



La chevrette qui savait compter jusqu'à 10

Alf Proysen – Akiko Hayashi- Ecole des Loisirs

Album en randonnée.

Résumé de l'histoire : "La chevrette se voit dans le miroir de la flaque et se met à compter 1 en se regardant dans l'eau. Puis elle compte tous les animaux qu'elle rencontre. Ils ne savent pas ce qu'elle fait et n'apprécient pas d'être comptés ... une poursuite à travers la campagne s'ensuit et la chevrette ne perd pas son objectif, et malgré tout, elle compte ... "
= un livre à compter de 1 à 10 (de 1 en 1 jusqu'à 6, puis saut de 4 unités)

Compétences :

- Ecouter une histoire
- Prendre la parole pour raconter une histoire lue
- Etre capable d'expliquer et de justifier ses choix
- Quantifier des collections jusqu'à 10
- Comparer des collections et les dénombrer
- Perler des nombres à l'aide de leur décomposition

Séance 1 : Exploration littéraire

Objectifs :

- Découvrir l'histoire pour échanger et comprendre ensemble
- Retrouver et identifier physiquement les personnages de l'album
- Donner une unité à l'histoire (en la mimant)

Matériel :

- Album (non présenté au début)
- Tapuscrit de l'histoire
- Animaux en plastique
 - = chevrette, veau, vache, taureau, cheval, coq, chien, chat, cochon, mouton
- 1 boîte d'œufs représentant la barque (boîte de 10 œufs)
- 10 médaillons personnages
- 10 chaises (symbolisant les places dans la barque)

Déroulement

☒ Découvrir l'histoire

« Je vais vous lire une histoire ; ensuite, nous la raconterons ensemble ».

L'enseignant lit le tapuscrit de l'album (sans commentaire) en présentant au fur et à mesure de leur apparition dans l'histoire l'animal en plastique correspondant au personnage.

☒ Parler sur l'histoire

L'enseignant sollicite les échanges pour conduire les enfants à une compréhension partagée.

= peu de questions pour laisser à chaque enfant le temps de s'exprimer (Q-R-R-R-R-Q)

2 principes :

- principe de répétition

- principe d'exhaustivité (dans les relances de la maîtresse au bout de x réponses)

« Que raconte cette histoire ?

De quoi vous souvenez-vous ?

Est-ce que vous vous souvenez d'autre chose ?

Est-ce que l'on a tout dit sur cette histoire ? »

Synthèse : La maîtresse recense, reformule les indices qui permettent la compréhension de l'histoire.

☒ Mimer l'histoire

- Préparation collective :

« Nous allons jouer l'histoire de la petite chevrette. Comment faire ? »

- nombre de personnages

- matérialiser le lieu d'embarquement, nombre de places dans la barque

= installation tous ensemble (médaillons, chaises à organiser dans l'espace)

- La maîtresse relit l'histoire et les élèves jouent leur rôle.

Séance 2 : Exploration mathématique

Objectifs :

- Nommer, dénombrer, écrire les nombres jusqu'à 10

- Approcher les différentes décompositions de 10 (anticiper, calculer)

Matériel :

- Album

- 10 médaillons personnages

- 10 chaises (symbolisant les places dans la barque)

- 1 boîte contenant des étiquettes- nombres (0 à 10)

Déroulement : Jouer la suite de l'histoire (situation vécue)

☒ p 35 : Le bateau réussit à traverser la rivière et atteint l'autre berge sans dommage.

- Question : « *Combien de personnages peuvent monter dans la barque sans que la barque ne coule ?* » = Lister les réponses (de 1 à 10, maximum 10...)

☒ « Nous allons organiser les déplacements de la barque sur une journée de traversée »
Les élèves représentent les 10 personnages.

- 1 élève - tire une étiquette nombre dans le sac
- lit le nombre (il s'agit d'un nombre de passagers pour la prochaine traversée)
- choisit le bon nombre d'élèves passagers qui s'installent dans la barque

- Le groupe classe valide le nombre de passagers dans la barque (dénombrer)
verbalise le nombre de places restées vides

= Progressivement : faire anticiper le nombre de places vides avant que les élèves ne s'installent dans la barque.

- Validation collective écrite (au tableau)

Ex : 6 passagers dans la barque et 4 passagers sur le pont
6 et 4 , ça fait 10 personnes en tout

- un élève écrit le nombre au tableau

Séance 3 : Exploration mathématique

Objectifs :

- Nommer, dénombrer, écrire les nombres jusqu'à 10
- Approcher les différentes décompositions de 10 (anticiper, calculer)

Déroulement : Jouer la suite de l'histoire (symbolisation)

- **Activité 1** : Manipulations collectives

= même activité que dans la séance 2 en symbolisation (animaux en plastique et boîte d'œufs pour symboliser la barque)

- 1 élève - tire une étiquette nombre dans le sac
- lit le nombre (il s'agit d'un nombre de passagers pour la prochaine traversée)
- choisit le bon nombre d'animaux passagers à installer dans la barque

- Le groupe classe valide le nombre de passagers dans la barque (dénombrer)
verbalise le nombre de places restées vides

= Progressivement : faire anticiper le nombre de places vides avant d'installer les animaux dans la barque.

- **Activité 2 :** Manipulations individuelles en ateliers

Matériel :

- Album
- 1 boîte contenant des étiquettes- nombres (0 à 10) par atelier
- 1 boîte d'œufs et 10 jetons par enfant

La manipulation est la même que dans l'activité 1.

- La maîtresse tire une étiquette- nombre,
- Les élèves - lisent le nombre
 - préparent le nombre de jetons passagers nécessaires

(on pourra faire réfléchir aux nombres de places qui resteront vides avant de placer les passagers dans la barque ; ex : pour 5, 10, 0)

- La validation se fait en plaçant les jetons dans la barque.

Prolongement : Jeu de l'oie de la chevrette

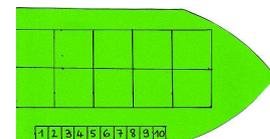
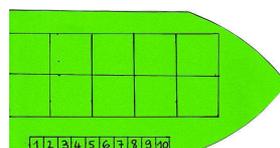
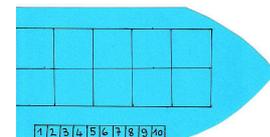
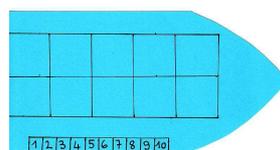
<http://peysseri.perso.neuf.fr/ALBUMS.htm> (Jeu à fabriquer)

Matériel :

- 1 plateau de jeu type jeu de l'oie avec des cases embarquement et débarquement (à fabriquer)
- 1 dé avec des faces numérotées jusqu'à 3
- Des barques schématisées (ou boîtes d'œufs) avec 10 places
- Des jetons et des pions

On peut jouer avec le plateau de jeu selon 2 modalités :

- par ateliers de 4 enfants (chacun joue pour lui)
- par équipes (2 équipes)



Règle du jeu :

Les joueurs sont placés sur la case départ. Chaque joueur lance à son tour le dé et avance d'autant de cases que ce qui est indiqué sur le dé.

- S'il tombe sur la case embarquement (cases sur lesquelles figurent 0 ou 00 ou 000 passagers), il doit embarquer le nombre de passagers indiqué sur le jeu. Ceci se traduit par prendre 1,2 ou 3 jetons et les positionner dans sa barque.
- Inversement s'il tombe sur 1, 2 ou 3 ronds barrés, il convient de débarquer autant de passagers que ce qui est indiqué sur la case. Ceci se traduit par le retrait de 1,2 ou 3 jetons de sa barque.
- Les cases embarquement désignées par un cœur permettent d'embarquer ou débarquer le nombre de passagers de son choix.
- Les cases barques indiquent que le bateau vient de tomber en panne ; il faut passer un tour le temps de la réparation.

Si au cours du jeu, un joueur dépasse 10 passagers, sa barque coule. Il a la possibilité de recommencer le jeu.

Le gagnant n'est pas celui qui termine le premier mais celui qui après avoir fait un tour, termine avec un nombre de passagers le plus proche de 10.

Bibliographie :

- Découvrir les quantités et les nombres avec des albums, Michèle Guitton, Scéren
- Apprentissages numériques, Groupe ERMEL, Hatier