

# Activité « Chut ! »

Cette activité vise à consolider la construction de la comptine numérique orale.

Il s'agit de lire la bande numérique en taisant certains nombres.

On montre la bande en énonçant les nombres et sur un nombre, on met le doigt sur la bouche en disant « chut ! », on doit alors le dire dans sa tête puis dire le nombre suivant sans se tromper.

Par exemple : « 1,2,3, chut !, 5... »

Les élèves auront tendance à dire 4...cette activité nécessitera plusieurs itérations, car c'est un véritable travail du contrôle inhibiteur qui est en jeu.

## Activité en version « remédiation »

L'activité peut être approfondie en remédiation pour aider à la mémorisation de la comptine numérique.

On travaillera avec peu d'élèves (maximum de 4).

L'activité se fera à partir d'une bande numérique disposée face aux élèves (jusqu'à 10 dans un premier temps, puis jusqu'à 20).

Chaque élève dispose d'un personnage.

Sur certaines cases, on place un symbole (jeton, marque ...peu importe).

L'élève doit faire passer rapidement son personnage de la première à la dernière case.

Si l'élève passe sur la case marquée, il ne doit pas dire le nom du nombre.

Il faut bien veiller à ce que l'élève fasse passer son personnage sur chaque case.

Ce jeu pourra être utile plus tard dans l'année de CP pour les zones 59-79 et 79-99

