification claire et suffisamment précise afin de proposer un enseignement structuré, riche, varié et évolutif.

Il s'agit là d'un levier majeur pour conforter et garantir de véritables apprentissages scolaires.

## DES BONNES RAISONS DE PRATIQUER DES ACTIVITÉS RITUALISÉES

- Elles ont une dimension rassurante et évolutive.
- Ce sont des cadres de travail et d'action collectifs, stables et réguliers, associés à des apprentissages.
- Ces activités ritualisées (soumises aux variables mathématiques) corrélées aux situations étudiées en classe, permettent aux élèves d'apprivoiser des notions mathématiques en construction : ils se familiarisent progressivement avec en faisant et en refaisant dans des contextes pluriels « sécurisés ».
- La classe construit un savoir commun, des habitudes collectives de travail et d'organisation, des règles de vie, l'action individuelle de l'enfant est inscrite dans cette réalisation collective.
- Elles permettent une attention plus focalisée, un plus grand automatisme dans les procédures, une pérennité des règles d'action et des techniques de travail.
- Les activités ritualisées contribuent ainsi à l'apprentissage du **métier d'élève**.
- Elles peuvent prendre différentes formes : en grand groupe (regroupement), en petit groupe (les ateliers) ou en situation individuelle.
- Elles permettent la différenciation.
- Elles prennent appui sur l'activité langagière pour verbaliser, expliquer, justifier, argumenter.

Titre	Objectifs	Matériel	Description
<b>Le jeu de Lucky Lucke</b>	Représenter une quantité, un nombre avec ses doigts		Utiliser 1 ou 2 mains le plus vite possible pour faire un nombre annoncé par l'enseignant. Les différentes combinaisons possibles peuvent être ajoutées au répertoire additif en construction. Attention, il ne faut pas que les élèves lèvent les doigts un à un.
<b>Le mariage</b>	Associer des quantités identiques	un jeu de cartes comportant des nombres écrits sous différentes formes (en lettres, sommes, en chiffres, décompositions...).	Les joueurs se partagent les cartes. Lorsqu'un joueur pose une carte, l'adversaire doit trouver dans son jeu une carte représentant le même nombre
<b>Les cartes à points</b>	Associer un nombre et une représentation	Cartes à points Brégeon	<p>Les élèves ont leurs <b>cartes à points</b> en carton posées en ordre devant eux. Dire un nombre, par exemple « quatre ». Les élèves doivent rapidement trouver la carte à points correspondante et la montrer.</p> 
<b>Dis mon son nom</b>	Ecrire les nombres en chiffres, en lettres	Ardoise, feutre véléda	Dire un nombre. Demander à chaque élève de l'écrire en chiffres sur son ardoise. Recommencer plusieurs fois. Les élèves peuvent utiliser leur bande numérique. Recommencer en demandant de l'écrire en lettres. L'écriture en lettre doit être régulière tout au long du cycle. Inversement, écrire un nombre au tableau (en chiffres ou en lettres) et demander à un élève de le nommer.
<b>Les lotos</b>			Un élève ou l'enseignant tire une carte sur laquelle est écrit un nombre dans une des représentations. Soit il la montre, soit il la lit. Les autres élèves possèdent une grille sur laquelle sont inscrits des nombres dans une des représentations. Quand un nombre est tiré et qu'il figure sur sa grille, l'élève le coche. Quand une ligne ou une grille est entièrement cochée, l'élève gagne.

<p><b>Les dominos</b></p>	<p>Associer les représentations d'un même nombre</p>	<p>Des jetons rectangulaires coupés en deux (dominos), des triangles équilatéraux coupés en trois, ou des carrés coupés en quatre selon les diagonales figurent des représentations des nombres. Ces représentations peuvent être variées sur un même jeton</p>	<p>Il faut se débarrasser le premier de ses jetons en plaçant côte à côte des désignations d'un même nombre. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche.</p>
<p><b>Le memory</b></p>	<p>Associer les représentations d'un même nombre</p>	<p>Jeu de cartes identiques</p>	<p>Les cartes sont associées par paires, identiques dans le jeu classique ; elles comportent le même nombre dans deux désignations différentes dans le jeu scolaire. Les cartes sont retournées sur la table ; un élève retourne deux cartes, si elles comportent des désignations d'un même nombre, il les gagne et rejoue ; dans le cas contraire, il les replace au même endroit et passe la main.</p>
<p><b>Les flashcards</b></p>	<p>Nommer et écrire les représentations du nombres</p>	<p>Cartes avec différentes représentations du nombres</p>	<p>L'enseignant montre rapidement un carton sur lequel figure le nombre dans une des désignations. L'élève doit alors montrer des cartons avec des nombres dans un des modes de désignation qui sont disposés devant lui ou écrire le nombre qu'il a vu sur le carton.</p>
<p><b>Jeux de doigts</b></p>	<p>Mémoriser les constellations de 1 à 4.</p>		<p>En début de période, on travaille uniquement avec les nombres de 1 à 3.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>L'enseignant frappe un nombre dans ses mains</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Frapper autant de fois dans ses mains et dire le nombre.</li> <li>* frapper en disant la comptine des nombres.</li> <li>* Montrer une collection équivalente avec ses doigts.</li> </ul> </li> <li>2. <i>L'enseignant montre une carte constellation du dé (Même consignes.)</i></li> <li>3. <i>L'enseignant montre un nombre avec ses doigts</i> <p>Pour un même nombre, il varie les doigts utilisés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Faire comme l'enseignant et dire le nombre.</li> <li>* Montrer le même nombre en utilisant une main.</li> </ul> </li> <li>4. <i>L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts de ses 2 mains.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Faire comme l'enseignant et dire le nombre.</li> <li>* Montrer le même nombre en utilisant une main.</li> </ul> </li> <li>5. <i>L'enseignant montre un nombre en utilisant les doigts d'une seule main.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Décomposer ce nombre en le montrant avec les doigts des deux mains.</li> </ul> </li> </ol>

<p><b>La boîte.</b></p>	<p>Ajouter ou retirer un.</p>	<p>Une boîte Petites voitures</p>	<p>1. L'enseignant place 1, 2, ou 3 voitures dans une boîte opaque. Il demande aux élèves de les compter. Il ajoute une voiture dans la boîte. *Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans la boîte. *Recommencer avec d'autres nombres. (L'enseignant dit : j'ajoute une voiture. Combien y en aura-t-il dans la boîte ?) 2. Même situation avec des nombre de 1 à 5 mais cette fois l'enseignant retire un objet.</p>
<p><b>Le jeu de Kim.</b></p>	<p>Mémoriser les constellations du dé des nombres de 1 à 4. Mémoriser les écritures chiffrées des nombres de 1 à 4.</p>	<p>Jeu de cartes avec constellations</p>	<p>1. L'enseignant place au tableau des cartes avec les constellations du dé de 1 à 4. Il demande aux enfants de fermer les yeux pendant qu'il retire une carte. (L'enseignant dit : Quelle carte a disparu ?) - Montrer avec ses doigts le nombre inscrit sur la carte retirée. 2. Même jeu avec des cartes où sont écrits les nombres de 1 à 4. 3. Même jeu avec les jeux de cartes présentés en même temps au tableau : constellation et chiffres.</p>
<p><b>la bande numérique</b></p>	<p>Exprimer des petites quantités avec ses doigts.</p>	<p>Sac Objets variés de la classe ou du thème travaillé</p>	<p>Le personnage de la classe apporte un sac contenant des objets (entre 1 et 6). C'est le sac à surprises. *Sortir les objets du sac et monter une collection de doigts équipotente en disant le nombre correspondant. Un élève compte les objets dans le sac et place une pince à linge sur la case de la bande numérique de la classe qui correspond au nombre d'objets ; *Montrer ce nombre avec ses doigts puis vérifier.</p>
<p><b>Le cinquième</b></p>	<p>Repérer une position dans une liste d'objets. Utiliser les termes 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup></p>	<p><b>Livre à compter</b> « Le cinquième » Norman Junge et Ernst Jandl. Lutin poche. 2000</p>	<p>Dans une ambiance inquiétante, 5 jouets sont assis dans ce qui semble une salle d'attente d'un docteur réparateur de jouets. Ils disparaissent, chacun à leur tour, derrière une porte bien mystérieuse. *Reformuler l'histoire en utilisant les termes adéquats pour indiquer l'ordre de passage des personnages.</p>
<p><b>Le nombre caché</b></p>	<p>Utiliser la bande numérique. Exprimer des petites quantités avec ses doigts.</p>		<p>L'enseignant montre une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts. Dire le nombre correspondant. Trouver ce nombre sur la bande numérique. L'enseignant place une pince à linge sur la case d'un nombre entre 1 et 10. Montrer avec ses doigts et ce nombre. L'enseignant place une carte sur une case de la bande numérique pour cacher un nombre entre 1 et 10. Montrer avec ses doigts une quantité correspondant au nombre caché et dire ce nombre. Lire les nombre dans l'ordre puis dans le désordre.</p>

<p><b>Le nid</b></p>	<p>Retirer un.</p>		<p>Ils étaient 6 dans le nid                  Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! »                  Et l'un d'eux tomba du nid.                  Il s n'étaient plus que 5 dans le nid. Etc...                  Il n'était plus que 1 dans le nid.                  Et le petit dit : « aaaaah ! »                  « S'asseoir sur un banc et mettre en scène la comptine. Les élèves qui tombent du nid restent assis à côté du banc.                  Dire la comptine en jouant avec ses doigts.                  Retirer un doigt à chaque fois.                  Jouer l'histoire avec les images proposées dans le manuel (page 120).                  Dire la comptine en partant de 7 ou d'un autre nombre.</p>
<p><b>Combien sont tombés du nid ?</b></p>	<p>Résoudre des problèmes portant sur les quantités (complément d'un nombre).</p>		<p>Relire la comptine du nid (proposée en amont).                  Une image de nid et 5 images d'oiseaux sont présentées au tableau.                  Une boîte permet de masquer les images des oiseaux tombés du nid.                  Observer la situation. 4 oiseaux sont dans le nid.                  Chercher combien d'oiseaux sont tombés dans la boîte.                  Montrer avec ses doigts combien d'oiseaux sont tombés.                  Vérifier et recompter en disant 5 c'est 4 et encore 1.                  Recommencer avec d'autres décompositions du 5.                  Introduire les décompositions du 6.</p>
<p><b>Cinq créatures</b></p>	<p>Décomposer le nombre 5</p>	<p>« Cinq créatures ». Emile Jenkins et Tomek Bogacki. Gallimard Jeunesse. 2001.</p>	<p>Un papa, une maman, une petite fille et deux chats vivent sous le même toit.                  Tout ce qu'ils font et prétexte à décomposer le nombre 5.                  Il s'agit par exemple de repérer sur une page 3 personnages roux et 2 personnages grisonnants.                  L'enseignant peut reproduire et agrandir les 5 personnages sur de la cartoline et faire chercher d'autres décompositions.</p>
<p><b>La ronde des nombres</b></p>	<p>Réciter la comptine jusqu'à 15.</p>		<p>- Les enfants sont assis en rond                  Chacun son tour, un élève dit un nombre.                  Le voisin dit le nombre suivant jusqu'à un nombre donné.                  - Réciter la comptine jusqu'à 15 à partir d'un autre nombre que 1.                  - on peut demander aux enfants de passer de se passer le relais à l'aide d'un ballon ou d'un bâton.</p>

<b>Compter dans sa tête</b>	Dénombrer une quantité de 1 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.		<ul style="list-style-type: none"> <li>-L'enseignant laisse tomber des cubes un par un dans une boîte en fer.</li> <li>-Compter à haute voix, à voix basse, puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte.</li> <li>-Dire le nombre de cubes qui se trouvent dans la boîte.</li> <li>-Vérifier en comptant les cubes dans la boîte en fer.</li> </ul> Variante : <ul style="list-style-type: none"> <li>-Montrer le nombre de cubes avec ses doigts.</li> <li>-Montrer le nombre de cubes sur la bande numérique.</li> </ul>
<b>Les feutres</b>	Comparer les quantités en écoutant le comptage de l'enseignant.	Feutres de la classe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter l'enseignant compter les feutres puis les capuchons.</li> <li>Comparer les 2 quantités pour savoir si chaque feutre aura un capuchon.</li> <li>« <i>L'enseignant dit en montrant les boîtes :</i></li> <li>- <i>Dans cette boîte, j'ai des feutres. Je les compte : un, deux, trois, quatre, cinq, six.</i></li> <li>- <i>Dans cette boîte j'ai des capuchons. Je les compte : un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit.</i></li> <li>- <i>Y-a-t-il assez de capuchons pour boucher tous les feutres ? »</i></li> <li>- Vérifier en plaçant les capuchons sur les feutres.</li> <li>- Retenir que l'écoute du comptage de l'enseignant permet d'anticiper qu'il y a assez de capuchons car le comptage des capuchons va « plus loin » que celui des feutres.</li> <li>- recompter les feutres et les capuchons en disant plus fort les nombres qui correspondent à la différence entre les deux collections.</li> <li>- Répéter cette activité en variant le nombre d'objets dans les boîtes.</li> </ul>
<b>8 enfants sur un banc</b>	Retirer un. Compter à rebours à partir de 8.		<p>8 enfants sur un banc et le petit s'écrie « Poussez-vous, poussez-vous ! »</p> <p>Ils se poussèrent tous et 8 tomba du banc.</p> <p>7 enfants sur un banc...</p> <p>Demander à 8 élèves de s'asseoir sur un banc et jouer la comptine.</p> <p>Donner ensuite à chaque élève une carte de format A4 avec un nombre de 1 à 8. Ranger les élèves sur le banc en fonction de leur carte.</p> <p>Reprendre le jeu.</p> <p>Accrocher au tableau les cartes des enfants qui tombent du banc.</p>

<p><b>Les prénoms</b></p>	<p>Dénombrer une quantité.</p>		<p>L'enseignant a apporté 10 boîtes numérotées de 1 à 10.                  Ranger ces boîtes nombres dans l'ordre croissant en s'aidant de la bande numérique.                  A chaque séance, l'enseignant tire au sort quatre étiquettes prénoms de la classe.                  Pour chaque prénom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte à nombre correspondante.                  Lorsque tous les prénoms de la classe sont classés dans les boîtes, chercher les boîtes qui contiennent le plus et le moins de prénoms.</p>	
<p><b>Comptines</b></p>	<p>Réciter la comptine jusqu'à</p>		<p><b>3 petits moustiques</b>                  3 petits moustiques m'ont piqué                  1 sur le front                  1 sur le nez                  et le troisième sur le bout du pied                  3 petits boutons m'ont poussé                  1 sur le front                  1 sur le nez                  et le troisième au bout du pied                  Me voilà défiguré !</p> <p><b>Tante Ursule</b>                  Dans sa maison minuscule,                  Tante Ursule fait du calcul,                  En comptant les sous de son pécule.                  -Combien a-t-elle,                  -15 sous                  1, 2, 3, 4,.....15 sous.                  Dans sa maison minuscule,                  Tante Ursule fait du calcul,                  En comptant les sous de son pécule.                  -Combien a-t-elle ?                  10 Sous                  1, 2, 3, 4,.....10 sous.</p>	<p>« <b>La poule qui compte</b> » de Pierre Coran                  1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9                  Moi je compte jusqu'à 9                  Avant de pondre mon oeuf.                  1, 2, 3, 4, 5, 6                  Si je compte jusqu'à 6                  Mon oeuf est en pain d'épices.                  1, 2, 3                  Si je compte jusqu'à 3                  Mon oeuf est en chocolat.</p> <p><b>Un chat gris dormait.</b>  <i>(main gauche fermée)</i>                  Sur son dos dansaient                  5 petites souris.  <i>(5 doigts de la main droite sur le poing)</i>                  Le chat les a prises.                  (la main gauche s'ouvre et attrape les 5 doigts)                  Tant pis.  <i>(les 2 mains écartées)</i>                  1, 2, 3, 4, 5                  (Soulever les 5 doigts l'un après l'autre).</p>
<p><b>Dictée de nombres</b></p>	<p>Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée.</p>		<p>Ecrire les nombres dictés par l'enseignant dans les cercles de couleur en s'aidant de la bande numérique.</p>	

<b>Les cartons éclairs</b>	Reconnaître rapidement des petites quantités.		L'enseignant montre pendant trois secondes une carte présentant une des constellations du dé de 1 à 5 ou une carte avec une constellation de doigts ou une écriture chiffrée. Dire le nombre ou montrer ce nombre avec ses doigts.
<b>Voici ma main</b>	Décomposer le nombre 5.		Voici ma main Elle a cinq doigts En voici deux En voilà trois Voici ma main Elle a cinq doigts En voici quatre Et un tout droit.

**Ressources :****Académie de Besançon**Télé Formation Mathématiques <http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFM/>- <http://jean-luc.bregeon.pagesperso-orange.fr/Page%203-12.htm>: Activités mentales ritualisées au CP et au CE1

- CRDP Montpellier, Banque de séquences didactiques en vidéo « Le boulier et l'abaque au Cycle 2 et au Cycle 3 »

- <http://www.crdp-montpellier.fr/bsd/afficherSerie4.aspx>**Les activités ritualisées se distinguent des rituels.**

Les activités ritualisées ne se font pas nécessairement avec toute la classe. Elles peuvent être réalisées par un ou deux élèves, avec l'enseignant si besoin lors du temps d'accueil par exemple (éventuellement en amont sur le temps des APC).

Lors du temps de regroupement qui suit l'accueil, les élèves ont la responsabilité de communiquer aux autres le fruit de leur recherche (ils deviennent ponctuellement « experts »).

Le choix des activités ritualisées doit faire l'objet d'une réflexion de la part des enseignants et d'une concertation en équipe pour déboucher sur des activités évolutives tout au long du cycle et sur l'année scolaire, de la PS à la GS : l'équipe établit ainsi une planification claire et suffisamment précise afin de proposer un enseignement structuré, riche, varié et évolutif.

Il s'agit là d'un levier majeur pour garantir de véritables apprentissages scolaires.