

MEMORISER L'ECRITURE DES CHIFFRES

1, 2, 3

Au cours de leur année scolaire de PS, les élèves ont déjà appris :

- En période 1 : la notion de quantité (beaucoup/aucun/un seul/ un peu)
- En période 2 : identifier et réaliser des collections de 1 et 2 éléments & les désigner avec les doigts
- En période 3 : identifier et réaliser des collections de 3 éléments & désigner 3 avec les doigts
- En période 4 : mémoriser les constellations du dé jusqu'à 3 & décomposer la quantité 3

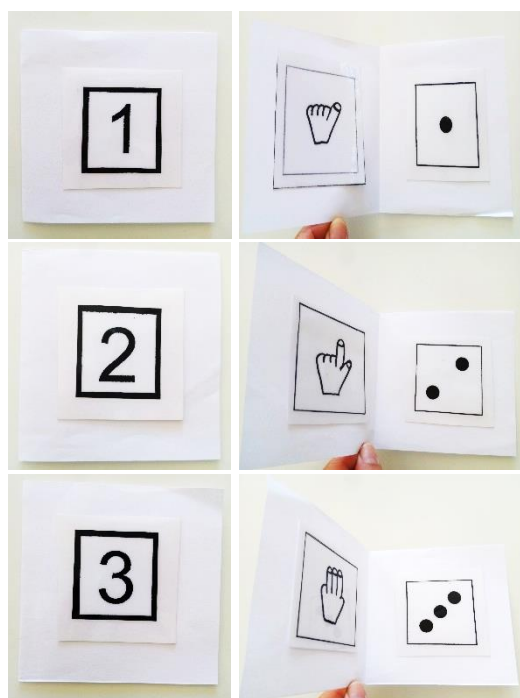
En cette période 5, il leur faut apprendre à mémoriser l'écriture des chiffres 1, 2, 3.

1. JEU DES CARTES A RABAT : découvrir

En réalité, les élèves ont été amplement familiarisés avec l'écriture des chiffres 1, 2, 3 : ils ont appris l'usage de la bande numérique pour compter les étiquettes des présents et ont manipulé quotidiennement les fiches référentes pour indiquer le nombre d'absents.

Maintenant, il faut s'en imprégner plus spécifiquement.

Pour cela, il faut élaborer des cartes « repère » à rabat comme suit :



De façon journalière, faire des petites devinettes autour des quantités 1, 2, 3.

Ex :

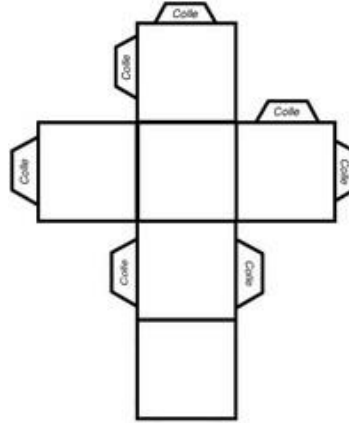
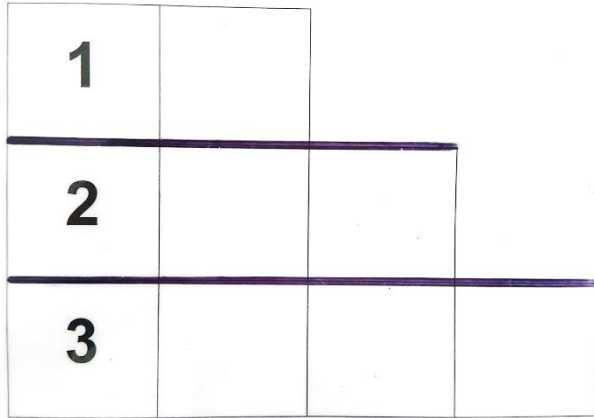
Combien y a-t-il d'oreillers dans ton lit ? Combien de joues as-tu sur le visage ? Combien y a-t-il de fourchettes à table pour tes trois peluches ? ...

Pour répondre, l'enfant doit désigner l'étiquette représentant le chiffre adéquat & vérifier sa réponse en soulevant le rabat.

2. JEU DES GRILLES : apprendre

Matériel :

- un dé comportant deux fois les faces des chiffres 1, 2, 3.
- des jetons ou des pions ou des bouchons.
- une planche individuelle par joueur.



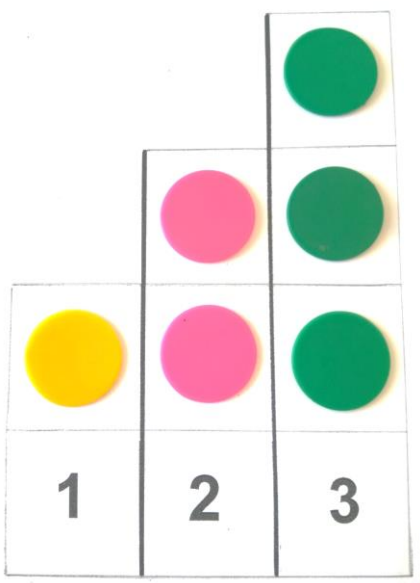
But du jeu : remplir sa grille le premier.

Consigne : tu lances le dé, tu lis le nombre, tu prends le bon compte de pions dans ta main et tu le(s) places sur la grille à l'emplacement qu'il faut.

Obstacles : celui qui rejoue le même nombre qu'une fois précédente doit passer son tour. De même que si un joueur s'est trompé sur la quantité, il doit passer son tour.

Remarque : la situation est autovalidante : le juste nombre de cases étant matérialisé sur la ligne d'un nombre, l'enfant se rend compte par lui-même de son erreur.

Variante : les grilles peuvent présenter les cases en colonnes.



3. JEU DES CHEMINS : réinvestir

Nombre de joueurs : de 1 à 4.

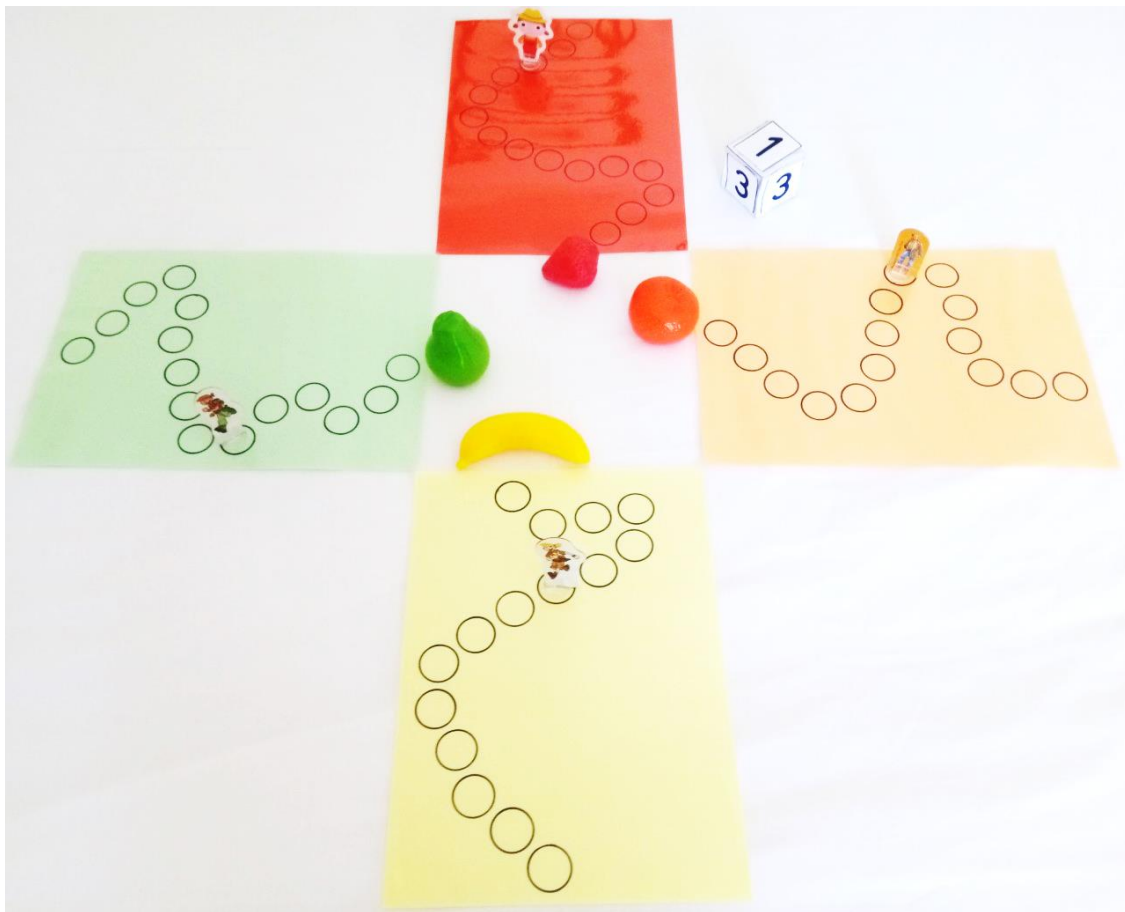
Matériel :

- 1 à 4 pions (figurines personnage/animal)
- 1 à 4 chemins (2 feuilles accolées au scotch ou avec des agrafes)
- 1 à 4 aliments
- un dé comportant deux fois les faces des chiffres 1, 2, 3.

But du jeu : parcourir son chemin pour aller se nourrir.

Consigne : tu lances le dé, tu lis le chiffre et tu te déplaces d'autant de cases.

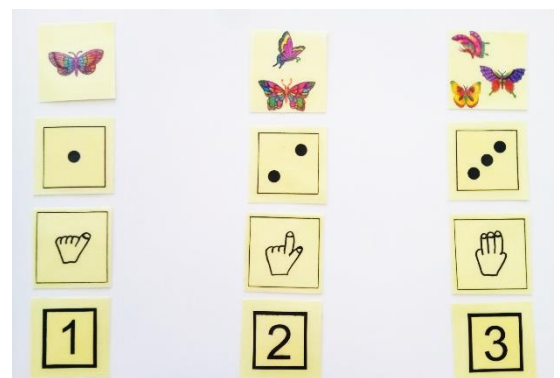
Attention : en fin de piste, s'il reste moins de 3 cases à parcourir, il faut avoir lancé le juste chiffre pour franchir l'arrivée. Si ce n'est pas le cas, il faut passer son tour.



4. EVALUATION

Savoir associer les différentes représentations des nombres :

- doigts levés,
- constellation du dé,
- collection non-organisée d'éléments,
- écriture chiffrée.



5. PROLONGEMENTS

Lire les chiffres dans son environnement :

- sur les imprimés des vêtements
- sur les emballages/ les prix
- sur les horloges/ les montres
- sur les calendriers
- sur les plaques d'immatriculation des véhicules

Observer les chiffres dans l'Art :



Le chiffre en numérogie

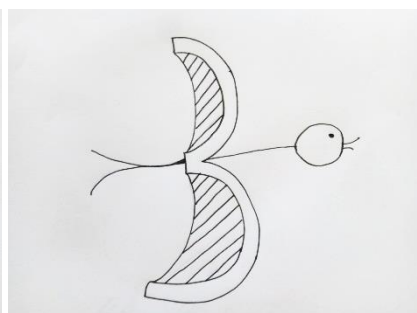
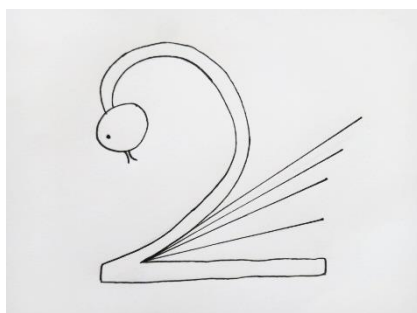
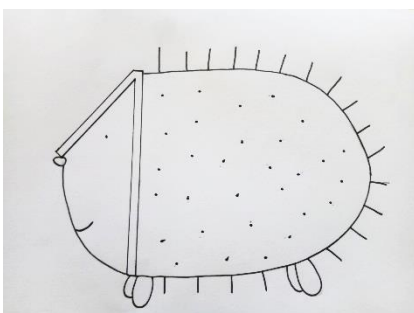


L'art de la craie

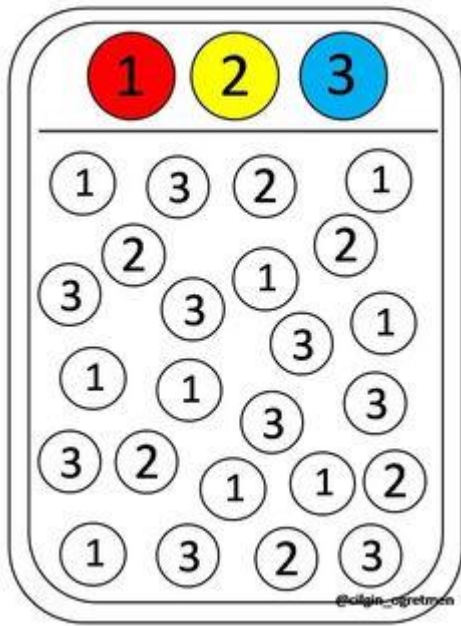
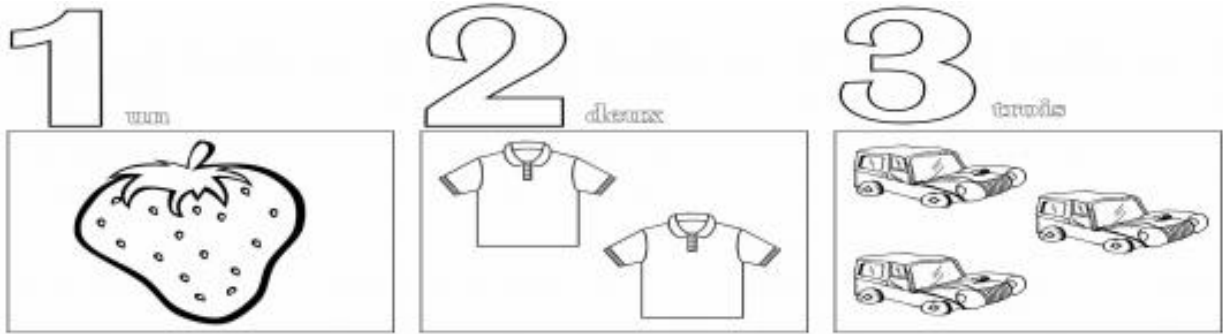


Zero to nine (Jasper Johns)

Trouver le chiffre caché dans les dessins :











Décorer/ Colorier les chiffres



Entourer/ Relier les chiffres

CONSIGNE : entourer le bon nombre d'objets

	1	2	3
	1	2	3
	1	2	3
	1	2	3
	1	2	3
	1	2	3
	1	2	3
	1	2	3

Je relie à chaque pot le nombre de fleurs qu'il indique.

