

# Compter jusqu'à 3, Reconnaître les chiffres de 1 à 3

## Compter jusqu'à 1

**Matériels :** Entre 2 à 6 assiettes, des objets à partager (oignons ou bonbons ou autres ...), le chiffre **1** écrit sur des morceaux de papier.

**Activité :** On va faire la course à celui qui va mettre le plus vite 1 oignon (ou 1 bonbon) dans chaque assiette.

Le parent a par exemple 3 assiettes et l'enfant a aussi 3 assiettes. (On pourra poser les assiettes sur la table à manger, d'un côté les assiettes de l'enfant et de l'autre les assiettes du parent et sur chaque assiette le chiffre **1** )

Au top départ, on court chercher les oignons (ou bonbons) pour les mettre dans chaque assiette.

Le 1<sup>er</sup> qui a mis 1 oignon (ou bonbon) dans toutes ses assiettes a gagné.

L'erreur que peut faire l'enfant c'est de mettre trop d'oignons dans ses assiettes, emporté par le jeu.

Il faudra lui montrer le chiffre **1**. Lui rappeler combien d'oignon on doit mettre dans les assiettes.

Et on recommence le jeu.

Je n'ai volontairement pas précisé s'il fallait prendre 1 par 1 les oignons (aller en chercher 1 puis le mettre dans l'assiette puis en reprendre un autre et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque assiette ait son oignon) ou sinon prendre d'un coup plusieurs oignons.

Dans le 1<sup>er</sup> cas, on perd beaucoup de temps. Mais c'est plus rassurant.

Dans le 2<sup>e</sup> cas, l'enfant peut prendre 3 oignons d'un coup et gagner immédiatement. Ou sinon en prendre 2, et réaliser qu'il en manque 1, et devoir aller en chercher un autre. Ou en prendre 4 ou 5, et il faudra qu'il remette en place le surplus d'oignons.

Si l'enfant a choisi le 1<sup>er</sup> cas, le laisser être à l'aise pendant quelques courses (être en situation de réussite) avant de lui proposer le 2<sup>e</sup> cas qui est plus difficile.

## Compter jusqu'à 2

Une fois le chiffre 1 compris, on va augmenter la difficulté. La feuille où on aura écrit le chiffre **2** sera posée au milieu de l'assiette.

Même jeu, mais il faut mettre 2 oignons dans chaque assiette.

Le 1<sup>er</sup> qui a mis 2 oignons (ou bonbons) dans toutes ses assiettes a gagné.

L'enfant adore courir. Ne pas hésiter à augmenter la distance à parcourir ou même mettre des obstacles (passer au-dessus de la chaise, ou passer dessous...) !

## Compter jusqu'à 3

Vous l'aurez compris, une fois la quantité 2 assimilée, on va faire le même jeu avec le chiffre **3**, **mais pas le même jour ni la même semaine ! Car l'activité durerait trop longtemps et il faut le temps à l'enfant pour absorber la nouvelle notion.**

### **Conseils :**

L'enfant restera intéressé si ça reste sous forme de jeu (d'où la course entre votre enfant et vous-même, mettre des obstacles sur le chemin).

Si l'enfant a bien mémorisé les chiffres, on s'amusera à changer le chiffre (lui demander de choisir quel chiffre mettre sur la table)

S'il a du mal à mémoriser les chiffres, c'est parce qu'on veut aller trop vite. N'hésitez pas à ne faire que le 1 ou le 2 pendant cette semaine. La reconnaissance des chiffres jusqu'à 3 n'est pas obligatoire en petite section.

Difficulté :

Le parent met un oignon et l'enfant 1 bonbon