

DOMAINE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

OBJECTIF : Découvrir les nombres et leurs utilisations - Construire le nombre pour exprimer les quantités

COMPETENCE : Utiliser les nombres

TRANSVERSALITE DE LANGUE ET ACQUISITION LEXICALE : référence au paragraphe 1.1 L'oral du Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 concernant l'éveil à la diversité linguistique / thématique des animaux de la ferme, des couleurs et des nombres de 1 à 10 en allemand ou en anglais.

PROPOSITION DE DÉMARCHE



Avant la découverte du défi présentez les trois animaux en allemand / en anglais (BK - Bildkarten et FC - flashcards en dimensions A4, A5 et A6 en annexe / utilisez des animaux jouets si vous en disposez), faire comprendre puis mémoriser ces mots nouveaux par des activités qui demandent une participation active des élèves :

- ✓ en salle de motricité, proposez aux élèves de mimer des animaux de la ferme (à partir des cris : voir enregistrements de cris en annexe), d'images et du nom des animaux, selon votre choix ; vous pourrez choisir un quatrième animal pour le rappel le jour suivant ...
- ✓ faire entendre le cri de l'animal et les élèves désignent l'image correspondante (BK et FC en dimensions A4, A5 et A6 en annexe);
- ✓ faire entendre le cri puis le nom de l'animal en allemand / en anglais en montrant l'image correspondante (BK / FC en dimensions A4, A5 et A6 en annexe);
- ✓ faire entendre le nom de l'animal en allemand / en anglais et les élèves désignent l'image correspondante, images affichées ou posées devant eux puis affichées à trois (ou quatre) endroits différents (BK / FC en dimensions A4, A5 et A6 en annexe);
- ✓ faire entendre les noms des animaux en allemand / en anglais et les élèves, individuellement, posent des images dans l'ordre correspondant au message entendu (BK / FC en dimension A6 en annexe);
- ✓ faire entendre le nom de l'animal en allemand / en anglais et les élèves le répètent (plusieurs fois en alternant les trois animaux, les répétitions collectives et individuelles) ;
- ✓ montrer les BK / FC des animaux et les élèves les nomment.
- ✓ même démarche pour les deux couleurs du défi : jaune, vert et brun.
- ✓ même démarche pour les nombres de un à dix : de un à cinq dans un premier temps, puis de six à dix...



Découverte du défi :

- ✓ les élèves reconnaissent les animaux, puis vous les nommez en allemand / en anglais et vous invitez à les nommer à leur tour ;
- ✓ même démarche pour les couleurs et les nombres ;
- ✓ découverte du fermier que vous présentez aux élèves (fichier audio pour vous aider au besoin)
- ✓ placez l'étiquette nom sous l'image du fermier afin que les élèves repèrent ce prénom dans les paroles du fermier ;
- ✓ les inviter à chercher un nombre dans la page 1 du défi (format A3 du défi disponible) puis à s'interroger sur le sens de ce nombre, ce qui vous conduit à leur demander de regarder de plus près le tableau qui présente d'autres nombres qu'il va falloir associer à la quantité de vaches et de cochons de la ferme : utilisation de la page 2 du défi pour placer des vaches et des cochons (images et tableau A4 à découper en annexe) ;
- ✓ le défi à présent est de comprendre le lien à établir entre les deux nombres 4, 1 et 10: un geste de votre part montrant l'ensemble des deux prairies pourra aider les élèves à le comprendre (en répétant les phrases „10 Tiere leben in dem Bauernhof.“ puis en désignant les chevaux : „Wie viele Pferde sind in meinem Bauernhof?“ / “I've got 10 animals on my farm. ” puis “How many horses are there on my farm?” en désignant les chevaux. (BK et FC en dimensions A4, A5 et A6 en annexe).



Réalisation du défi :

- ✓ Les trois prairies sont affichées, avec les quatre vaches en place, faire placer le cochon puis les élèves procèdent à des essais pour trouver le nombre de chevaux : à cette occasion, vous nommerez à nouveau en allemand / en anglais les animaux en invitant chaque élève à nommer ensuite l'animal qu'il souhaite poser dans la prairie ;
- ✓ Pour valider les propositions, pour dénombrer et dire les nombres le recours à l'allemand / à l'anglais sera une nouvelle opportunité de découvrir une autre langue que le français.



Liste des annexes (dossier ACTIVITES_ANGLAIS_DEFI_MATHS ou ACTIVITES_ALLEMAND_DEFI_MATHS) :

- ✓ Dossier CRIS_ANIMAUX : contient des enregistrements de cris d'animaux de la ferme.
- ✓ Dossier COLOURS / FARBEN pour découvrir des couleurs en anglais ou en allemand.

DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOBBLE_FARBEN
 ECKEN_LAUFEN_FARBEN
 FARBEN_1
 FARBEN_1
 FARBEN_2
 FARBEN_3
 FARBEN_4
 FARBEN_5
 FARBEN_7
 FARBEN_8
 FARBEN_9
 FARBEN_10
 FISCHER_FISCHER_FARBEN
 MEINE_BUNTE_WELT
 MEINE_BUNTE_WELT
 MEINE_BUNTE_WELT
 MEINE_BUNTE_WELT_PB

COLOURS_DOBBLE
 COLORS_1
 COLORS_2
 COLORS_3
 COLORS_4
 COLORS_5
 COLORS_6
 COLORS_7
 COLORS_1
 COLORS_2
 COLORS_3
 COLORS_4
 COLORS_5
 COLORS_6
 COLORS_7

- ✓ Dossier UND_DAS_SCHWEINCHEN pour l'allemand (chanson et documents annexes)

UND_DAS_SCHWEINCHEN
 UND_DAS_SCHWEINCHEN_BK
 UND_DAS_SCHWEINCHEN_FICHE_PEDA
 UND_DAS_SCHWEINCHEN_PARTITION
 UND_DAS_SCHWEINCHEN_PB


- ✓ Dossier OLD_MAC_DONALD pour l'anglais (chanson et documents annexes)

FC_OLD_MAC_DONALD
 OLD_MAC_DONALD_GESTES
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_B&W
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_COLOUR
 OLD_MAC_DONALD_LYRICS
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_1
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_2
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_3
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_4
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_5
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_6
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_7
 CAT
 CHICKS
 COW
 DOG
 DONKEY
 DUCK
 HORSE
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_1
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_2
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_2_SLOW
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_3
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_4
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_5
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_6
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_7
 OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_8
 PIG
 SHEEP
 TURKEY

- ✓ Fichiers BK ou FC : les images du défi en dimensions A4, A5 et A6.
- ✓ Fichiers WK ou WC : les mots du défi à afficher quand l'oral est acquis.
- ✓ Fichier DAYS / TAGE : les noms des jours de la semaine à afficher et à utiliser pour expliciter les données numériques.
- ✓ Fichier DOMINOES / DOMINOSPIEL : des dominos pour mémoriser les noms des animaux. Format A3 pour les MS, GS, cycle 2 pour une utilisation par groupes ou collective.
- ✓ Fichier MEMORY_GAME / MEMORYSPIEL : des cartes pour mémoriser les noms des animaux.
- ✓ Fichier BOARDGAME / BRETTSPIEL : un jeu de l'oie pour mémoriser les noms des animaux, les nombres. Format A3 pour les MS, GS, cycle 2 pour une utilisation par groupes ou collective.

- ✓ Fichier DOBBLE_GAME / DOBBLE_GAME_BIG et DOBBLE_SPIEL / DOBBLE_SPIEL_GROSS : des cartes pour jouer au Dobble : trouver l'élément commun à deux cartes tirées au sort.
- ✓ Fichier LABYRINTHE : une planche d'images pour exercer la compréhension de l'oral : l'enseignant dicte un chemin aux élèves qui déplacent un pion ou tracent le chemin sur une pochette plastique effaçable / pour s'entraîner à parler, un élève dicte un chemin à son voisin puis les rôles sont inversés. Format A3 pour les MS, GS, cycle 2 pour une utilisation par groupes ou collective.
- ✓ Fichier DOBBLE_NUMBERS_0_12_A et DOBBLE_NUMBERS_0_12_B , pour réactiver les nombres de 0 à 12.

 DEFI_MATHS_ALLEMAND_BK_A4
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_BK_A5
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_BK_A6
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_BRETTSPIEL_A3
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_BRETTSPIEL_A4
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOBBLE_CP
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOBBLE_GS
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOBBLE_MS
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOBBLE_SPIEL
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOBBLE_SPIEL_GROSS
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOMINOSPIEL_A3
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_DOMINOSPIEL_A4
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_LABYRINTHE_A3
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_LABYRINTHE_A4
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_MEMORY_SPIEL_A3
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_MEMORY_SPIEL_A4
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_TAGE
 DEFI_MATHS_ALLEMAND_WK

 DEFI_MATHS_ANGLAIS_BOARDGAME_A3
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_BOARDGAME_A4
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DAYS
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOBBLE_BIG
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOBBLE_CP
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOBBLE_GAME
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOBBLE_GS
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOBBLE_MS
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOMINOES_A3
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_DOMINOES_A4
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_FC_A4
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_FC_A5
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_FC_A6
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_LABYRINTHE_A3
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_LABYRINTHE_A4
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_MEMORY_GAME_A3
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_MEMORY_GAME_A4
 DEFI_MATHS_ANGLAIS_WC