

Les comptines numériques

1. Pourquoi utiliser les comptines dans un enseignement des mathématiques ?

« L'usage premier des comptines en classe est d'ordre psychique et social.

Rassurer, contenir l'angoisse de la séparation, développer l'attention conjointe d'un groupe de jeunes enfants, rythmer la journée, accompagner les transitions, autant de fonctions que permet une comptine, une formulette ou un jeu de doigts bien choisi. L'usage second est le développement d'un autre rapport au langage puis à la langue

On peut bien sûr choisir une comptine pour les jeux avec la voix parlée et chantée (Intonation, intensité, hauteur, durée, rythme), pour le développement de manière ludique de la précision gestuelle (dissociation ou coordination des gestes des mains, des doigts) et pour le pur plaisir de jouer avec les mots et les sons en répétant et en inventant. Ce sont là les premiers usages, et les seuls pertinents avec les petits. Ce sont aussi des aide-mémoire pour apprendre la suite des nombres ou des lettres, des jours de la semaine, le nom des doigts de la main, etc. qui ne préjugent en rien de la conceptualisation de ces objets culturels complexes. »

Le langage à l'école maternelle SCEREN

La comptine est un objet du quotidien des enfants ; elle répond à des objectifs d'acculturation et de maîtrise de la langue. A l'école maternelle, les activités autour des comptines mobilisent essentiellement :

- Dire, redire, raconter
- Jouer, mimer, théâtraliser
- Modéliser
- Détourner

Lors de ces activités, les élèves peuvent être amenés à mobiliser et/ou à construire des connaissances mathématiques ou à résoudre des problèmes concernant :

- L'aspect cardinal ou ordinal des nombres
- La représentation des nombres (mots, chiffres, doigts, constellations....)
- Les suites croissantes ou décroissantes
- Le domaine numérique (taille des nombres)
- Les activités de comparaison, complément, ajout...

2. Différents types de comptines

Il existe différents types de comptines qui font appel aux nombres. On peut distinguer celles qui utilisent :

- la suite des nombres sans enjeu numérique
- la suite des nombres avec enjeu numérique
- des comptines à compter mettant en jeu l'aspect cardinal du nombre et/ou l'aspect ordinal du nombre (ordre croissant ou décroissant)
- Des comptines à calculer, utilisant l'aspect cardinal et ordinal

L'enseignant choisit la comptine en fonction des objectifs d'apprentissage mathématiques.

Des entrées sensibles (kinesthésiques, visuelles, sonores) permettent de proposer à chaque élève une appropriation personnelle et pertinente de la comptine et des concepts qu'elle permet d'aborder.

Quelques éléments bibliographiques

- Contemime, Corinne Albaut, CD Album
- [Des comptines, CRDP de Strasbourg](#)

3. Des exemples


Connaissances et compétences mathématiques : Lexique	cardinal Un, deux
<i>Exemple de comptine :</i> Deux mains, deux pieds Une main, (montrer une main) Deux mains (montrer les deux mains) Frappe des mains ! Un pied, (montrer un pied) Deux pieds (montrer les deux pieds) Tape des pieds ! <i>Vers les maths PS ACCES Edition</i>	<i>Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?</i> -Jouer, mimer le texte, -Jouer avec sa voix en exagérant la prosodie, -Remplacer le geste de la main par le nombre de sons correspondant à l'aide d'un instrument de musique, -Remplacer le texte par des gestes et des sons uniquement -Variantes possibles en changeant les éléments corporels mais en conservant les mêmes compétences mathématiques

Connaissances et compétences mathématiques : Lexique	ordinal Un à trois
<i>Exemple de comptine</i> Les moustiques Trois petits moustiques M'ont piqué Un sur le front Un sur le nez Et le troisième Au bout du pied. Trois petits boutons Ont poussé Un sur le front Un sur le nez Et le troisième Au bout du pied. Me voilà toute défigurée C'est l'été.	<i>Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?</i> -Jouer, mimer le texte, -Ajouter des onomatopées après les 3 moustiques et chaque piqûre (ex : bizzz, bazzz, bouzzz), après chaque bouton (vlip, vlap, vloup) -Jouer avec sa voix en exagérant la prosodie, -Inventer une mélodie sur les deux phrases de début et de fin. -Remplacer le texte par le jeu d'un instrument (ex : tambourin reproduisant le rythme de la parole) ; placer les sons ajoutés au bon moment.

Connaissances et compétences mathématiques : Lexique :	cardinal, ordre croissant, ajout « un de plus » Un à cinq
<i>Exemple de comptine</i> Les lapins copains Un petit lapin sur le chemin Rencontre un autre petit lapin Deux petits lapins sont devenus copains. Deux petits lapins sur le chemin Rencontrent un autre petit lapin Trois petits lapins sont devenus copains. Trois petits lapins sur le chemin Rencontrent un autre petit lapin Quatre petits lapins sont devenus copains. Quatre petits lapins sur le chemin Rencontrent un autre petit lapin J'ai cinq doigts sur ma main pour compter Les petits lapins. Un, deux, trois, quatre, cinq ! <i>Premiers pas vers les maths, R.BRISSIAUD</i>	<i>Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?</i> -Mise en scène avec des marottes -Jeux de doigts (variable avec les doigts d'une ou des deux mains) -associer un instrument et/ou une cellule rythmique à chaque lapin ; ajouter les sons après chaque « copains » selon le nombre de lapins et en respectant l'ordre d'arrivée. On entend donc la musique du 1 ^{er} lapin, puis du 2 ^e etc. -associer une hauteur de son et une cellule rythmique à chaque lapin. Do pour le 1 ^{er} , Ré pour le 2 ^e etc. A la fin, on monte la gamme (do à sol)

Connaissances et compétences mathématiques : Lexique :	cardinal, ordre croissant, ajout « deux de plus » Un à six
<p><i>Exemple de comptine</i></p> <p>Il faut six œufs pour mon omelette Il y a deux œufs dans mon assiette (On montre le pouce de chaque main) C'n'est pas assez, c'n'est pas assez Il y a deux œufs dans mon assiette Donnez m'en deux Madame Poulette. (On ajoute un doigt sur chaque main en disant « Un, deux...)</p> <p>...</p> <p>Il y a six œufs dans mon assiette C'est bien assez, c'est bien assez Il y a six œufs dans mon assiette C'est bien assez pour mon omelette</p> <p style="text-align: right;"><i>R Brissiaud</i></p>	<p><i>Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?</i></p> <p>-Jeu de doigts - ajouter/remplacer</p>

Connaissances et compétences mathématiques, Lexique	doubles, ordre décroissant Un à six
<p><i>Exemple de comptine</i></p> <p>Les six petits ballons Six jolis petits ballons Avaient le ventre si rond Que l'un fit « ploc » ! Et l'autre fit « bang » !</p> <p>Quatre jolis petits ballons Avaient le ventre si rond Que l'un fit « ploc » ! Et l'autre fit « bang » !</p> <p>Deux jolis petits ballons Avaient le ventre si rond Que l'un fit « ploc » ! Et l'autre fit « bang » ! Plus de jolis petits ballons !</p> <p style="text-align: right;"><i>d'après Corinne d'Albaud, Contemime</i></p>	<p><i>Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?</i></p> <p>Dire la comptine en utilisant les doigts des 2 mains : - 3 doigts de chaque main - Puis chercher ensemble d'autres configurations pour faire six au départ (5 d'une main et 1 de l'autre, 2 d'une main et 4 de l'autre...)</p> <p>Prolongements : -Compter de 2 en 2 et observer ce comptage sur la frise numérique. -Grouper par 2 une collection d'objets « Manipuler » ce comptage de 2 en 2 avec des objets groupés par 2.</p>

Connaissances et compétences mathématiques : Lexique :	Cardinal dans le titre, ordinal Un à six
<p><i>Exemple de comptine</i></p> <p>Trois poules Quand trois poules vont au champ, la première va devant, la deuxième suit la première, la troisième vient la dernière. Quand trois poules vont au champ, la première va devant.</p>	<p><i>Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?</i></p> <p>Mise en scène par l'utilisation de marottes. (attention à l'orientation des marottes ; pour obtenir la première à gauche, il faut que les poules se déplacent vers la gauche) Variante : lapin de garenne de Corinne Albaut</p> 

Connaissances et compétences mathématiques :

Lexique :

Cardinal, ordre décroissant, « un de moins »

Un à cinq

Exemple de comptine

Ils étaient 5 dans le nid

Ils étaient 5 dans le nid,
et le petit dit:

"Poussez-vous, poussez-vous"

Et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient 4 dans le nid,
et le petit dit:

"Poussez-vous, poussez-vous"

Et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient 3 dans le nid,
et le petit dit:

"Poussez-vous, poussez-vous"

Et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient 2 dans le nid,
et le petit dit:

"Poussez-vous, poussez-vous"

Et l'un d'eux tomba du nid.

Il était seul dans le nid,

et le petit dit: "cui, cui, cui, je m'ennuie"

Comment présenter la comptine numérique et la faire vivre ?

Modélisation du nid.

Des boules de polystyrène reliées au nid par un fil de nylon sont manipulées par les élèves.

