

JEUX DE NUMERATION EN MATERNELLE

Compétences du programme	Objectifs	PS	MS	GS
Comparer des quantités	Travailler la notion de quantité, sans le nombre Plus que - Moins que- Autant que	La boîte à œufs (DV activité B) Le goûter des poupées (DV page 40 Activité C) Les bonnets de doigts (DV page 64 - Activité D)	Jeu du trésor- (Activité E)	
	Utiliser le nombre pour ordonner des quantités		Réussites (DV page 79)	Jeu de Bataille Jeux de réussite (DV page 86 -87)
Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	Dénombrer des quantités Faire le lien entre quantité, nombre et constellations	Le trésor du chemin (Activité A)ou Piste au trésor (DV page 46) Les cartes à points (DV page 66) Le jeu des arbres (Activité M) Jeu des chemins (Activité N) ou Jeu du serpent (fiche) La marchande (Activité O) Les coccinelles (fiche)	Jeu du trésor (Activité E) Jeu des tours (Activité F) ou Jeu de construction (page 68 DV) Activités de vie de classe (en n voyages) La tournée du père Noël (DV page 51 - activité G) Le Manbo des coccinelles (Fiche) Fées et sorcières (Activité H)	Jeu du trésor (Activité K)
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée	Faire le lien entre quantité nombre et écriture chiffrée		La chasse aux nombres (Activité I) Les jeux de Loto (Activité U)	Les cartes puzzles (DV page 85) Jeux de commandes écrites Garages voitures Hatier3
Résoudre des problèmes portant sur des quantités	Utiliser le nombre pour mémoriser une quantité		Les Matheufs (ASCO) Activités de vie de classe (en 1 voyage) Garages voitures de Hatier (1 et 2) *	Garages voitures de Hatier (1 et 2) * Les Matheufs (ASCO) Activités de vie de classe (en 1 voyage)

	Utiliser le nombre pour anticiper la quantité de 2 collections réunies			Le bon panier Hatier Les pistes avec 2 dés chiffrés La cage (fiche)
	Utiliser le nombre pour anticiper : les compléments à 10 ou autres			Le dortoir DV page 30 Le mistigri *
	Utiliser le nombre pour anticiper : calculer des doubles			La ferme de Maturin (DV page 56)
	Faire la différence entre valeur et quantité			Les bidules (DV page 49)
Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30	mémoriser la suite des nombres	Comptines Livres à compter Rituels	Comptines Livres à compter Rituels	Comptines Livres à compter Rituels

- [D'après le document de l'Inspection d'AUBENAS]

- **DV** : Dominique Valentin Découvrir le monde avec les mathématiques PM Section et Découvrir le monde avec les mathématiques GS Section

- *Référence : Apprentissages mathématiques : jeux en maternelle. CRDP Aquitaine

Activité A – Les trésors du chemin PS

<p>Une piste avec plusieurs cases coloriées et sur lesquelles sont dessinés des objets naturels.</p> <p>Des objets concrets.</p> <p>Un dé couleur.</p>	<p>Utiliser les mots nombre pour désigner une quantité.</p>	<p>Rejoindre sa maison et constituer un trésor.</p>	<p>Une phase d'appropriation du jeu, les trésors sont posés sur le chemin. Une 2e phase, il faut prendre les trésors gagnés dans une coupelle. M questionne « <i>Combien tu as gagné de cailloux ?</i> » Si l'enfant ne peut pas répondre, M utilise les mots nombres correspondant sans utiliser le comptage de manière systématique « <i>là, là et là, ça s'appelle 3</i> »</p>
--	---	---	---

Activité B - La boîte à oeufs PS

<p>Des châtaignes dans une corbeille.</p> <p>Des boîtes de 12 oeufs vides.</p> <p>Un petit plateau par enfant</p>	<p>Prendre en compte des quantités, les évaluer de plus en plus finement avec ou sans les nombres qui les désignent.</p> <p>Mettre en oeuvre une correspondance terme à terme.</p> <p>Vocabulaire Employé : un dans chaque, il y en a trop, il en manque, juste ce qu'il faut, beaucoup, peu, juste assez.</p>	<p>Remplir la boîte en mettant une seule châtaigne dans chaque alvéole.</p>	<p>M : « <i>Tu prends les châtaignes que tu veux et tu les mets sur ton plateau ; maintenant tu en mets une dans chaque trou (montrer en disant) Est-ce qu'il y a une châtaigne dans chaque trou ? Si tu en as mis une dans chaque trou et que tous les trous sont pleins, alors tu peux fermer et tu as réussi.</i> »</p> <p>M encourage.</p> <p>M verbalise les actions « <i>oui, tu as bien mis une châtaigne dans chaque trou</i> »</p> <p>M questionne « <i>Est-ce qu'il te reste des châtaignes dans ton plateau ?</i> »</p>
<p>Trois boîtes par enfant de différentes couleurs.</p>		<p>Ne plus avoir de châtaignes sur son plateau une fois la boîte remplie.</p>	<p>M : « <i>Il va falloir faire très attention. Il ne faut pas qu'il reste de châtaignes sur ton plateau quand la boîte est remplie.</i> »</p> <p>M questionne : « <i>Est-ce que tu as pris juste ce qu'il fallait ?</i> »</p> <p>M effectue lui-même la tâche, se trompe et commente son erreur. « <i>Il reste des châtaignes sur mon plateau, j'en ai pris trop.</i> »</p> <p>« <i>Cette fois-ci, je n'ai pas réussi et je vide la boîte, je n'ai pas gagné cette boîte.</i> »</p> <p>M peut utiliser une marionnette qui se trompe.</p>

Activité C – Le goûter des poupées fin PS ou début MS

<p>12 bouchons de bouteille collés sur un carton (2 x 6 ou 4 x 3 ou 3 x 4) Ce sont les assiettes.</p> <p>6 petits plateaux tous identiques sur le fond desquels ont été collées 1, 2, 3, 4, 5 et 6 gommettes.</p> <p>des jetons de 2 couleurs différentes disposés dans les plateaux. Ce sont les bonbons. une réserve de bonbons.</p> <p>Atelier dirigé de 4 joueurs, 2 acteurs et 2 joueurs.</p>	<p>Prendre en compte des quantités, les évaluer de plus en plus finement avec ou sans les nombres qui les désignent.</p> <p>Mettre en oeuvre une correspondance terme à terme.</p> <p>Anticiper.</p>	<p>Remplir toutes les assiettes en mettant un bonbon dans chaque assiette.</p> <p>Il faut à chaque fois vider tous les bonbons du petit plateau choisi.</p>	<p>Décrire la situation et le matériel.</p> <p>M : « <i>Il faut remplir chaque assiette avec un bonbon. Tu vas choisir des plateaux. Quand toutes les assiettes seront remplies, ton dernier plateau doit être vide. Alors, tu as gagné.</i> »</p> <p>M observe les procédures. M revient sur le but s'il n'est pas atteint.</p> <p>Simuler une fin de partie (ex : 3 assiettes vides)</p> <p>M questionne les enfants qui réussissent : « <i>Comment as-tu fait pour prendre juste ce qu'il fallait ?</i> »</p> <p>Si l'enfant ne peut pas le dire, c'est M qui fait la mise en mots en énonçant les choix successifs de plateaux et en concluant par : « <i>Je crois que tu as regardé quelles assiettes étaient encore vides.</i> »</p> <p>Le comptage des assiettes vides est valorisé mais il n'est pas induit.</p> <p>Si l'enfant essaie de dénombrer, M facilite ce dénombrement en disant la suite numérique avec l'enfant.</p> <p>Après plusieurs parties, M propose un temps de structuration : « On va se redire ce qu'il faut faire pour bien remplir toutes les assiettes sans qu'il reste de bonbons dans le plateau »</p>
---	--	---	--

Activité D – Les bonnets de doigts PS

<p>Une trentaine de « doigts » de gants dépareillés et les bonnets de doigts.</p> <p>30 cartes mains avec 1 à 5 doigts levés.</p> <p>feuilles représentant une main d'enfant.</p> <p>Gommettes.</p>	<p>Désigner une quantité en utilisant les mots nombres.</p> <p>Percevoir globalement de petites quantités.</p>	<p>Obtenir le nombre de bonnet correspondant au nombre de doigts levés.</p>	<p>Phase d'appropriation du matériel, à tour de rôle, chaque enfant lève un certain nombre de doigts et demande à M le nombre de bonnets pour habiller ses doigts. Quand il les reçoit, il les enfle pour valider.</p> <p>M reprend ce que l'enfant a demandé « <i>Tu as demandé 2 bonnets, je t'ai donné 2 bonnets. Est-ce que cela va ? En fait, tu as levé 3 doigts alors il fallait demander 3 bonnets.</i> »</p> <p>Prolongement : feuille avec un gabarit de main, il faut coller le même nombre de gommettes que de bonnets obtenus.</p> <p>Phase avec les cartes mains parce que les enfants finissent par lever toujours le même nombre de doigts.</p>
---	--	---	---

Activité E- Jeu de trésors MS

<p>Par enfant, une boîte à trésor (de type grande boîte d'allumettes) avec une fente sur le couvercle.</p> <p>2 dés.</p> <p>Des billes chinoises de 2 couleurs différentes, les pierres précieuses.</p> <p>4 joueurs, 2 groupes de 2 et un gardien du trésor très compétent. Atelier proposé seulement à certains enfants en groupe de besoin.</p>	<p>Dénombrer une collection. Mémoriser la quantité grâce au nombre. Comparer des collections.</p>	<p>Constituer son trésor</p>	<p>2 groupes de 2 jouent en parallèle. Un enfant lance le dé, dénombre, va voir le gardien du trésor et demande le nombre de pierres précieuses qu'il a gagné. Il revient, il vérifie en dénombrant et en faisant passer les pierres une par une par la fente.</p> <p>Quand les 2 joueurs ont constitué leur trésor, on compare pour savoir qui a gagné. Les pierres de 2 couleurs différentes sont alignées, la comparaison est perceptible visuellement par correspondance terme à terme.</p> <p>M n'oublie pas d'utiliser les nombres pour comparer « <i>Pierre a gagné parce qu'il a 6 pierres précieuses et que 6 c'est plus que 4.</i> » Après plusieurs parties, demander qui a gagné avant d'ouvrir les boîtes, l'alignement permet de valider la réponse.</p>
--	---	------------------------------	--

Activité F - Jeu des tours MS

<p>Un panier avec des briques de légo toutes identiques. Un dé.</p> <p>Atelier de 4 joueurs ou 4 joueurs + 1 marchand.</p>	<p>Apprendre à dénombrer, reconnaître et mémoriser les constellations types, comparer des collections. Mémoriser la quantité grâce au nombre.</p>	<p>Prendre autant de briques que de points sur le dé pour construire sa tour. Après un déplacement, se souvenir du nombre de légo à demander au marchand.</p>	<p>L'enseignant dit et montre comment se fait le dénombrement, selon le type d'erreur, il verbalise les actions nécessaires (Aide individuelle) :</p> <p>M : « <i>Il faut toujours commencer par un.</i> » M : « <i>Il faut dire un mot à la fois en même temps que tu déplaces les jetons, en même temps que tu montres, que tu touches une gommette.</i> »</p> <p>Les aider à organiser le dénombrement en séparant les éléments dénombrés de ceux qui ne le sont pas encore. Variante du jeu : jouer avec des cartes qui facilitent une correspondance terme à terme pour valider. Un élève joue le rôle du marchand de légos, chaque joueur doit se déplacer et lui communiquer le nombre de légos qu'il lui faut.</p>
---	---	---	--

Activité G – La tournée du Père Noël MS

<p>Des boîtes représentant les maisons des animaux, sur chaque boîte est collée une collection de gommettes animaux de 12 ou 8.</p> <p>Une réserve de cadeaux : boules de cotillon.</p> <p>Des sacs en plastique.</p> <p>Le chariot du père Noël symbolisé par le couvercle d'une boîte en carton.</p> <p>Atelier de 4 ou 5 joueurs Atelier proposé en groupe de besoins.</p>	<p>Prendre en compte des quantités, les évaluer de plus en plus finement en utilisant les nombres qui les désignent.</p> <p>Prévoir.</p>	<p>Préparer un sac de cadeaux pour chaque maison en mettant juste ce qu'il faut comme cadeau.</p> <p>Distribuer les sacs dans les maisons qui correspondent.</p>	<p>M : « <i>Vous êtes des lutins et vous allez aider le père Noël à préparer ses sacs de cadeaux. Il a prévu un sac par maison et vous devez mettre dans chaque sac juste ce qu'il faut comme cadeau pour les habitants d'une maison.</i> »</p> <p>Première séance : Observation des procédures</p> <p>Séance suivante : mise en valeur des procédures efficaces, prise en compte de la collection de référence et dénombrement</p> <p>Demander au Père Noël de vérifier si les lutins ont bien travaillé.</p> <p>Cette étape sert de validation de la première.</p>
---	--	--	--

Activité H – Fées et sorcières MS

<p>Le plateau de jeu.</p> <p>Un dé.</p> <p>Des pions.</p>	<p>Anticiper un cheminement.</p> <p>Elaborer une stratégie.</p>	<p>Choisir le chemin le plus intéressant, celui qui permet d'arriver le plus vite.</p>	<p>Le plateau de jeu propose des cases pièges (balai de sorcière, passer un tour) et des cases bonus (baguette de fées, avancer de 2 cases supplémentaires)</p> <p>Quand un enfant peut faire un choix entre 2 chemins possibles, soit faire verbaliser le choix s'il est pertinent, soit faire remarquer qu'il y a une autre possibilité, chercher à savoir « <i>Quel est le chemin le plus intéressant ?</i> »</p> <p>Faire remarquer le temps de réflexion utilisé par certains enfants avant de faire un choix.</p>
---	---	--	---

Activité I – La chasse aux nombres MS

<p>Pour chaque enfant, une grille de jeu avec 4 constellations de 1 à 6 (dé, fleurs, coccinelle, ...).</p> <p>Des cartes nombres en nombre suffisant.</p> <p>Un outil aide qui associe constellation et nombre.</p>	<p>Associer les nombres aux constellations.</p> <p>Mémoriser la quantité.</p>	<p>Remplir sa grille avec les cartes nombres le plus vite possible.</p>	<p>Les cartes nombre sont disposées dans un espace éloigné du lieu de jeu.</p> <p>Au signal, chacun doit ramener les cartes qui correspondent à ses constellations.</p> <p>L'enfant est libre de faire un ou plusieurs trajets.</p> <p>M incite les enfants à utiliser l'outil aide.</p> <p>Variante : aller chercher les cartes constellations qui correspondent aux nombres placés en haut de la grille</p> <p>En GS, utiliser des cartes jusqu'à 12.</p>
---	---	---	---

Activité J – Les bidules GS

<p>Un sac contenant des jetons (blanc, vert, jaune, bleu, rouge). La fiche qui associe couleur des jetons et valeur. Des petits objets (ex : bouchons....) qui représentent les bidules.</p>	<p>Comparer des collections. Choisir une valeur en fonction d'un but à atteindre. Comprendre la notion de valeur.</p>	<p>Obtenir la plus grande quantité de bidules.</p>	<p>Présentation du matériel et de la fiche avec la valeur des jetons pour mémoire. Phase 1 : jouer 3 tours sans jeton rouge. Phase 2 : jouer avec les jetons rouges (stratégie gagnante : rendre le jeton qui a la plus petite valeur). M laisse l'enfant faire son choix, fait valider par les pairs en questionnant : « <i>Est-ce que tu penses que c'est un bon choix ? est ce que tu aurais choisi le même ?</i> » Dessiner sur une feuille les jetons obtenus.</p> <p>☒☒Comprendre la notion d'échanges et compter ses gains. Les enfants sont invités chacun leur tour à demander les bidules qu'ils ont gagnés. Toutes les procédures sont acceptées (comptage ou calcul). Progressivement, les procédures s'appuyant sur le sur-comptage (aidé ou non de la bande numérique ou des doigts) et les mémorisations sont valorisées. ☒☒Trouver qui a gagné avant échanges après échanges.</p>
		<p>Obtenir le moins de bidules possibles.</p>	<p>Idem la situation les amène à repenser leur stratégie gagnante lorsqu'ils tirent un jeton rouge (rendre le jeton qui a la plus grande valeur) La contrainte devient déstabilisante.</p>
		<p>Obtenir 20 bidules avec les jetons choisis ou s'approcher le plus de 20.</p>	<p>3 parties en 5 tours, peu de jetons blancs, plus de jetons pièges. Temps de recherche, de mise à distance, en dessinant les jetons pour faire 20 de plusieurs façons. Les solutions sont validées comme correctes et non comme « les plus rapides ou les plus efficaces ». Nouvelle partie. Lister toutes les solutions possibles, repérer les plus efficaces</p>

Activité K – Jeu de trésors GS

<p>Une boîte par enfant qui se ferme</p> <p>Une corbeille d'objets attrayants : billes chinoises, carré de mosaïque, ... 2 dés.</p> <p>Un grand carton dans lequel on a vidé le contenu des petites boîtes d'un groupe.</p> <p>Un dé avec 2 fois le 1, 2 fois le 2, 2 fois le 3.</p> <p>Les boîtes dans lesquelles on a prélevé 2 ou 3 pierres.</p> <p>La grande boîte dans laquelle on a mis la totalité des pierres prélevées.</p>	<p>Dénombrer, constituer une collection équipotente. Utiliser l'écrit.</p> <p>Le nombre comme mémoire de la quantité. Anticiper le résultat d'une action sans manipulation. Chercher le complément.</p>	<p>Etape 1 : Constituer son trésor en prenant autant de petites pierres que de points sur les dés.</p>	<p>Un enfant est chargé de donner le nombre de pierres demandées. Chaque enfant vérifie le nombre de pierres données et les met dans la boîte, ce sera son trésor. La boîte est nominative.</p> <p>Mise en scène pour mettre les trésors en sécurité dans un coffre, chaque enfant choisit un reçu correspondant à son nombre de pierres.</p> <p>Vérifier plusieurs jours de suite que le trésor est toujours là.</p> <p>Découverte du trésor vide et d'un message qui dit que les pierres sont cachées dans la classe. Bien préciser qu'aucune pierre n'a été rajoutée, aucune n'a disparu. Chacun annonce combien il se souvient avoir eu de pierres et en reprend autant. « <i>Est-ce qu'il en restera assez pour le dernier copain ?</i> » ☒ il faut essayer de prévoir.</p> <p>Utiliser les différents outils de mémorisation (écriture chiffrée, représentation de la collection) pour valider ou comme référence s'il y a oubli ou erreur « <i>Comment peux-tu être sûr ?</i> »</p>
		<p>Etape 2 : Reconstituer son trésor.</p>	<p>Chaque enfant va chercher sa boîte, la laisse fermée et lance le dé. On demande à chaque enfant en ajustant selon la réponse</p> <p>→ de prévoir la valeur sans avoir pris les pierres, boîte fermée</p> <p>→ s'il n'y arrive pas, de prévoir la valeur en prenant les pierres, boîte fermée</p> <p>→ S'il n'y arrive pas, de compter ensemble les nouvelles pierres et les pierres de la boîte.</p>
		<p>Etape 3 : Augmenter son trésor en jouant avec un nouveau dé.</p>	<p>Reprendre la situation plusieurs fois, un nouveau reçu est élaboré chaque fois.</p>
		<p>Etape 4 : Trouver combien il manque de pierres.</p>	<p>Le farceur est revenu, il a prélevé des pierres dans les boîtes.</p> <p>M demande à chacun de dire au gestionnaire le nombre de pierre qu'il lui faut pour retrouver ce qu'il avait.</p> <p>Insister sur la formulation du problème : « <i>Combien m'en a t'on pris ? Combien m'en manque t'il ? Combien dois-je en demander ?</i> »</p> <p>Les aides possibles à proposer en groupe homogène de besoins</p> <p>→ Proposer des sachets individualisés, matérialisant les quantités prélevées.</p> <p>→ Opérer le prélèvement devant les enfants, sans qu'ils aient le temps de compter.</p> <p>→ Prélever une seule pierre dans le trésor.</p> <p>☒ utiliser le reçu pour se représenter l'état antérieur de la collection, en posant les pierres restantes sur la collection dessinée.</p>

Activité L – Le dortoir GS

<p>Une boîte carrée avec un couvercle dans laquelle sont collés 10 rectangles (les lits) en 2x5 ☐ le dortoir.</p> <p>10 bébés (gabarit).</p> <p>Un autre couvercle, c'est la salle de jeux.</p> <p>Des outils aides : feuilles, crayons, cubes, bande numérique.</p>	<p>Utiliser les compléments à 10 pour résoudre un problème.</p> <p>Mémoriser quelques résultats.</p>	<p>Trouver le nombre de bébés qui sont dans la salle de jeux.</p>	<p>Etape 1 : s'approprier le matériel le dortoir est visible, la salle de jeux est cachée</p> <p>M : « <i>Regardez ! 10 bébés dorment dans le dortoir mais certains vont se réveiller et iront jouer dans la salle de jeux. Il faudra trouver combien de bébés sont dans la salle de jeux. Attention, vous ne verrez pas la salle de jeux que je vais cacher.</i> »</p> <p>Inviter les enfants à fermer les yeux, enlever plusieurs bébés.</p> <p>M questionne : « <i>Regardez le dortoir, combien de bébés sont déjà dans la salle de jeux ?</i> »</p> <p>Chaque proposition est discutée, faire expliciter la procédure utilisée : « <i>Comment as-tu trouvé ce nombre ?</i> »</p>
		<p>Trouver le nombre de bébés qui dorment dans le dortoir.</p>	<p>Etape 2 : qui suit immédiatement la précédente.</p> <p>Le dortoir est caché, la salle de jeux est visible.</p> <p>Formulation de la consigne : « <i>Attention, maintenant vous allez voir combien de bébés sont réveillés dans la salle de jeux, mais le dortoir est caché. Il faut trouver combien de bébés dorment encore ?</i> »</p> <p>Chaque proposition est discutée et explicitée.</p> <p>M reprend une proposition et invite les enfants à réfléchir : « <i>Est-ce qu'il peut y avoir encore 9 bébés dans leurs lits alors qu'il y a 4 bébés réveillés dans la salle de jeux ?</i> »</p> <p>M observe les procédures.</p> <p>M propose de dessiner : ce que l'on voit de manière symbolisée (les bébés réveillés) puis compléter le dessin ou dessiner toute l'organisation de la situation.</p> <p>M n'impose pas une procédure à acquérir.</p> <p>M abandonne la situation momentanément avec certains enfants et leur propose un jeu de cartes du type « Deux cartes pour faire dix. »</p>

D'autres activités détaillées plus succinctement.

Activité M - **Jeu des arbres** PS – les élèves disposent de collections de fruits. A la suite de jets de dé, ils prennent le nombre de fruits correspondant et les placent sur l'arbre afin de réaliser la collection dessinée sur celui-ci.

Activité N - **Jeu des chemins** PS – l'élève prend autant de cailloux qu'indiqué sur le dé (constellation ou chiffre pour les MS). Il les place ensuite sur les cases du chemin (représentée par une bande) afin d'atteindre la dernière case.

Activité O - **La marchande** PS – un élève dispose d'objets différents. Un autre élève tire une carte constellation et une carte objets. Il va voir le marchand et passe sa commande. A partir de la MS, l'élève se déplacera sans ses cartes afin de l'inciter à mémoriser les nombres.

Activité Q - **Vie de classe** MS – un élève prépare le matériel pour un groupe de « x » enfants présenté par l'enseignant ou apporte le matériel pour un groupe qu'il devra dénombrer.

Activité S - **Jeu des coccinelles** PS et MS – chaque élève lance un dé et récupère la coccinelle qui a le même nombre de points indiqué par dé. A partir de la MS, on pourra utiliser un dé chiffré. Le jeu est disponible chez « Claey's-Jeux » 6 et 8 rue Saint Eloi – BP 162 – 59333 TOURCOING sous le nom de « La rose et les coccinelles ».

Activité U - **Le loto** MS et GS – associer à l'aide d'un jeu de loto classique les constellations avec l'écriture chiffrée d'un même nombre. Les cartes représentent les nombres sous forme de constellations et les pions sous forme chiffrée – ou inversement

Comptines traditionnelles pour apprendre à compter PS MS et GS

<p>Je sais compter 1, 2, 3 Je sais compter Même avec mes doigts de pieds Si je prends aussi mes mains Je compterai jusqu'à 20 !</p>	<p>Dans sa hotte Un, deux, trois, dans sa hotte en bois quatre, cinq, six, toute pleine de surprises sept, huit, neuf, de jouets tout neufs dix, onze, douze, de la joie pour tus !</p>	<p>Un éléphant qui se balançait Un éléphant qui se balançait Sur une toile d'araignée, ohé ohé Trouva ce jeu si intéressant, Qu'il alla chercher un autre éléphant. Deux éléphants ...</p>
<p>Le premier Le premier a mis ses chaussettes Le second a chaussé ses souliers Le troisième les a lacés Le quatrième les a cirés Le cinquième les a fait briller Et zon ... il s'est sauvé On n'a retrouvé que ses souliers usés !</p>	<p>Un, deux, trois, j'ai pondu trois oeufs 1, 2, 3 j'ai pondu trois oeufs dit la poule bleue 1, 2, 3 si je compte jusqu'à 3 mon oeuf est en chocolat 1, 2, 3, 4, 5, 6 si je compte jusqu'à 6 mon oeuf est en pain d'épice 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 si je compte jusqu'à 9 qu'il est beau mon oeuf !</p>	<p>Un, deux, j'ai pondu deux oeufs 1, 2 j'ai pondu deux oeufs, dit la poule bleue 1, 2, 3 j'en ai pondu trois, répond l'oie 5, 6, 7 j'en ai pondu sept, s'écrie la poulette 8 et 9, qu'il est beau mon oeuf !</p>
<p>Pimpanicaille Pimpanicaille Le roi des papillons En se faisant la barbe Se coupa le menton. 1, 2, 3 de bois 4, 5, 6 de buis 7, 8, 9 de boeuf 10, 11, 12 de bouse. Va-t'en à Toulouse !</p>	<p>1, 2, v'la les oeufs 1, 2, v'la les oeufs 3, 4 faut les battre 5, 6 c'est Alice 7, 8 qui les cuit 9, 10 c'est Félix 11, 12 qui les couv</p>	

→ Pour d'autres comptines au dessus de 12 voir aussi [Mathématiques à l'IUFM. Un site de Jean-Louis SIGRIST](#)