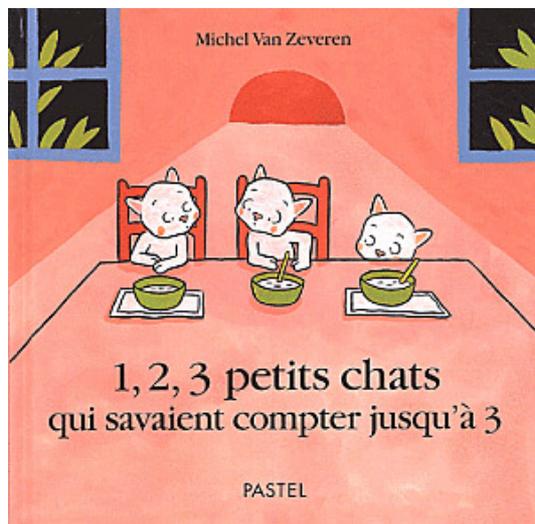


1, 2, 3 PETITS CHATS QUI SAVAIENT COMPTER JUSQU'À 3



RESUME:

Une maman chat avec trois petits chats à la maison se trompe souvent quand il faut qu'elle prépare la table, le bain ou le lit de ses petits. Heureusement pour elle, les chatons savent compter jusqu'à trois et aident leur maman à rapporter ce qui manque.

Petite section - 4^{ème} période

Domaine numérique

Aspect cardinal du nombre de 1 à 3

Résolutions de problèmes à données numériques

Intérêt narratif

Situation répétitive au cours de laquelle la maman oublie un objet pour un de ces enfants. Pour les reconforter, elle va chercher l'objet manquant.

Compétences travaillées

S'approprier le langage

⇒ Comprendre une histoire lue par l'enseignant

⇒ L'interpréter ou la transposer

⇒ Développer son capital lexical :

- lexique autour des objets usuels de la maison
- verbes : ajouter, manquer, préparer
- Les 3 premiers nombres

⇒ Construire des phrases simples ou complexes (suivant le niveau des enfants)

Découvrir le monde : domaine numérique

⇒ Comparer des quantités

⇒ Résoudre des problèmes portant sur des quantités

⇒ Dénombrer des petites quantités : 1 – 2 – 3

Découvrir l'écrit

⇒ Se mettre en situation de vrai lecteur

⇒ Reconnaître, rapprocher des images identiques

Déroulement possible

⇒ Lecture magistrale

⇒ Après plusieurs écoutes, les élèves apprennent à mémoriser et repérer les collections de 3 objets et l'objet manquant en référence à une collection de seulement 2 objets. Ils peuvent intervenir au moment de la lecture

⇒ La restitution orale permet de restituer le lexique

Les objets usuels de la cuisine, du bain, de la chambre

Un, deux, trois

Il manque....

La maman ajoute...

Beaucoup

Prolongement :

⇒ **Dans le coin cuisine :**

L'enseignant fait la maman chat qui met la table pour son petit chat (peluche), il faut 1 bol, 1 cuillère, 1 set et une chaise. Bien entendu, l'enseignant se trompe et oublie un objet, il demande aux élèves de vérifier. Selon les réponses, il demande à un enfant d'aller chercher ce qui manque ou bien il leur fait remarquer ce qui manque. Il recommence pour ses deux chatons. Même procédure.

Il recommence pour ses trois chatons. Même procédure

Variable - Prolongement

Des élèves désignés doivent dire ce qui manque en accompagnant leur réponse avec leur collection de doigts, l'enseignant demande: « J'ai mis la table pour mes trois petits chats, dis moi ce que j'ai oublié, tu me montres avec les doigts combien », l'enseignant fait en sorte que les élèves aient à montrer un, deux et trois avec les doigts, puis à la fin, il demande que les élèves utilisent les noms des nombres pour accompagner leur collection de doigts (exemple): « Tu as oublié 3 chaises comme ça (en montrant avec les doigts) ».

Varier l'objet (ou les objets) manquant pour éviter que les enfants ne se focalisent sur l'objet et non sur le nombre

⇒ **Dans la cuisine**

Objectif

Manipuler des objets pour agir sur des quantités (1 - 2 - 3)

Matériel

Vaisselle dînette

3 chats en peluche, ou 3 ours, ou 3 poupées

Modalités de travail

Mettre la table pour 1, 2 ou 3 chats (ours, poupées) qui sont installés pour manger

Règle du jeu ou consignes données lors de la situation d'apprentissage

Il faut mettre la table pour le ou les chats

Déroulement

Aller chercher sur une autre table la vaisselle nécessaire.

L'éloignement des objets à aller chercher, permet de travailler la mémoire et les images mentales des quantités.

Variante

Commander à un enfant qui ne voit pas les chats

Variantes

⇒ **Dans le coin poupée :**

Avec 3 poupées

3 baignoires, 3 savons, 3 gants de toilette

⇒ **Dans le coin dessin**

Avec 3 enfants

3 Feuilles, 3 pots de craies, 3 pots de feutres

⇒ **A la pâte à modeler**

Avec 3 enfants

3 sets de table, 3 boules de pâte, 3 couteaux, 3 paires de ciseaux

⇒ **Lecture suivie de l'album**

Matériel :

7 albums identiques

Objectifs :

- Se mettre en situation de vrai lecteur
- Suivre le texte du livre en même temps que la maîtresse qui lit

Stratégie :

- L'album est lu plusieurs fois à la bibliothèque de classe et est laissé à la disposition des enfants dans une boîte contenant les 7 exemplaires (lors de la lecture, leur montrer tous les livres identiques)
- Quand l'histoire est connue, prendre un petit groupe (4 à 6), leur donner à chacun un album et leur lire en leur demandant (avec vérification) de lire en même temps que moi.

⇒ **Reconnaître les pages du livre**

Matériel

- 7 albums
- les photocopies des pages de l'album réduites et collées sur les faces d'un dé

Objectifs

- Feuilletter un livre à l'endroit
- Associer photocopie réduite et en noir et blanc à image en couleur
- Retrouver la bonne page grâce à la photocopie
- Chercher des détails parmi un tout

Stratégie

Groupe de 4 à 6 enfants

Montrer l'album, le reconnaître

Montrer le dé et le décrire ensemble.

Chaque enfant, chacun son tour, lance le dé, le regarde, le lit, puis cherche dans son album la page correspondante.

Les enfants connaissent ce jeu déjà pratiqué avec d'autres albums.

La difficulté vient ici du fait que les pages du livre sont proches et peuvent être confondues si les enfants ne regardent pas les détails

Cet album est intéressant pour différencier le travail : Pour les enfants le plus en difficulté, choisir des images très différentes, pour les autres, on peut choisir des images semblables.

⇒ **Jeu de cartes : les chats**

Objectif :

Former des collections de 1, 2 ou 3 objets

Compléter des collections de 1, 2 ou 3 objets

Matériel :

Cartes où sont dessinés 1, 2 ou 3 chats

Cartes accessoires (bassines, seaux, canards, lits, oreillers, doudous, lampes, chaises, bols, cuillères, napperons)

Feuille commande

Règle du jeu ou consignes données lors de la situation d'apprentissage

Il faut compléter chaque carte en fonction du nombre de chats et de la situation (toilette, repas, coucher)

Déroulement

Chaque enfant a une carte avec 1 chat (puis 2, puis 3).

La maîtresse ou un enfant tire une carte de commande (toilette, repas, coucher), chaque enfant doit compléter sa carte chat

Variante

Avec 1 dé à six faces: 2 faces à 1 point, 2 faces à 2 points, 2 faces à 3 points

Chacun leur tour, les élèves jettent le dé.

Ils doivent tous prendre la bonne carte chat à remplir.

On peut aussi faire un dé avec 3X2 faces : une face toilette, une face repas, une face coucher.

⇒ **Jeu : « Habiller la poupée »**

Matériel

- 6 poupées photocopiées
- 6 tenues de 6 couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, orange, vert, violet)
- 1 dé à six faces: 2 faces à 1 point, 2 faces à 2 points, 2 faces à 3 points

Préalable

- Reconnaître, nommer les différents vêtements
- Savoir les placer au bon endroit
- Reconnaître et nommer les couleurs

Objectifs

- lire un dé
- associer des quantités identiques (nombre de points – nombre de vêtements)
- Dénombrer des petites quantités : 1 – 2 – 3

Jeu

Chacun leur tour, les élèves jettent le dé.

L'élève doit prendre le nombre de vêtements indiqués par le dé et habiller sa poupée.

Dans un premier temps, l'enfant peut choisir sa couleur, dans un deuxième temps, on peut jouer avec 2 dés : un dé de quantité et un dé de couleur.

⇒ **Comptine – Chanson**

Apprentissage de différentes comptines

- 1 2 3 trois petit chats (chanson d'ADIBOU)
- Voici ma main (comptine à compter)
- Kim le chat (petite histoire pour jouer avec sa voix)