

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	COLOURS DOBBLE
ECKEN_LAUFEN_FARBEN	COLORS_1
FARBEN_1	COLORS_2
FARBEN_1	COLORS_3
FARBEN_2	COLORS_4
FARBEN_3	COLORS_5
FARBEN_4	COLORS_6
FARBEN_5	COLORS_7
FARBEN_7	COLORS_1
FARBEN_8	COLORS_2
FARBEN_9	COLORS_3
FARBEN_10	COLORS_4
FISCHER_FISCHER_FARBEN	COLORS_5
MEINE_BUNTE_WELT	COLORS_6
MEINE_BUNTE_WELT	COLORS_7
MEINE_BUNTE_WELT	
MEINE_BUNTE_WELT_PB	

- ✓ 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_HAD_A_FARM_6
OLD_MAC_DONALD_GESTES	OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_7
OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_B&W	OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_8
OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_COLOUR	PIG
OLD_MAC_DONALD_LYRICS	SHEEP
OLD_MAC_DONALD_HAD_A_FARM_1	TURKEY
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	

- ✓ 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