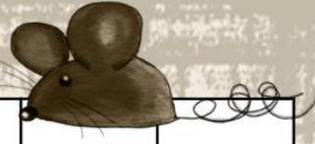






# Le Ratcompteur



Cork									
Cork									
Cork									
Cork									
Cork									
Cork									
Cork									
Cork									
Cork		Cork							
Cork		Cork							
Cork		Cork							



Tissages & Créations GD



# Le Ratcompteur



Tissages & Créations GD





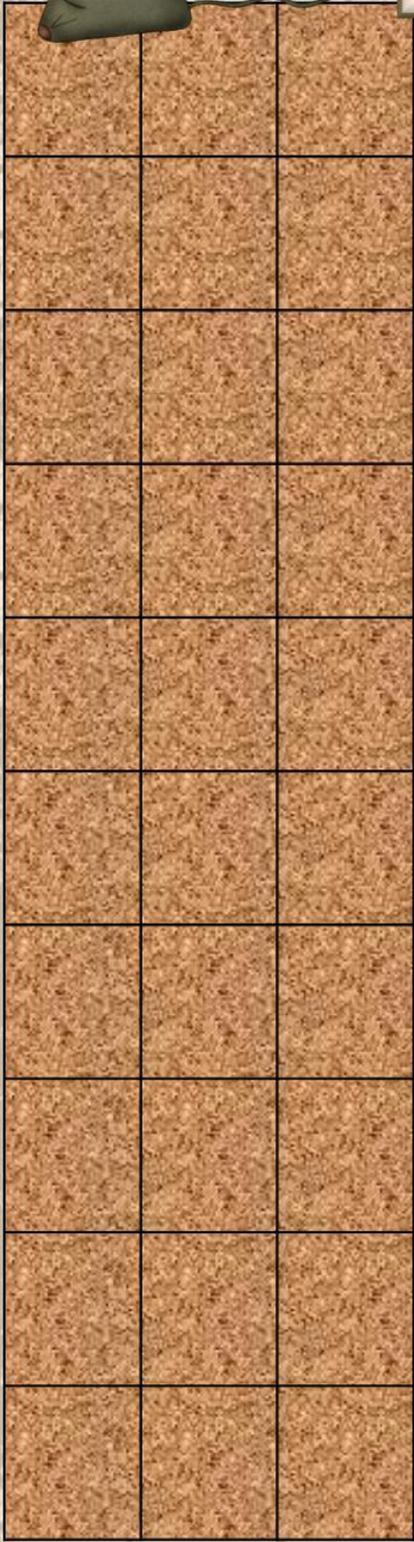








# Le Ratcompteur

Tissages & Créations GD





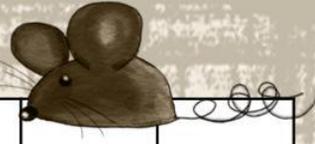








# Le Ratcompteur










# Le Ratcompfeur



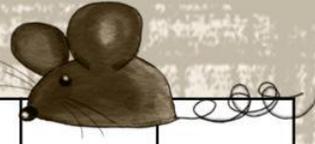
Tissages & Créations GD







# Le Ratcompteur






Tissages & Créations GD









# Le Ratcompteur

**JOUEUR 1**

En chiffres : .....

En lettres : .....

Et maintenant COMPTE !



Tissages & Créations GD

# Le Ratcompteur

**JOUEUR 2**

En chiffres : .....

En lettres : .....

Et maintenant COMPTE !



Tissages & Créations GD

# Le Ratcompteur

**JOUEUR 3**

En chiffres : .....

En lettres : .....

Et maintenant COMPTE !



*Tissages & Créations GD*

# Le Ratcompteur

**JOUEUR 4**

En chiffres : .....

En lettres : .....

Et maintenant COMPTE !



*Tissages & Créations GD*

# Le Ratcompteur

**JOUEUR 5**

En chiffres : .....

En lettres : .....

Et maintenant COMPTE !



*Tissages & Créations GD*

# Le Ratcompteur

**JOUEUR 6**

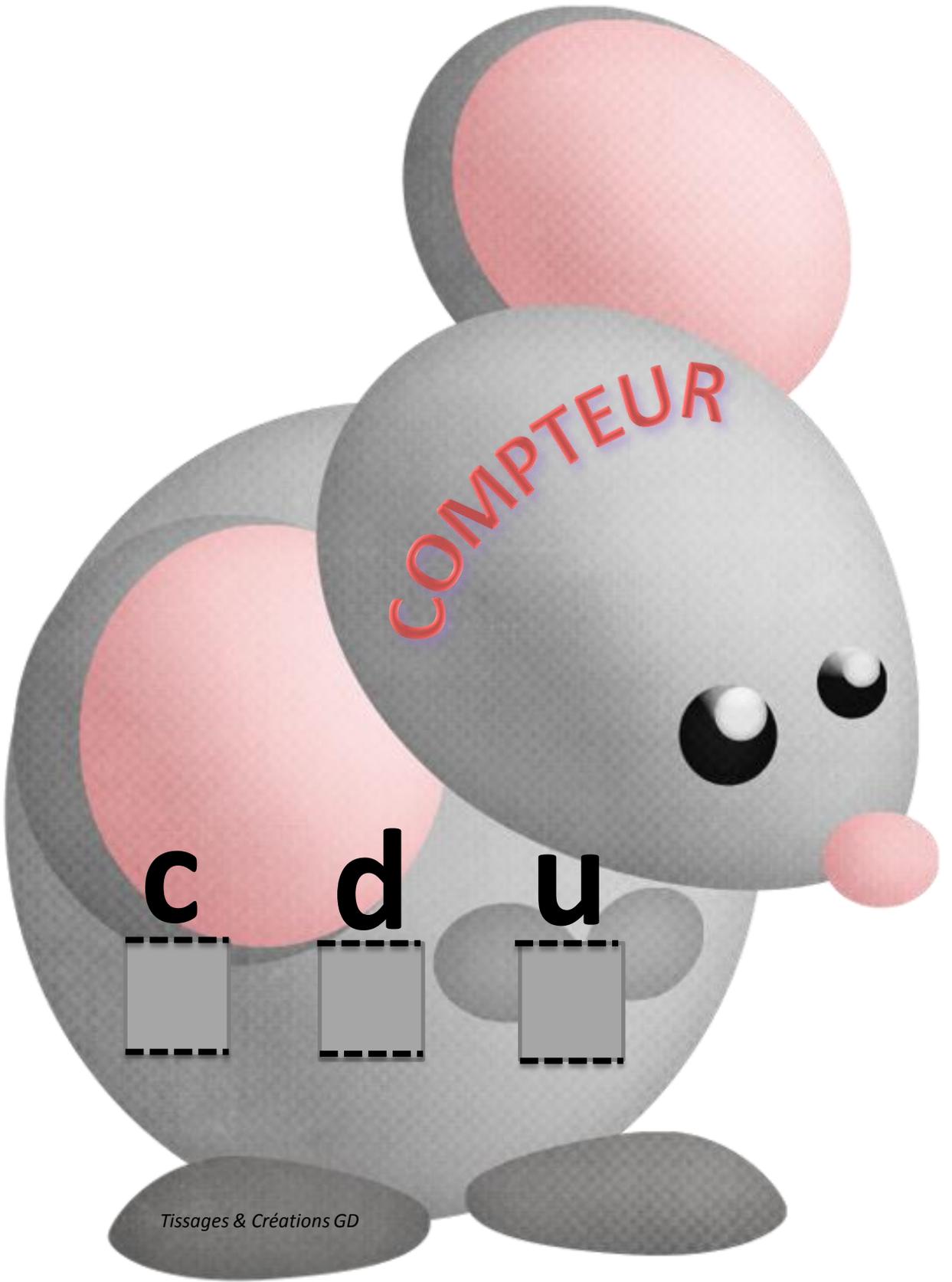
En chiffres : .....

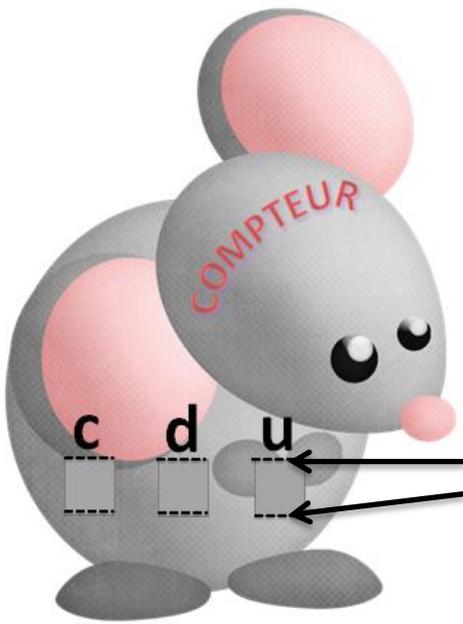
En lettres : .....

Et maintenant COMPTE !

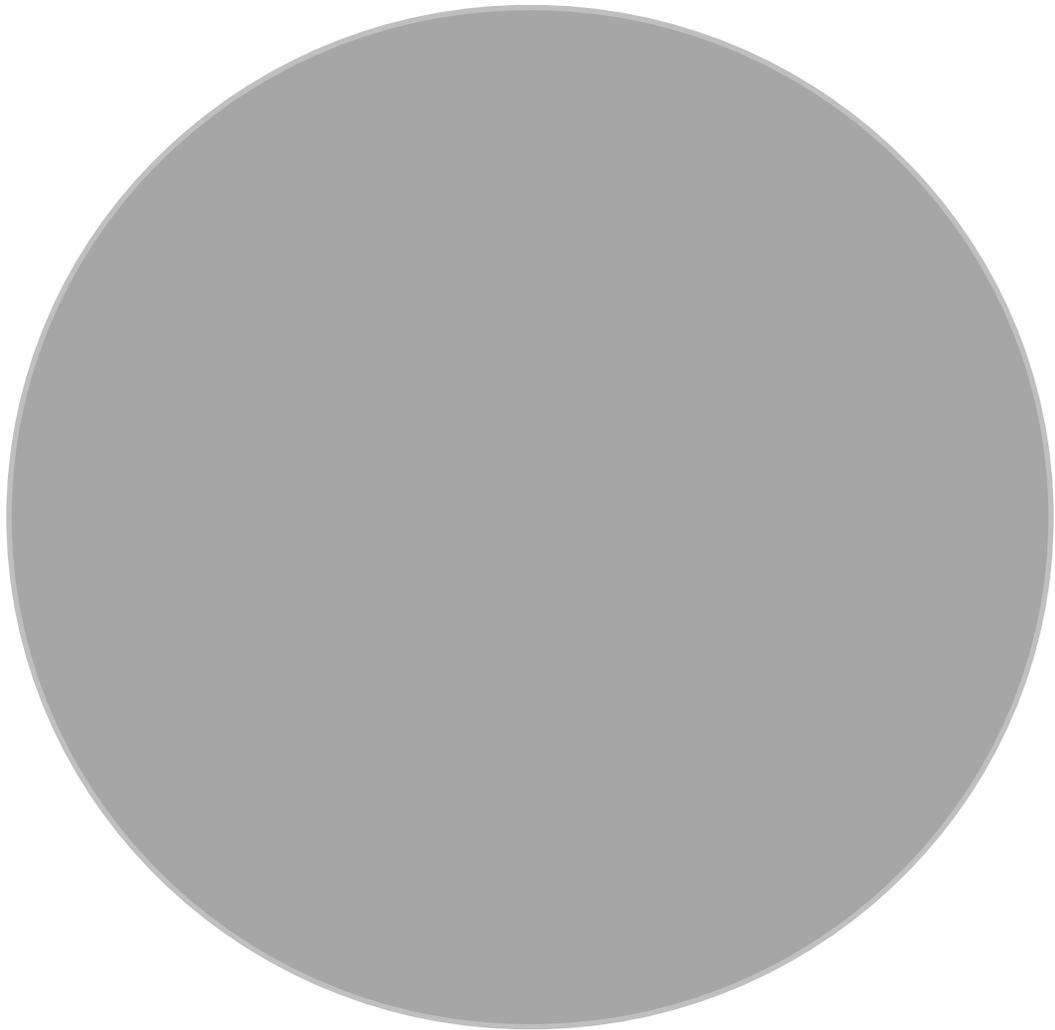


*Tissages & Créations GD*





Fendre sur les pointillés noirs pour  
passer les 3 bandes (CDU)



A placer derrière le Ratcompteur en fixant sur les côtés .

0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9

# Ratcompteur

Tissages & Créations GD



A placer autour du cou de l'enfant  
*Ratcompteur* .

Dire – lire - écrire

# Le Ratcompteur

Ratcompteur



## Règle du jeu :

2 à 7 joueurs ( 1 Ratcompteur , les autres sont ses assistants).  
2 dés , 25 fiches nombres , 6 mini-fiches pour les assistants, le collier *Ratcompteur* , le compteur.

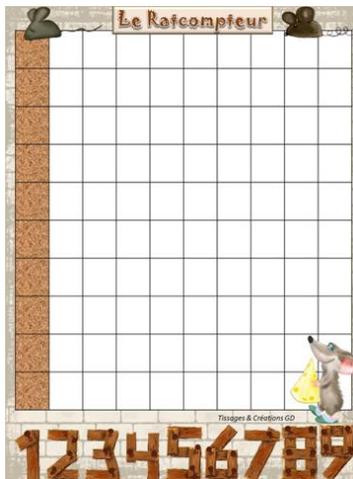
Les joueurs lancent 2 dés , chacun leur tour .Celui qui a le plus grand score est le Ratcompteur . Il place le personnage autour de son cou et prend une fiche au hasard .

Il dit le nombre , doit ensuite manipuler son compteur pour inscrire le nombre représenté et le montrer aux autres .

Les autres joueurs remplissent la mini fiche puis ils vont « *ratcompter* » le nombre , c'est-à-dire compter à partir de 1 jusqu'à ce qu'ils arrivent au nombre .Le *Ratcompteur* peut vérifier leur travail avec le dictionnaire des nombres de la classe .  
Et on recommence une autre partie ....

Exemple : 10

Le Ratcompteur inscrit 10 sur le compteur. Les autres écrivent 10 , dix et comptent jusqu'à 10.



Pour un compteur individuel avec roues .

<http://bdemaugé.free.fr/compteur.pdf>

## OBJECTIFS : Le Ratcompteur :

Dire , lire et écrire les nombres jusqu'à 100. Construire la notion de nombre .

Connaître la valeur positionnelle d'un chiffre dans un nombre .

Décompositions additives des nombres .

## Utilisation sous forme de RITUELS :

1 Un élève est le *Ratcompteur* .Il vient devant la classe , met la pancarte autour de son cou et prend une fiche au hasard .

La classe fait alors le travail sur l'ardoise puis compte .

2 Les fiches sont projetées sur l'écran les élèves écrivent le nombre sur l'ardoise en chiffres et en lettres puis la classe entière ou un élève désigné compte .

3 Chaque élève de la classe tire une fiche au hasard .

Plusieurs possibilités :

Appeler devant la classe les enfants ayant un nombre donné de dizaines ....

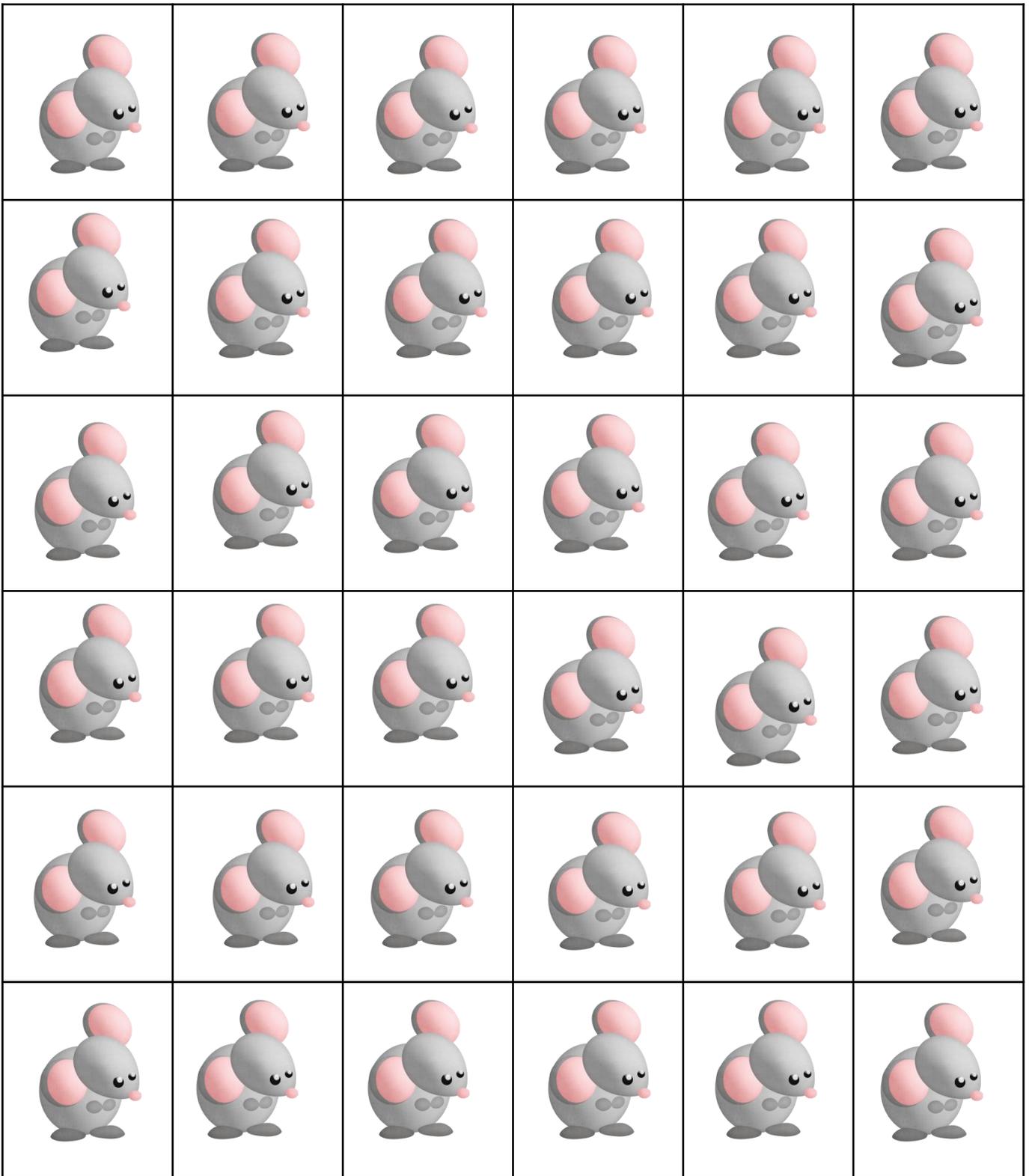
Appeler plusieurs enfants , écrire les nombres représentés puis les ranger dans l'ordre croissant ou décroissant ou trouver le précédent et le suivant .

4 Dessiner de manière libre le nombre indiqué sur le *Ratcompteur* puis faire une mise en commun .

Ecrire la décomposition additive correspondante.

5 Trouver la somme ou la différence de 2 nombres en utilisant les représentations des fiches .

VOIR ANNEXE



Points *Ratcompteur* à distribuer par l'enseignant à la fin d'une partie à chaque joueur .