

Domaine : Découvrir le monde- Approche des nombres et quantités

Titre : Petit ours a 3 ans

Durée : 2*10 min

Semaine 3

Objectif général amener l'élève à...	- dénombrer des petites quantités 1 à 3
Objectifs langagiers :	- dire la comptine, le noms des adjectifs numéraux un, deux, trois, bougies, gâteau d'anniversaire, préposition « sur » - formule : il en manque.... Il y en a trop ... il y en a assez

COMPÉTENCES CYCLE 1

Etre capable de...
- Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités

COMPÉTENCES SOCLE COMMUN (PALIER 1)

Etre capable de...
- Résoudre un problème simple
- Résoudre des problèmes de dénombrement
- Observer et décrire pour mener des investigations

Déroulement

Durée	supports / Matériel	Activités / Consignes	Tâches de l'élève	Dispositif
10 mn	1 ours en peluche, Pate à modeler, éléments du jeu poly'm, bâtons en plastique	1. compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot L'enseignant présente la comptine avec les gestes : <i>Bon anniversaire petit ours</i> <i>1 an (poing fermé sortir le pouce)</i> <i>2 ans (sortir l'index)</i> <i>3 ans (sortir le majeur)</i> <i>Bon anniversaire petit ours !</i> Puis récite la comptine avec un gâteau d'anniversaire en pate à modeler sur lequel on place des tiges au fur et à mesure (1 et encore 1 et encore1)	découverte , manipulation, échange oral	Regroupement
10 mn		2. réaliser des collections de 3 bougies Fabriquer des gâteaux en pâte à modeler L'enseignant réalise un gâteau en même temps que les élèves et verbalise « un et un et encore un cela fait 3 » Tu as 3 bougies :1 2 3 . Il montre en même temps une collection de 3 doigts. Vérifier que tous les gâteaux ont bien 3 bougies et inciter les élèves à dénombrer les bougies en synchronisant la comptine et le pointage des bougies avec le doigt <i>Consigne : Tu vas fabriquer un gâteau d'anniversaire avec 3 bougies.</i>	RECHERCHE, expérimentation, -verbalisation	atelier

Remédiation : rappeler la consigne et guider les élèves dans leurs actions

BILAN :

Prolongement(s) le jeu des gâteaux p 60 compléter des collections pour atteindre un nombre donné, lancer un dé et placer le nombre de pièces indique par le dé.