

DECOMPOSITION DU NOMBRE 3

3 et 0 font 3

0 et 3 font 3

2 et 1 font 3

1 et 2 font 3

1 et 1 et 1 font 3

REMARQUES:

-Les symboles + - = ne sont pas introduits à ce stade du développement de l'enfant.

- Soyez sûrs que votre enfant s'est déjà largement imprégné de la décomposition du nombre en classe, lors d'activités diverses. Ex :

-lors des activités rituelles : manipulation des étiquettes « prénom » (2 garçons absents et 1 fille absente font 3 élèves absents en tout).

-lors des réalisations de collections d'éléments :

avec des cotillons de couleur (1 cotillon bleu et 2 cotillons rouges font 3 cotillons en tout),

avec des figurines animaux (1 girafe, 1 lion et 1 éléphant font 3 animaux en tout).

-lors des jeux d'imitation, avec les fruits (3 oranges et 0/aucune banane dans le saladier font 3 fruits en tout).

-Pour fixer ces automatismes, il faut procéder de même avec les jeux dont vous disposez à la maison :

-2 poupées « fille » et 1 poupée « garçon » font 3 poupées en tout

-1 voiture « blanche », 1 voiture « rouge », 1 voiture « jaune » font 3 voitures en tout

SITUATIONS TYPES

1. Apprendre les différentes réalisations du 3 (Visualiser la scénographie) :

Proposition d'exemples (dont vous inspirer pour multiplier les situations avec votre enfant) :

-Avec des personnages : proposez à votre enfant d'imaginer toutes les situations de cache-cache possibles. Utiliser une boîte à chaussures s'il n'a pas de cabane.





-Avec les animaux : Etude des 4 situations en trois phases :

Phase a : Lecture des images pour décrire les 4 situations

Situation 1= les 3 animaux sont dans leur enclos. Aucun (0) ne s'est enfui.

Il y a 3 animaux en tout.

Situation 2= 2 animaux sont restés dans leur enclos, 1 animal s'est enfui.

Il y a 3 animaux en tout.

Situation 3= 1 animal est resté dans son enclos, 2 animaux se sont enfui.

Il y a 3 animaux en tout.

Situation 4= Aucun animal (0) n'est resté dans son enclos, 3 animaux se sont enfui.

Il y a 3 animaux en tout.

Phase b : Lecture des images en cachant les animaux enfuis.

Question : « Combien d'animaux se sont enfuis ? ».

Les enclos restant visibles, il est facile de deviner combien d'animaux se sont enfui.

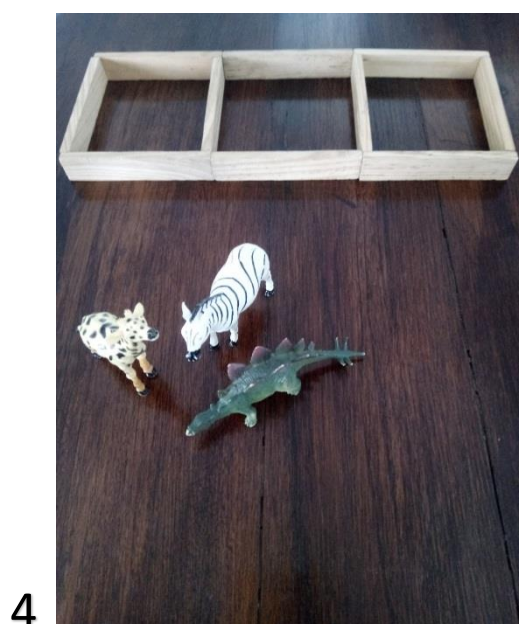
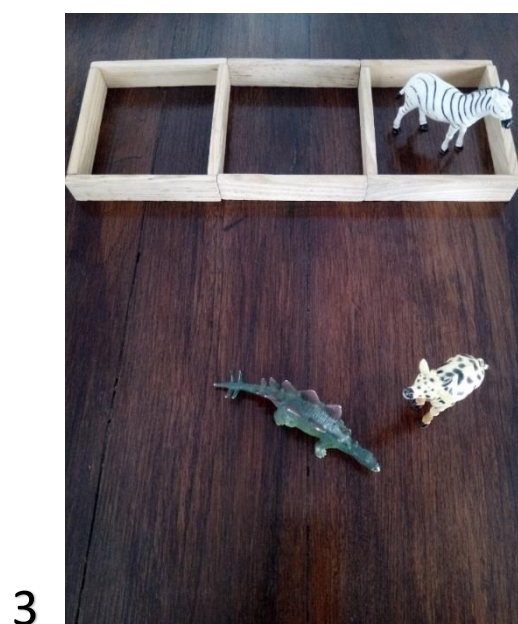
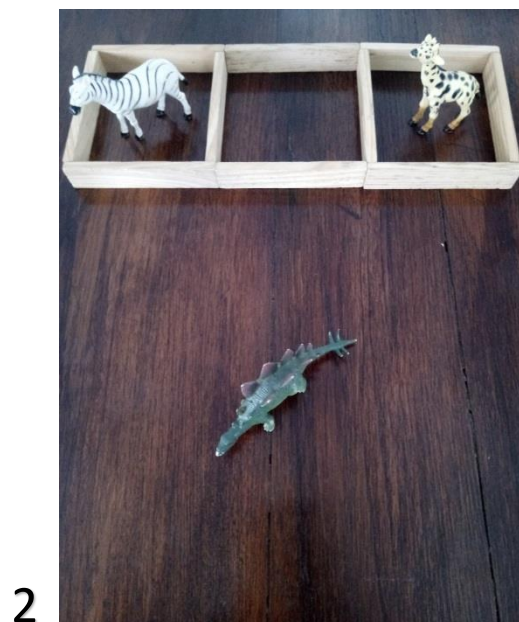
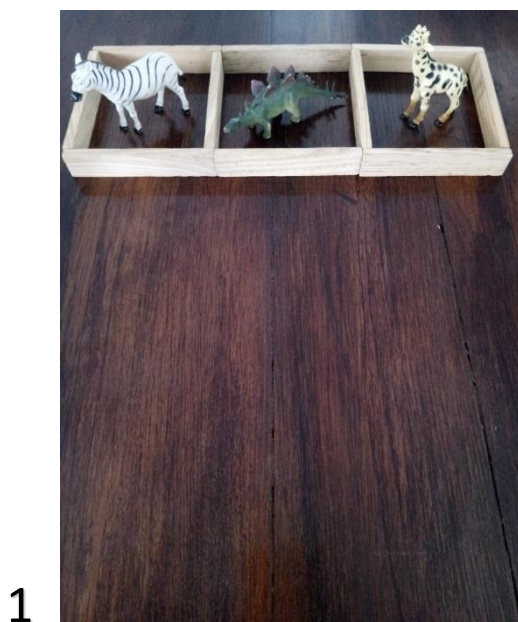
Il est important de lever le cache pour que votre enfant puisse vérifier sa réponse.

Phase c : Lecture des images en cachant les enclos.

Question : « Combien d'animaux sont restés dans leur enclos ? »

Les enclos n'étant plus visibles, votre enfant doit s'aider de son image mentale des 3 enclos pour répondre.

Il est important de lever le cache pour que votre enfant puisse vérifier sa réponse.



2. S'exercer en situations « problème »

- Jeu du gobelet (opaque) :

Sur le plan de travail de la cuisine, disposez 3 éléments (3 haricots/3 pâtes/...).

Faites votre enfant les compter.

Ensuite, lui demander de fermer les yeux ou de se retourner (s'il triche, lui bander les yeux).

Pendant qu'il a les yeux fermés, vous cachez 1 élément sous le gobelet.

Vous lui demandez de rouvrir les yeux et de vous annoncer, au vu des éléments restant, combien sont cachés sous le gobelet. Il doit pouvoir vous expliquer son raisonnement : « au départ il y avait 3 éléments, il en reste 2 maintenant, donc il y en a 1 seul caché sous le gobelet »

Suite à sa réponse, soulevez le gobelet pour vérification.

Reproduire cet exercice de façon à lui présenter les différentes situations possibles de décomposition du 3.



ATTENTION : de façon à ne pas créer de surcharge à votre enfant, vous pouvez inverser les rôles : c'est lui qui vous interroge ; procédez en alternant par exemple.

- [Jeu du sac/ Jeu du porte-monnaie/ Jeu de la trousse/ Jeu du seau/ jeu de la boîte \(avec couvercle\)...](#) :

Mises en place similaires. Utilisez des contenants opaques. Il faut toujours valider sa réponse en vérifiant l'intérieur du contenant.

Variez la situation problème chaque jour : votre enfant travaille ainsi la même compétence sans lassitude !



EVALUATION

Il s'agit de demander à votre enfant de montrer le complément à 3 avec les doigts levés... à son rythme... puis gagner en rapidité.

Remarque : le poing fermé représente 0.

Parent	Réponse attendue par l'enfant
