

Texte mis en ligne le 24 janvier 2014

L'enseignement de la suite orale des nombres aux élèves allophones nouvellement arrivés non ou peu scolarisés antérieurement (EANA-NSA) dans leur pays d'origine.

1. Les étapes à respecter et les précautions à prendre

- L'enseignement de la comptine numérique est à mener de façon très progressive avec les élèves qui ne connaissent pas la suite orale des nombres dans leur langue.
 - ▲ Il faut le faire par étapes jusqu'à 5, puis jusqu'à 10, puis jusqu'à 20, 30, 40 et au-delà.
 - ▲ Il est nécessaire de marquer des étapes spécifiques sur les nombres de 11 à 20, de 70 à 79, de 80 à 89 et de 90 à 99 (voir pages 126 et 134 de *J'apprends les maths avec Tchou* au niveau CP).
- L'enseignement peut s'effectuer au moyen de jeux oraux (lire ci-dessous).
- Il est nécessaire d'associer récitation, dénombrement, utilisation des doigts et emploi de diverses représentations de nombres (en dés, en paires, en boîtes de Tchou, etc.).
- Françoise Cerquetti-Aberkane conseille de constituer peu à peu un cahier des nombres (en chiffres, en lettres et avec des représentations en dés), avec chaque élève, pour les aider à mieux formaliser les apprentissages et à les mémoriser au fur et à mesure.

2. Les modalités de travail

- Les activités ci-dessous peuvent être effectuées en unités pédagogiques pour élèves allophones arrivants.
- Elles peuvent être effectuées en activités pédagogiques complémentaires (le nouveau nom de l'aide personnalisé) lorsqu'un nouvel arrivant est scolarisé à plein temps en classe ordinaire dès son arrivée.

3. Les activités possibles

- L'apprentissage de la comptine numérique en français jusqu'à 100 est possible au travers de jeux oraux prenant appui sur des bandes numériques progressives (l'une sera affichée ; chaque élève en aura une dans la mesure du possible).

- ▲ Le jeu du furet : il peut être réalisé en plusieurs étapes avec, puis sans bande numérique.
 - ✓ Première étape : chaque élève désigné par l'enseignant dit un nombre à tour de rôle dans l'ordre de la comptine numérique.
 - ✓ Deuxième étape : annoncer un nombre égal ou inférieur à 10. Le nombre annoncé est la cible. Demander à un élève de réciter la suite des nombres jusqu'au nombre cible, puis d'indiquer une nouvelle cible et de donner la parole à un deuxième élève qui récite la suite des nombres jusqu'à la nouvelle cible et fixe à son tour une nouvelle cible. Inciter les élèves qui ne sont pas interrogés à repérer et à corriger les erreurs.
 - ✓ Troisième étape : refaire le même exercice avec un nombre égal ou inférieur à 20.
 - ✓ Quatrième étape : annoncer deux nombres inférieurs à 20 : par exemple 5 et 12. Demander à un élève de réciter la suite des nombres entre le premier et le deuxième nombre, puis de fixer deux nouvelles cibles et de donner ensuite le relais à un deuxième élève qui récite la suite des nombres entre ces deux nombres, puis indique deux nouvelles cibles. Inciter les élèves qui ne sont pas interrogés à repérer et à corriger les erreurs.
 - ✓ Variantes : réciter la comptine numérique à l'endroit ou à l'envers au travers de ces différents exercices ; poursuivre le jeu jusqu'à 30, 40, 50...

▲ Le jeu de plouf dans l'eau (avec des élèves de l'école élémentaire seulement)

✓ Matériel :

- une bande numérique jusqu'à 30 au moins dotée de cases sous les nombres où il est possible de coller des cartons de couleur avec de la pâte fixante comme ci-dessous :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	...

- les cartons de couleur gris symbolisent des pierres, les cartons de couleur vertes symbolisent des nénuphars ;
- les cartons de couleur sont déplaçables pour pouvoir peu à peu réciter aussi la comptine de 3 en 3, de 4 en 4 ou de 5 en 5.
- une baguette dotée d'une image de grenouille à l'extrémité.

- ✓ Déroulement :
 - Première étape : les enfants récitent la comptine collectivement ; ils prononcent les nombres à voix haute lorsque les cartons sont gris et symbolisent les pierres ; ils les prononcent à voix basse si les cartons sont verts et symbolisent les nénuphars ; lorsqu'un enfant se trompe, les autres lui disent : « Plouf ! Dans l'eau ! »
 - Deuxième étape : les nombres récités à voix basse sont récités mentalement.
 - Troisième étape : les bandes sont découpées et superposées pour inciter les élèves à réciter la comptine numérique sans bande numérique.

- Le jeu du onze : la connaissance et la lecture des nombres de onze à vingt puis de soixante-dix à quatre-vingt-dix-neuf peut être abordée au moyen du jeu du onze proposé par Françoise Cerquetti-Aberkane, puis de jeux complémentaires.
 - ▲ Matériel : un jeu de cartes composé de quatre ou cinq séries de cartes de couleurs différentes selon le nombre de joueurs (soit 40 à 50 cartes), numérotées de 11 à 20 et comportant les représentations des nombres sous forme de dés.
 - ▲ Règle du jeu :
 - ✓ jouer à 3, 4, 5 ou 6 ;
 - ✓ distribuer 4 à 6 cartes à chaque joueur selon le nombre de joueurs et le nombre de séries de cartes colorées utilisées pour pouvoir constituer une pioche ;
 - ✓ il faut poser un 11 pour commencer : si le premier joueur a un 11, il le pose en disant onze ; s'il n'en a pas, il passe son tour et pioche une carte ; dès qu'un 11 est posé, le joueur suivant peut soit continuer la série dans la couleur commencée en posant le 12 de la même couleur (et en disant douze) ; soit commencer une nouvelle série avec un 11 d'une autre couleur ;
 - ✓ un même joueur peut poser plusieurs cartes qui se suivent dans la même couleur en énonçant les nombres correspondants ;
 - ✓ le gagnant est le joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes le premier.
 - ▲ Le même jeu peut être effectué avec des séries de cartes en couleur numérotées de 61 à 70, de 71 à 80, de 81 à 90 et de 91 à 100.

- L'enseignement de la suite orale des nombres jusqu'à 100 - voire jusqu'à 109 - doit associer le dénombrement et la reconnaissance de quantités variables selon les capacités des enfants. Il est possible :
 - ▲ au travers du dénombrement de petites collections de points ou de jetons ;
 - ▲ au travers de la reconnaissance de constellations de nombres en dés ou de représentations des nombres en boîtes de Tchou (c'est-à-dire par dix).
 - ▲ Il est utile d'interroger les enfants sur la méthode la plus rapide.

- Le jeu du cache nombre : la connaissance de la comptine numérique en français peut être consolidée au moyen de ce jeu.
 - ▲ Matériel : un large tableau de nombres (voir modèle ci-dessous) ; des cartes de différentes couleurs pour masquer les nombres
 - ▲ Règle du jeu : l'enseignant cache quelques nombres avec les cartes de couleur ; la valeur des cartes est croissante selon le niveau de difficulté (il est moins facile d'identifier le nombre placé au milieu que les nombres situés sur les bords) ; les élèves jouent à tour de rôle ; ils peuvent retirer une carte et marquer le nombre de points correspondant s'ils peuvent dire à haute voix sans se tromper le nombre caché ; ils sont incités à retirer en priorité la carte rouge et les cartes bleues.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33		35	36	37	38	39
40	41	42				46	47	48	49
50	51						57	58	59
60	61	62				66	67	68	69
70	71	72	73		75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109

- L'apprentissage de la suite orale des nombres en français au-delà de 100 ne pose pas de difficultés majeures si l'on apprend d'abord les centaines. Elle nécessite de disposer de compteurs, avec là encore, de préférence, un compteur affiché et un compteur par élève : il peut être demandé aux élèves de lire des nombres montrés par l'enseignant sur le compteur affiché ou d'écrire sur leur compteur des nombres dits par l'enseignant.