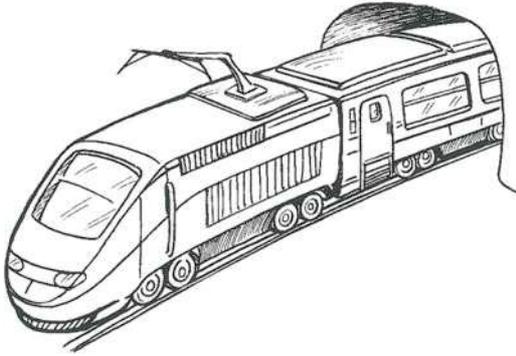
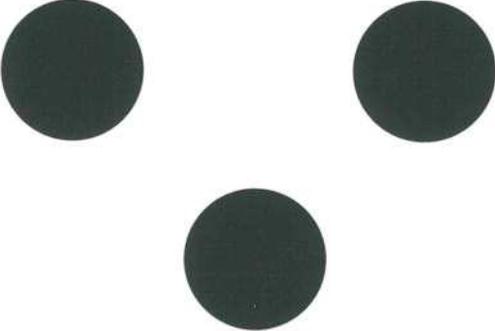
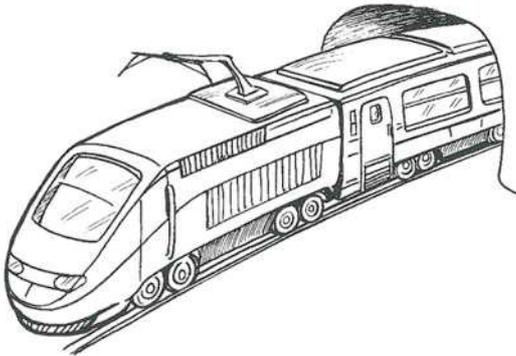
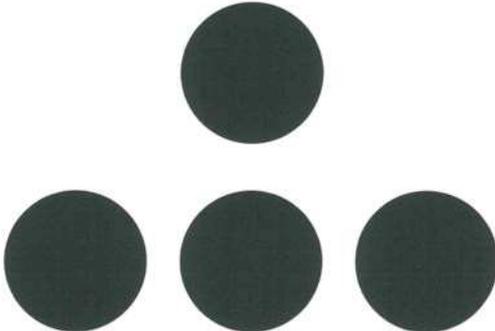
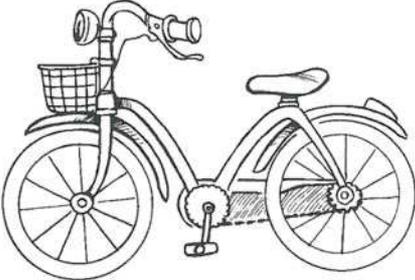
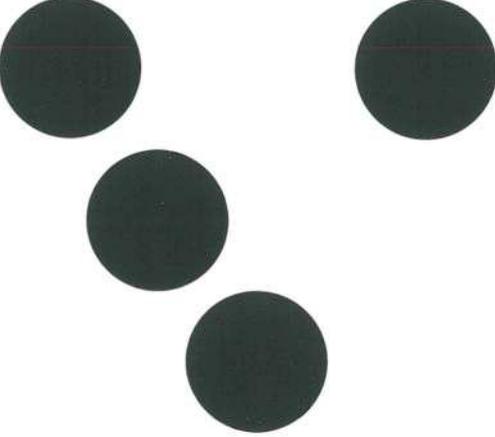
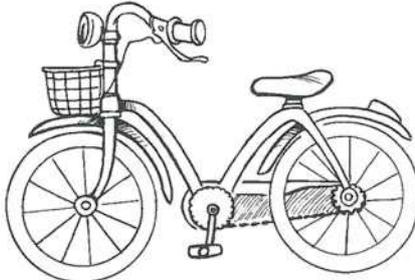


MATÉRIEL

Le vélo de Jo (2).

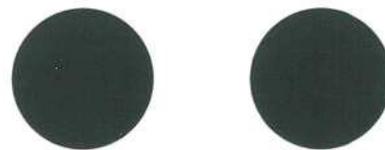
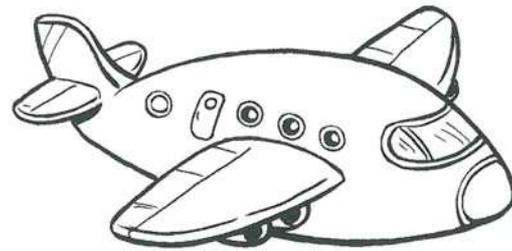
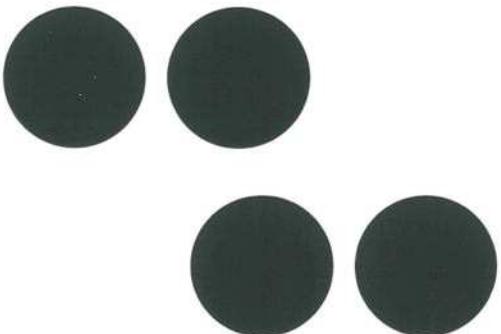
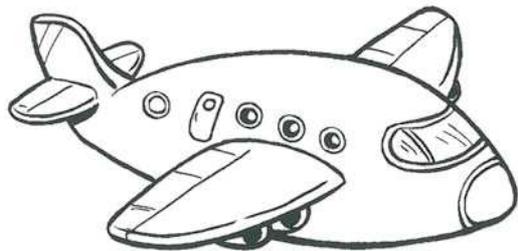
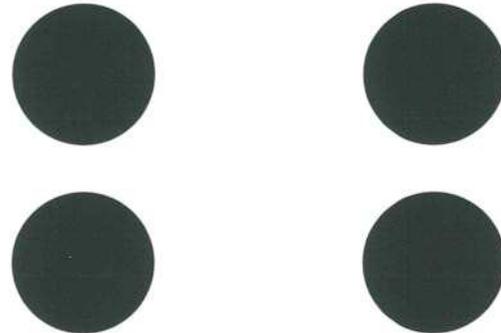
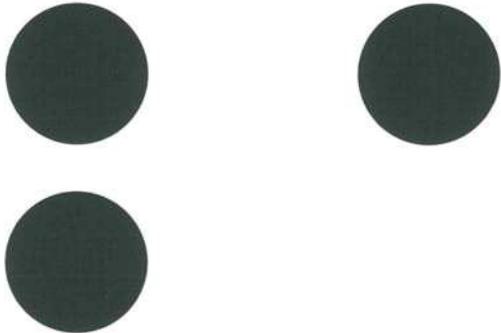
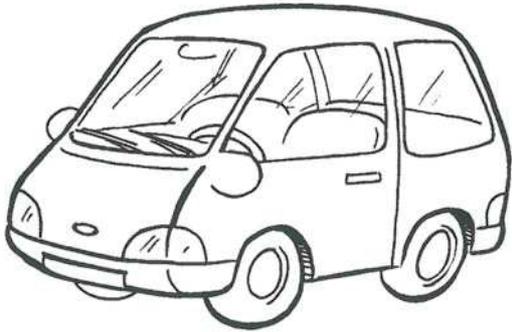
Les cartes.

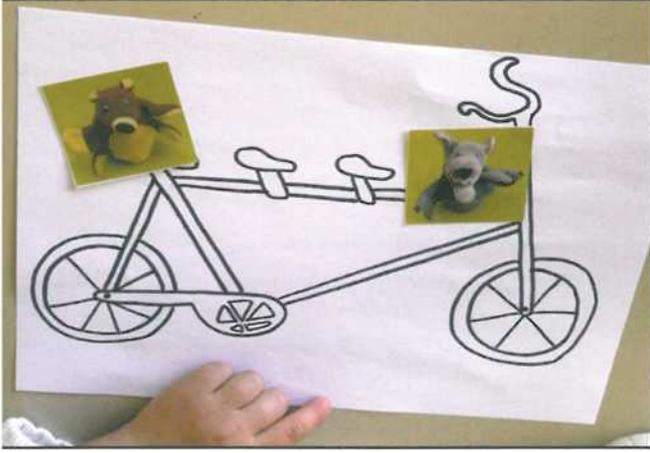
MATÉRIEL

Le vélo de Jo (2).

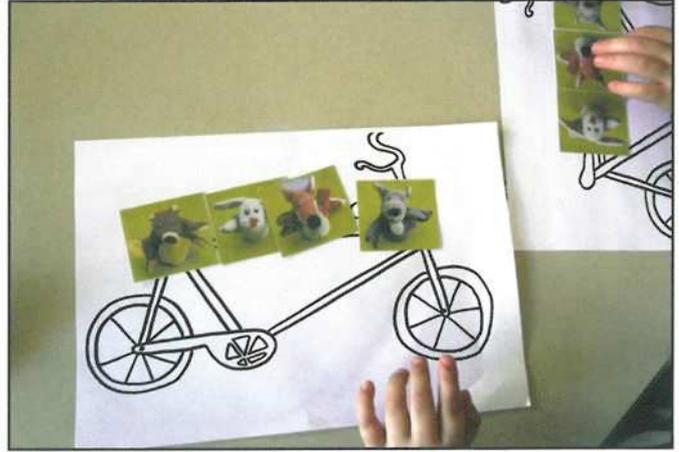
es cartes.



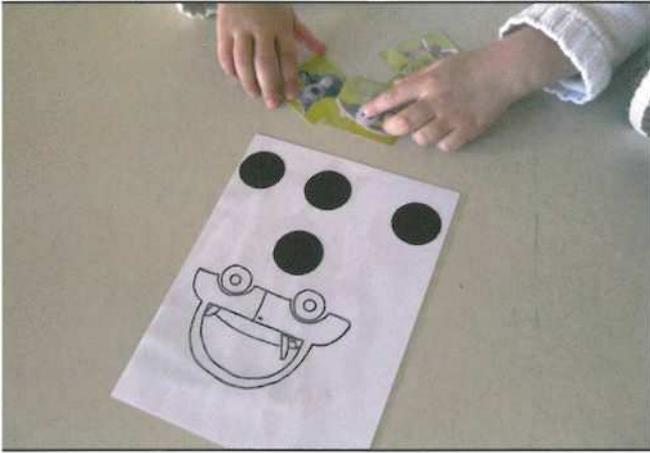
ÉVALUER UNE COLLECTION ÉQUIPOTENTE À UNE AUTRE



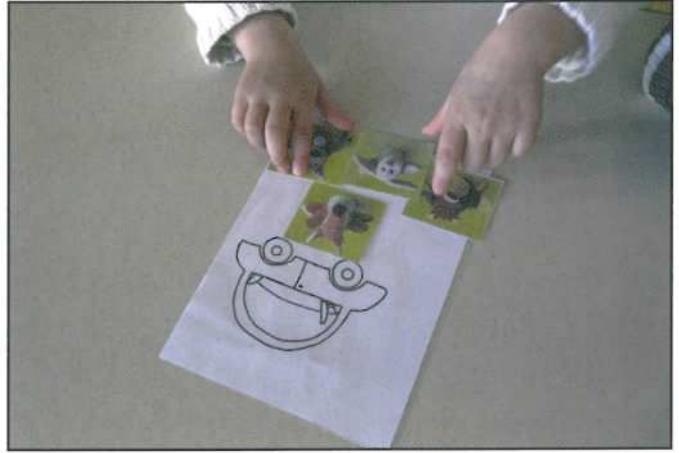
Dénombrer les places et placer la quantité de personnages de son choix.



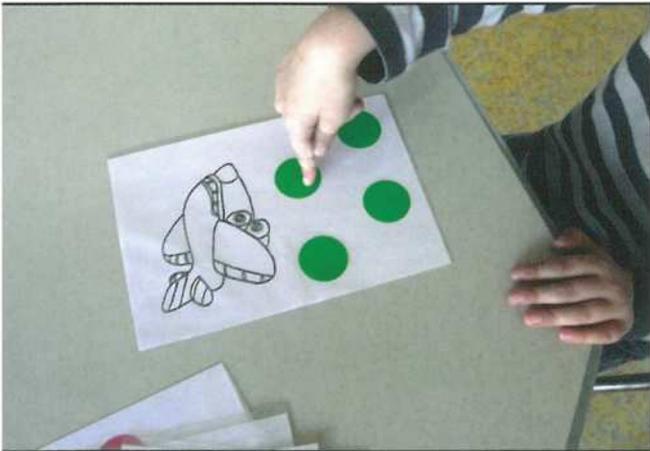
Placer le nombre de personnages demandé oralement par l'enseignant.



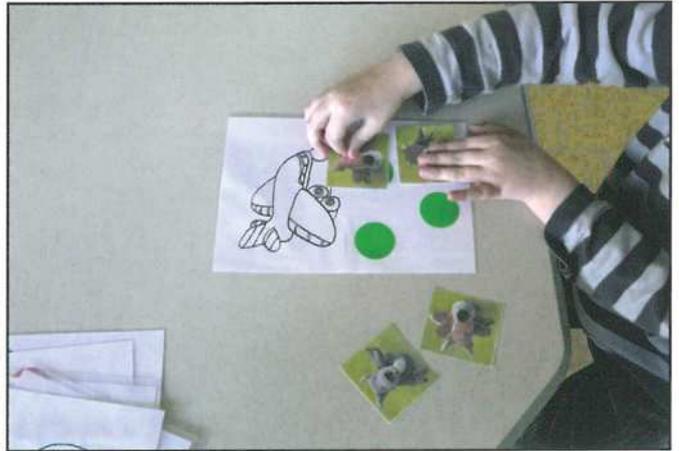
Prendre une carte et prendre autant de personnages qu'il y a de ronds sur la carte.



Valider en posant les personnages sur la carte.



Dénombrer les ronds en synchronisant la récitation de la comptine numérique avec le pointage des objets avec le doigt.



Valider en posant une image sur chaque rond.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Estimer la quantité de personnages nécessaires en regardant sa carte.
- Reproduit la configuration de ronds avec les personnages.
- Dénombrer les ronds.

Le vélo de Jo (2)

MATÉRIEL

- Les 4 images des personnages de l'histoire (matériel page 116).
- Une reproduction du vélo de Jo au format A4 (matériel page 117).
- Les cartes de voitures, trains, avions et vélos (matériel pages 120 et 121).

ORGANISATION

Atelier de 6 élèves.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Réaliser des collections de 1 à 4 éléments

- Découvrir le dessin du vélo de Jo avec 4 places. Dénombrer les places et placer la quantité de personnages de son choix. Exprimer ces quantités.
- Placer un par un les 4 animaux sur le vélo. Comprendre que l'on ajoute un à chaque fois et que la totalité fait 4.
- Placer le nombre de personnages demandé oralement par l'enseignant.
- Dénombrer le nombre de places occupées et libres.

● ÉTAPE 2 Réaliser une collection qui a autant d'éléments qu'une autre

Chaque élève reçoit une carte avec une voiture, une carte avec un avion, une carte avec un vélo ou une carte avec un train. Sur chaque carte une collection de ronds est représentée.

Ces ronds représentent les places disponibles. Chaque enfant dispose d'une barquette qui contient 8 images des personnages de l'histoire.

- S'approprier le matériel en plaçant des personnages sur sa carte pour avoir un personnage sur chaque rond. L'enseignant propose ensuite un jeu avec les cartes. Les cartes sont disposées en tas à l'envers au centre de la table.
- Tirer une carte et prendre autant de personnages dans sa barquette qu'il y a de ronds sur la carte.
- Poser les personnages à côté de sa carte. Poser les personnages sur sa carte pour valider lorsqu'on pense qu'il y a autant de personnages que de ronds.
- Si on a réussi, garder la carte gagnée.

Certains élèves commencent à dénombrer les ronds en synchronisant la récitation de la comptine numérique avec le pointage des objets avec leur doigt.

DIFFÉRENCIATION

L'enseignant compte et l'élève pointe les ronds avec son doigt et inversement.

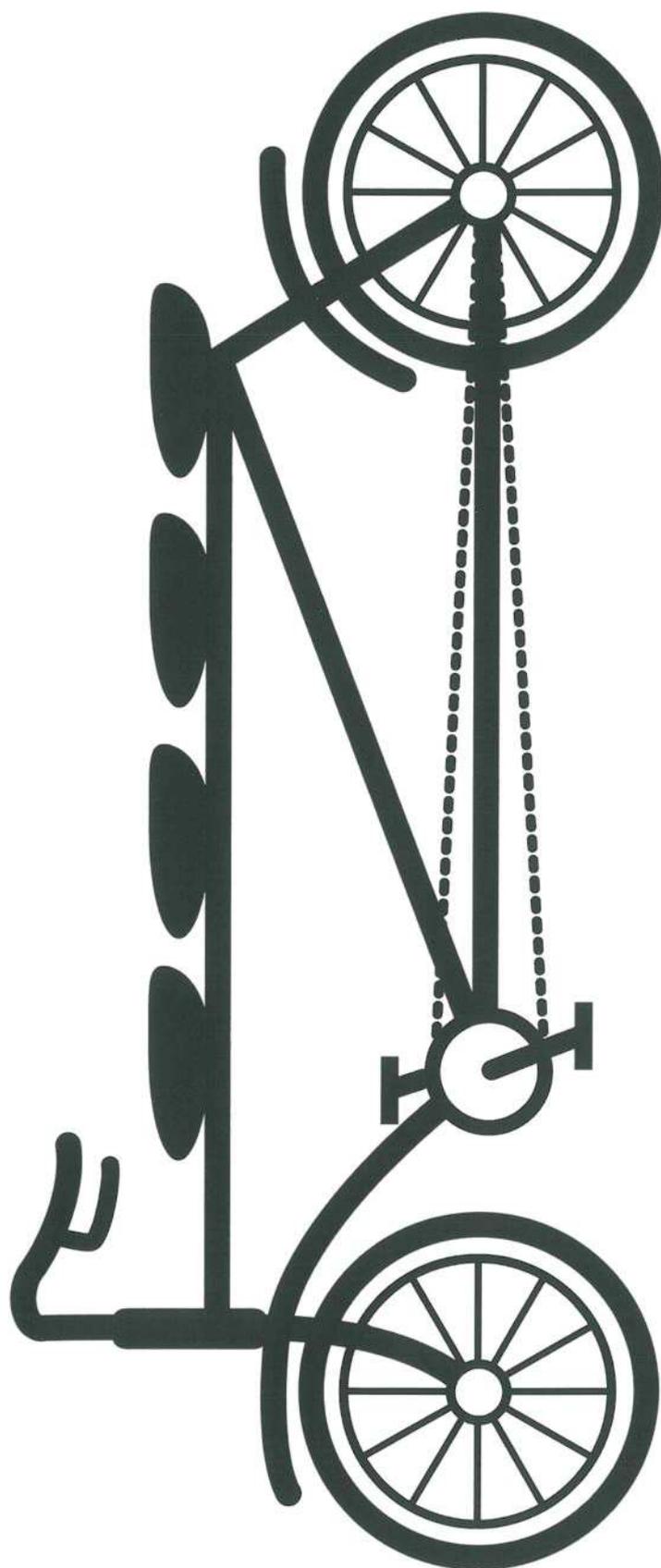
S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Expliquer** ce que l'on fait, ce que l'on a fait.
- **Lexique** Utiliser les termes « pareil », « pas pareil », « trop » et « pas assez ». Noms et adjectifs numéraux de 1 à 4.

MATÉRIEL

Le vélo de Jo (1).

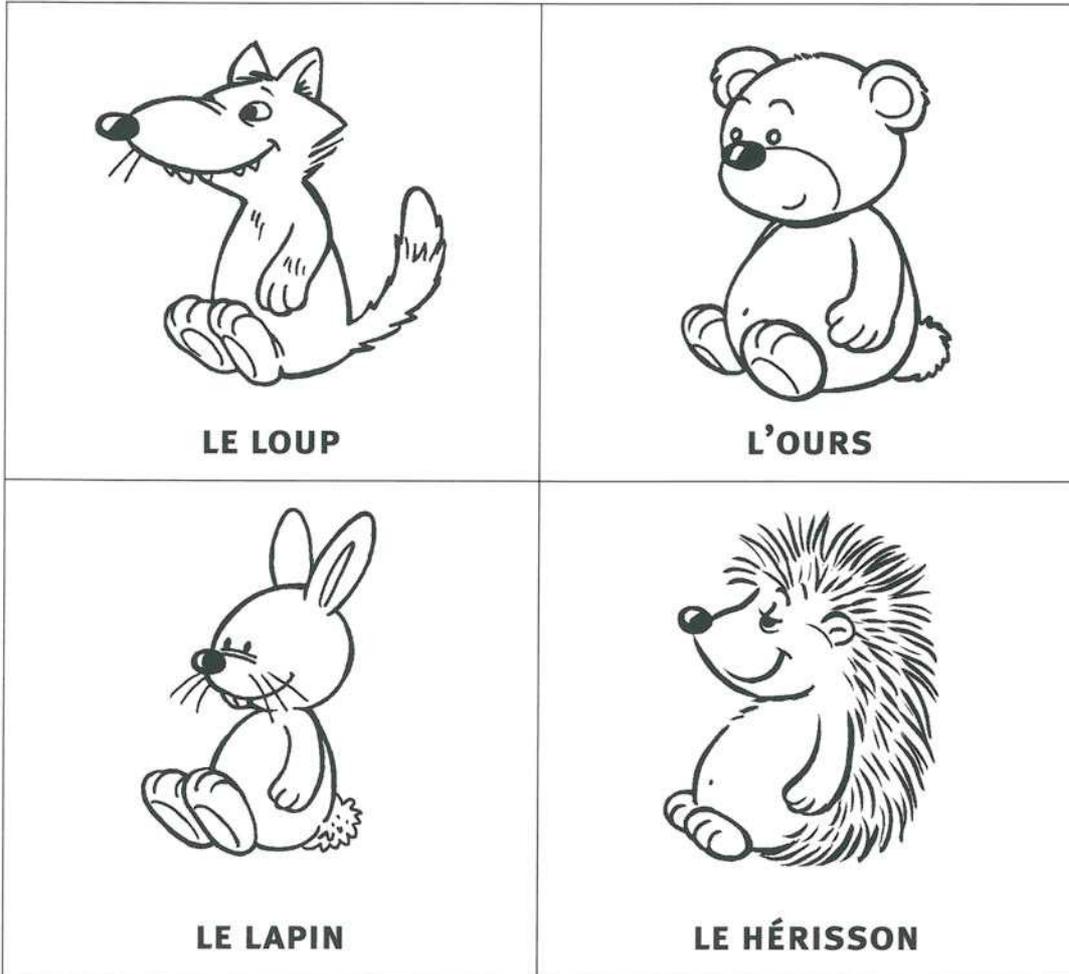
Le vélo de Jo à la fin de l'histoire.



MATÉRIEL

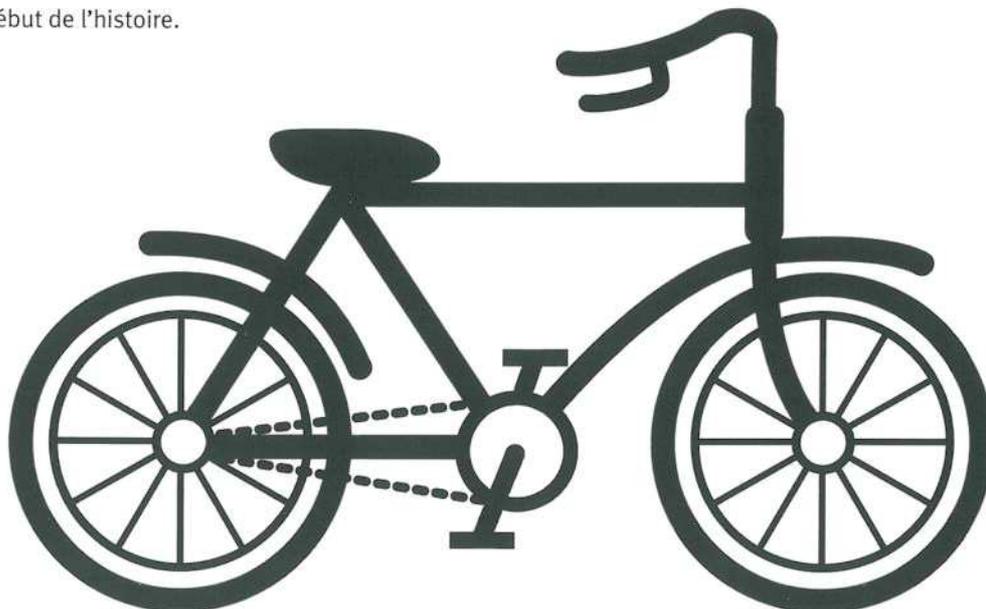
Le vélo de Jo (1).

Les personnages de l'histoire.



Le vélo de Jo (1).

Le vélo de Jo au début de l'histoire.





Décrire le vélo de Jo en nommant les différentes parties.



Dénombrer les personnages et les maisons. Placer un personnage devant chaque maison.



Ils sont maintenant 2 sur le vélo.



Les 4 amis sont assis sur le vélo.



Mais c'est l'accident. Le vélo est cassé !



Le loup répare le vélo. Il a maintenant 4 selles.



Il reste encore deux places !



Une place est prévue pour chacun de ses amis.

Le vélo de Jo (1)

MATÉRIEL

- Des blocs en mousse pour construire 4 maisons.
- Les 4 marionnettes ou marottes réalisées à partir des dessins des 4 personnages de l'histoire (matériel page 116).
- Un vélo construit avec des éléments d'un jeu de construction (type Meccano ou petit ingénieur) ou les vélos dessinés (matériel pages 116 et 117).

ORGANISATION

Activité menée avec l'ensemble de la classe au coin regroupement.

DÉROULEMENT

Cette séance est menée à partir du scénario suivant :

Jo est un loup. Il s'amuse avec son nouveau vélo. Il passe successivement devant les maisons de ses 3 amis les animaux de la forêt, l'ours, le hérisson et le lapin. Il s'arrête devant la maison de l'ours qui lui demande s'il peut venir avec lui. Jo accepte, ils sont maintenant 2 sur le vélo. Ils rencontrent le lapin puis le hérisson. Les 4 amis se retrouvent assis sur le nouveau vélo de Jo. Ils s'amusent beaucoup mais roulent trop vite et n'arrivent plus à freiner. C'est l'accident, le vélo est cassé. Les amis de Jo pleurent mais celui-ci les rassure, il a une idée. Il faut construire un nouveau vélo plus grand. Ce vélo est construit rapidement. Il a 4 selles. Maintenant sur le vélo de Jo, il y a une place pour chacun de ses amis.

VERTE
ation

- Décrire le vélo de Jo en nommant les différentes parties. Repérer la selle et son utilité.
- Dénombrer les personnages et les maisons. Décrire oralement la collection de personnages de la manière suivante : « Un, un, un et encore un, cela fait 4. » Pour les maisons dire « Une, une, une et encore une, cela fait 4 ». En parallèle, faire la correspondance avec une configuration de doigts.
- Placer un personnage devant chaque maison.

VERTE
ation

- Écouter et comprendre l'histoire racontée à l'aide de marionnettes ou de marottes réalisées à partir des dessins des 4 personnages (matériel page 116).

VERTE
ation

- Dire à chaque épisode le nombre de personnages sur le vélo.
- À la fin de l'histoire, comparer le nombre de places avec le nombre de personnages pour vérifier s'il y a une place pour chacun des personnages.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Écouter et comprendre** une histoire racontée par un adulte.
- **Lexique** Noms (parties du vélo, noms des personnages), verbes utilisés dans l'histoire, noms et adjectifs numéraux (1 à 4).
- **Syntaxe** Utiliser des pronoms : il et ils.