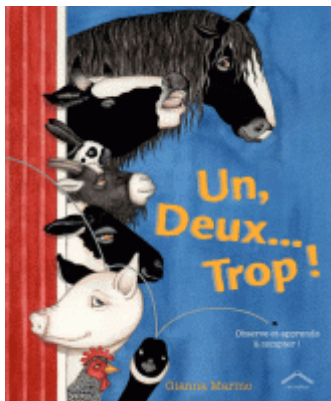


# Les albums à compter

Propositions d'activités progressives élaborées par des collègues, à partir de certains albums.



## Un, Deux...Trop ! Gianna Marino

Avec ce livre sans paroles, en suivant les sauts d'une puce, amuse-toi à compter les animaux qui s'ajoutent à chaque page. 2 vaches, 3 chevaux, 4 chèvres... 5 moutons, 6 cochons, 7 lapins... Mais à la fin de la journée, un animal de trop va vite disperser ce petit monde ! (résumé librairie en ligne)

**Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus,**

**Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée**

**Niveau : GS**

**ETAPE 1 :** recueil des représentations des enfants

Laisser dire à partir des illustrations de l'album, représentation chiffrée du nombre cachée.

**ETAPE 2 :** comprendre le principe de l'accumulation (en atelier)

Faire des hypothèses sur ce qu'il peut y avoir sous le cache.

Proposer de soulever un cache et découvrir à quoi correspond le nombre. Chercher pour identifier que ce sont les animaux qui viennent s'accumuler. Ne pas commencer au « 1 ».

Continuer en faisant des hypothèses sur les autres doubles pages.

**ETAPE 3 :** comprendre le principe de l'accumulation (en atelier)

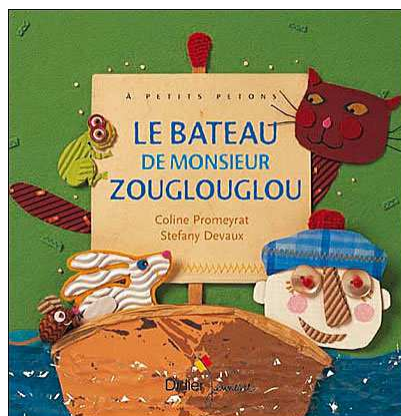
En utilisant les animaux scannés (silhouette) ou découpés et plastifiés, reconstruire une page de l'album directement sur la page puis à côté. S'exercer à reconstruire ainsi d'autres doubles pages, en groupe, individuellement... en mettant en évidence l'écriture chiffrée correspondante.

**ETAPE 4 :** (en atelier)

Les caches ont été remis sur la représentation chiffrée.

Faire des hypothèses sur l'écriture du nombre en les écrivant. Valider ou non.

Evaluer à partir de cette dernière étape.



« **Le bateau de Monsieur Zougloglou** » **Coline Promeprat, Stéfany Devaux, Didier Jeunesse.**  
Ce n'est pas un album à compter traditionnel mais plutôt une randonnée à accumulation que l'on peut instrumentaliser pour proposer des activités numériques.

**Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus,  
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée**

**ETAPE 1 :** Présentation de l'album, mise en évidence du principe accumulatif.  
Lecture de l'album jusqu'à l'arrivée du 3<sup>ème</sup> personnage puis arrêt de la lecture pour demander aux enfants les hypothèses qu'ils font sur la suite à donner à cette histoire.

**ETAPE 2 :** Présentation de l'album, compréhension du principe accumulatif  
Jeu avec des marottes et une boîte servant de bateau pour comprendre l'histoire.  
Introduction du nombre par la question « combien d'animaux dans le bateau ? »  
Validation des hypothèses de l'étape 1. Jouer avec la chute de l'histoire.

**ETAPE 3 :** associer un nombre écrit en chiffres avec le nombre de marins ; plusieurs jeux :

- Memory du bateau et ses marins avec le nombre correspondant
- Des cartes ou des marques-pages sur lesquels sont écrits les nombres, retrouver la page correspondante (différencier avec les marottes si besoin).

Ce dernier exercice connu des enfants pourrait être support de l'évaluation.



**Séquence pour des Moyens-Grands :** (une étape se déroule sur plusieurs séances).

**Compétence travaillée :** Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

**Objectifs visés :** Ranger des quantités de 1 à 10 dans l'ordre.  
Dénombrer.

**Album utilisé :** **Lapins aux carottes, une recette en 10 étapes** de Sylvain Diez. Edition KALEIDOSCOPE.

**Etape 1 :** Demander aux élèves de faire des hypothèses sur le titre et sur l'histoire à partir de la première de couverture.

Faire en sorte qu'ils reconnaissent le nombre 10 présent dans le titre.

Lire le titre.

Les élèves pourront peut-être parler d'un renard, de 4 oreilles, de deux lapins... visibles sur la première de couverture : ne pas insister si ce n'est pas le cas.

**Etape 2 :** Cacher le texte de chaque image.

Décrire les images.

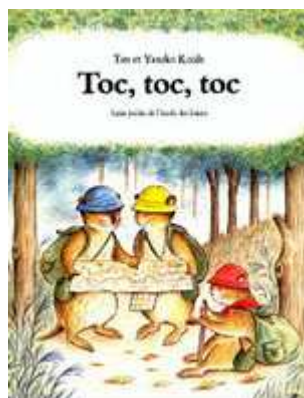
Faire le lien entre les 10 images et le titre (recette en 10 étapes : lien entre l'histoire et la recette).

**Etape 3 :** Découvrir le texte.

Faire un lien entre nombres-étapes-quantités : en effet, faire en sorte que les élèves comprennent que le nombre indiqué sur chaque image correspond au numéro de chaque étape de la recette mais aussi au nombre d'objets que l'on voit également sur chaque image.

**Etape 4 :** Séance de réinvestissement : prévoir plusieurs exercices-jeux concernant l'ordre des images. Exemple : remettre les images du livre (qu'on aura plastifiées) dans l'ordre.

Ces exercices-jeux serviront également pour une évaluation individuelle en fin de séquence.



### **Séquence pour moyenne section (adaptable pour les PS et GS)**

#### ***Toc toc toc* Tan et Yasuko Koide L'école des loisirs**

Compétence : Résoudre des problèmes sur les quantités

Objectif : Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection

Séance 1 : Avec les marottes nous mimons l'histoire, nous nous arrêtons avant le passage des renards. Nous demandons aux élèves comment ils imaginent la suite ? (Y aura-t-il plus d'animaux dans le lit après ?)

Séance 2 : Lecture de l'album jusque la fin, on ajoute les marottes dans le lit au fur et à mesure pour qu'ils comprennent le principe d'ajout.

Puis nous demandons à un élève différent de rajouter des animaux dans le lit à chaque fois qu'il le faut dans l'histoire et le bon nombre.

Séance 3 : Dans la salle de motricité. Chaque enfant a une marotte dans la main, il y a des marmottes, des lapins et des renards et des ours. Ils doivent se mettre dans le lit et mettre le bon nombre en terme à terme.

Séance 4 : Utilisation de marottes et de lits miniatures, les enfants font du terme à terme entre les images du livre et leurs objets à manipuler. Ils disposent du livre sous les yeux. (PS)

Séance 5 : Nous éloignons les images du livre et les enfants ont le droit de faire autant d'aller retours qu'ils veulent pour rapporter le bon nombre de marmottes, de lapins, de renards.

Séance 6 : Les enfants n'ont le droit de faire qu'un seul aller retour par type d'animal. (GS)



## **A partir de l'album « Et si on comptait... » Edition Tourbillon**

**Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus,  
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.**

Niveau **GS**

### **ETAPE 1 : découverte de l'album**

Présentation de l'album en cachant les représentations du nombre (chiffrée et constellation).

Laisser parler et évoquer.

Faire des hypothèses sur ce qui peut être caché.

Lever les premiers caches et demander ce qui peut se trouver sur les autres pages (à l'oral mais aussi cela peut être à l'écrit)

**ETAPE 2 :** associer les photos et les représentations du nombre de l'album.

### **ETAPE 3: comprendre le principe photos d'un nombre d'objets/son écriture chiffrée**

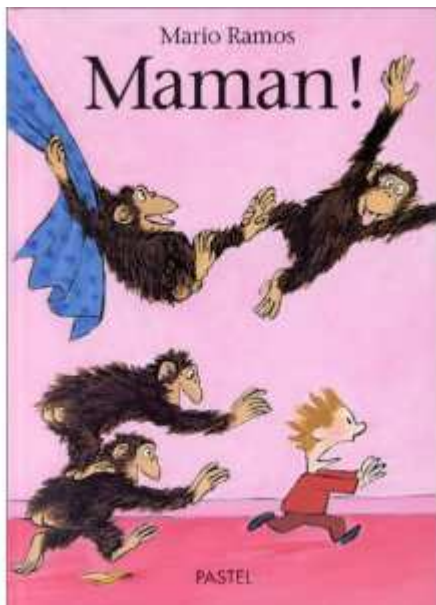
Proposition de petits objets de la classe à photographier pour représenter une quantité.

Proposition de collections à rechercher autour de soi dans la cour, dans la classe, dans la salle de jeu à photographier.

**ETAPE 4 :** jeu de mémorisation et de dénombrement avec les photos et les nombres écrits.

**ETAPE 5 : réalisation d'un livre** (permettra l'évaluation) ou de plusieurs livres à compter sur le principe de « Si on comptait... » grâce aux photos prises pendant le projet où on évaluera collection/nombre d'objets.

On peut alors obtenir le livre à compter de la salle de jeux, de la classe...qui réunit uniquement les photos d'un lieu ou un autre.



## **Maman ! Mario RAMOS, Ecole des loisirs**

### **Niveau GS**

#### **ETAPE 1 :**

Description des illustrations de l'album jusqu'à 4 environ, pour faire remarquer :

- la collection d'animaux par double pages à dénombrer
- la représentation chiffrée

#### **ETAPE 2 : atelier**

Pour justifier : penser à ce qui est susceptible de justifier et donc aux référentiels possibles (par exemple : file numérique).

Problème : parmi ces 2 OU 3 OU 4 ...photocopies de pages, quelles sont celles qui viennent APRES ?

#### **ETAPE 3 : atelier**

Reconstitution dans l'ordre des pages du livre.

Validation avec l'album.

#### **ETAPE 4 : évaluation**

Remettre individuellement les illustrations dans l'ordre.



**Cinquième, Norman JUNGE et Ernest JANDL.**

**Niveau GS**

**ETAPE 1 : en atelier (en collectif ensuite ?)**

Description de l'album sans lecture pour faire remarquer :

- la différence des jouets entre l'entrée et la sortie
- en utilisant déjà un lexique adapté : manque, reste, quantité restante.

**ETAPE 2 : en atelier**

Jouer avec des marottes ou des jouets le livre en atelier, en utilisant une boîte pour cacher ceux qui sont entrés **pour comprendre** la situation.

Reprendre l'album et demander ce qui est écrit, valider ou non en lisant.

**ETAPE 3 : en atelier**

Jouer corporellement avec les enfants, l'album et **prendre des photos** qui correspondent à chaque situation.

Associer pages album et position des participants.

**ETAPE 4 : en atelier autonome et non selon le jeu**

Jouer à introduire des petits problèmes à partir de ce matériel construit :

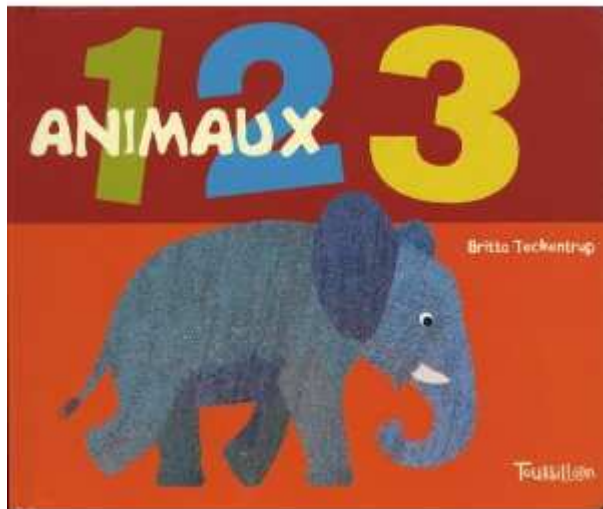
- associer photos/ pages de l'album (atelier en autonomie)
- tirer une carte d'enfants et demander combien d'enfants sont rentré dans le cabinet du docteur (le dire, l'écrire)
- mémoire entre ceux qui sont entrés et ceux qui sont sortis (compléments)
- Utiliser les nombres dans leur aspect cardinal : quel est le premier, le deuxième/second...

...

**ETAPE 5 :**

Evaluation en fonction des petits problèmes posés:

- compléments de 5
- utilisation des termes de l'aspect ordinal du nombre
- ...



**123 ANIMAUX, Britta TECKENTRUP, Tourbillon.**

**Niveau : fin de MS, GS**

**ETAPE 1 : en atelier**

Lecture de l'album sans soulever les caches avec description.

Puis comprendre à partir des premières pages, le principe de l'album « une collection donnée, en soulevant un cache apparaît la collection +1 ».

Proposer d'anticiper sur ce qui se trouve sous le cache pour les pages suivantes (en le disant, en le dessinant, en choisissant parmi plusieurs images...)

**ETAPE 2 :**

Utilisation de petits jeux :

- associer une collection et une collection +1 (on tire une carte, quelle est celle qui correspond parmi X cartes à la vue)
- utiliser d'autres albums à compter en associant les pages ayant même cardinal (le +1 et le -1 apparaîtront).

**ETAPE 3 :**

Evaluation : reprendre un des petits jeux et identifier si l'élève, à partir d'une collection inférieure de 6 à 10 en fonction de ce qui a été travaillé, identifie la collection +1.





## **1,2,3 Savane ! Cécile GEIGER.**

**Niveau : MS**

### **ETAPE 1 :**

Cacher la représentation chiffrée sur chaque page.

Description de l'album en demandant de chercher ce qui est caché.

Identifier représentation chiffrée, représentation imagée en découvrant les caches.

### **ETAPE 2 :**

Jeux à partir d'albums :

- Mise en réseaux de plusieurs albums à compter construits sur le même principe : chacun à son album, un élève ouvre un album à un endroit précis, les autres ouvrent leur album au même endroit. Justifier.
- Utilisation de marque pages avec représentation du nombre en constellation, en digital, en chiffrée... Mettre le marque pages à l'intérieur de l'album au bon endroit.
- Memory des pages de deux albums à compter connus.

...

### **ETAPE 3 :**

Evaluation : remettre ou écrire le bon nombre sur l'album de départ, l'enseignant ayant à nouveau caché la représentation chiffrée.