

On fait les courses

MATÉRIEL

- Des jeux de construction de la classe, des crayons, des feutres, des petites voitures.
- Des barquettes assez grandes pour ranger ces éléments.
- Des cartes avec des configurations de doigts de 1 à 3.
- Des cartes avec les constellations du dé de 1 à 3.
- Une grande barquette par élève.

ORGANISATION

Atelier de 4 à 6 élèves.

DÉROULEMENT

Ces activités sont destinées à consolider les apprentissages réalisés au cours des séances « La pêche aux canards ».

● ÉTAPE 1 Construire des collections à partir d'une collection témoin

Pour faire les courses, l'enseignant a mis en place un magasin libre service en plaçant sur une table de grandes barquettes remplies de petites voitures, de crayons de couleur, d'éléments de jeux de construction. Chaque élève reçoit un petit panier ou une barquette pour aller faire ses courses. Dans ce panier, l'enseignant a posé une carte configuration de doigts ou constellation du dé.

- Aller chercher une collection d'objets au magasin dans la quantité indiquée sur la carte.
- Dénombrer les objets en synchronisant la récitation de la comptine et le déplacement des objets pour distinguer les objets comptés de ceux qui ne le sont pas encore.
- Aller chercher plusieurs collections d'objets de même quantité que celle indiquée par la carte.
- Placer tous ces objets dans son panier et les rapporter à sa place.
- Sortir les objets de son panier et les organiser pour vérifier que la commande a été respectée.

● ÉTAPE 2 Dire le nom des nombres de 1 à 3

L'enseignant joue au départ le rôle du marchand. Les élèves sont les clients. Ils se rendent au magasin pour acheter des objets avec dans leur barquette, une carte constellation du dé ou configuration de doigts. Ils doivent demander des objets dans la quantité indiquée sur la carte qu'ils ont tirée au sort.

DIFFÉRENCIATION

Étape 1. Inciter les élèves qui en ont besoin à placer les objets sur les points de leur carte pour vérifier qu'ils ont la bonne quantité.

CONSOLIDATION
Manipulation

CONSOLIDATION
Manipulation

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Formuler** une demande
- **Lexique** Noms et adjectifs numériques (un, deux, trois), Noms des objets utilisés vendus dans le magasin.
- **Syntaxe** Formuler une demande dans le cadre du jeu des courses : « Bonjour, je voudrais trois feutres. »