

Le jeu de la grenouille

Connaître la suite orale des nombres jusqu'à 10

★ Flash 1

1. En partant de 1, compter de 1 en 1 jusqu'à un nombre inférieur ou égal à 10. Choisir un nombre n à atteindre, par exemple 6, et appliquer la règle du **jeu du furet** : à tour de rôle, de voisin en voisin, les élèves disent chacun un nombre. Dans l'exemple, le premier dit « 1 » et le dernier à parler est celui qui dit « 6 ».
2. Même procédé mais cette fois, à chaque nombre énoncé, l'enseignant fait tomber un cube dans une boîte. Dans l'exemple, un élève vérifie que 6 cubes sont tombés dans la boîte à la fin du jeu. Puis l'enseignant montre 5 cubes dans la boîte et demande combien il faut en ajouter pour en avoir 6. Il rappelle que pour obtenir le nombre qui suit, il faut ajouter 1.

★ Flash 2



Compter en suivant la grenouille qui se déplace sur la file numérique. La file numérique collective (**FileNumerique.pdf**) est affichée jusqu'à 30, dans le cadre de la liaison avec la grande section de Maternelle. Cette file sera affichée jusqu'à 99 à partir de la séquence 32 (période 3).



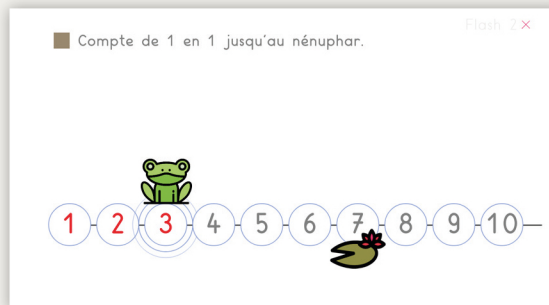
★ Flash 3

1. Compter de 1 en 1 jusqu'à 10, en partant d'un nombre compris entre 1 et 10. Choisir un nombre n de départ, par exemple 4. Appliquer la règle du **jeu du furet**. Dans l'exemple, le premier dit « 4 », le dernier à parler est celui qui dit « 10 ».
2. Même procédé mais cette fois, l'enseignant a placé n cubes dans la boîte au départ et ajoute successivement un cube, au rythme du décompte, pour atteindre 10.

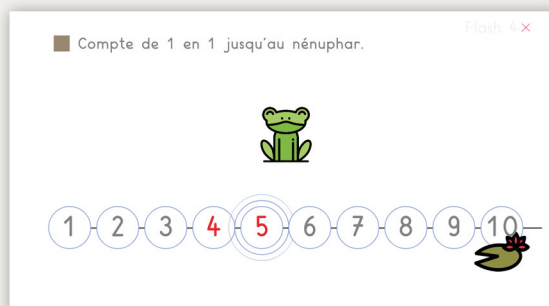
★ Flash 4



Compter en suivant la grenouille qui se déplace sur la file numérique.



Extrait de **Flash 2**
La grenouille part toujours du nombre 1 et s'arrête sur le nombre cible.



Extrait de **Flash 4**
Compter à chaque déplacement de la grenouille. La grenouille part d'un nombre supérieur à 1 et s'arrête sur le nombre 10.

Le compte à rebours

Connaître la suite orale des nombres jusqu'à 10

★ Flash 5



Compter de 1 en 1, en décroissant, de 10 jusqu'à 0, selon la règle du **jeu du furet**. Le dernier à parler est celui qui dit « 0 ». Un élève est chargé d'appuyer sur le bouton de l'ordinateur pour faire décoller la fusée à la fin du compte à rebours.

★ Flash 6

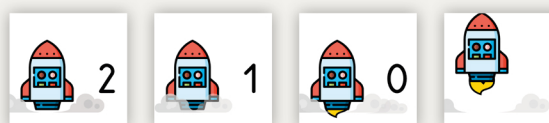
10 objets ont été placés au départ dans une boîte. Pour chaque nombre énoncé dans le compte à rebours, l'enseignant retire un cube de la boîte. Puis il montre 5 cubes dans la boîte et demande combien il faut en retirer pour en avoir 4. Il rappelle que pour obtenir le nombre qui précède, il faut retirer 1.

★ Flash 7

Compter de 1 en 1 en décroissant, en partant d'un nombre compris entre 1 et 10.



Extrait de **Flash 5**
Compter de 1 en 1, en décroissant, de 10 jusqu'à 0.



Extrait de **Flash 8**
Lire et dire les nombres qui s'affichent sur le compteur.

Lire les nombres jusqu'à 10

★ Flash 8



Compter de 1 en 1 en décroissant en partant d'un nombre compris entre 1 et 10 et en lisant les nombres qui s'affichent à l'écran.