

## TITRE: HABILLER LE CLOWN

(d'après: Des situations pour apprendre le nombre Cycle 1 et GS / NEY RAJAIN *VASLOT* Évelyne. Scérén, 2006. - 172 p. ISBN 978 2866 334406.)

Domaines

Découvrir le monde: Approcher les nombres et les quantités

S'approprier le langage mathématique

Devenir élève: jouer son rôle dans des activités scolaires

Niveau: PS/MS

**Connaissances:**

- le nom des quantités

**Compétences:**

- être capable de reconnaître globalement des petites quantités
- être capable de reconnaître globalement des constellations
- être capable de lire des nombres

**Attitudes:**

- être capable de respecter des règles
- être capable de contrôler ses émotions

**Matériel:**

- Un support blanc qui est la silhouette de clown
- Des éléments colorés (tête, bras, corps, jambes, pieds du clown) avec des points en constellations ou non, ou des écritures chiffrées
- Un dé à points en configurations connues de 1 à 3 (les autres faces sont blanches) ou de 1 à 6.
- Un dé reconfiguré avec sur chaque face des écritures chiffrées de 1 à 3 ou de 1 à 6.



### Déroulement possible

Modalité pour chaque phase:

L'enseignant(e) est avec un groupe de 3 à 6 élèves.

Les élèves sont par groupe de deux ou de trois autour d'un clown.

Chacun possède un dé (ou le dé circule).

**Phase 1** Dés avec les constellations connues (de 1 à 3 ou de 1 à 6, selon le niveau)

Consigne: *Il faut remplir le clown avec les éléments colorés. Vous lancez le dé et vous pourrez prendre un morceau, mais pas n'importe lequel: les points du dé et les points du morceau, ce doit être pareil.*

*Si le morceau n'existe pas ou s'il est déjà pris, vous passez votre tour.*

**Déroulement**

L'enseignant(e) régule les tâches, aide à comparer, fait verbaliser.

**Phase 2** Dés configurés avec des collections de points en dispositions spatiales diverses.

Consigne identique

Remarques On peut prévoir comme procédures attendues, la correspondance terme à terme en pointant un à un les points des deux collections à comparer.

**Phase 3** MS uniquement

Dés reconfigurés avec des écritures chiffrées

Même consigne

Remarque: L'écriture chiffrée implique d'interpréter ce code en termes de quantité puis de comparer avec la collection portée sur les pièces du puzzle.

Évaluation finale ?

*Variables*

- *Le nombre de morceaux qui constitue le puzzle du clown.*
- *La configuration du dé:*
- *Ce qui est représenté sur les morceaux du puzzle: constellations, dispositions spatiales, chiffres.*
- *Le nombre de dés pour un élève: un ou deux, auquel cas l'enfant devra réunir les 2 collections de points puis comparer avec les collections représentées sur les pièces du clown (situation pour les GS)*

Autre proposition issue de l'animation pédagogique du 3 mars 2010  
A partir du matériel JEU DU PANTIN (Nathan, Math en pousse PS)

Matériel: Pantins vert et bleu et morceaux avec constellations  
(ajout de 4 pantins en autres couleurs)  
dé avec les constellations 1, 2, 3.

Déroulement: Chaque enfant habille son pantin

Prolongements possibles:

- Atelier en autonomie
- Placer tous les pantins au centre de la table et avec 2 dés (un pour les constellations ou les nombres, l'autre avec une couleur) Chaque élève lance les 2 dés, puis « habille » le pantin de la couleur indiquée. Avec cette règle c'est « un pantin » qui « gagne » et non un élève.