

Domaine : Découvrir le monde	Approcher les quantités et les nombres	MS
<b>Un, Deux, trois !</b>		
Objectif : Connaître la comptine numérique jusqu'à 3.		
<u>Matériel</u> :	<ul style="list-style-type: none"> <li>-un grand carton et une marionnette</li> <li>-la comptine « Hop ! me voilà ! », le jeu dansé « Trois petits bonhommes » et le jeu de doigts « une bosse, c'est le dromadaire »</li> <li>-des cartes de constellations du dé : 1, 2 et 3</li> <li>-des cartes chiffres : 1, 2 et 3</li> </ul>	
<u>Organisation</u> :	collectif	
<u>Découverte</u> :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comptine « Hop ! me voilà ! »</b></li> </ul> <p>L'enseignant a caché la marionnette dans le carton et dit la comptine en prenant la voix de la marionnette jusqu'à « Frappez trois coups ». Puis il demande « Qui peut frapper 3 coups dans ses mains ? » Certains enfants essaient jusqu'à ce que tout le groupe puisse frapper ensemble en disant « 1, 2, 3 »</p>	
<u>Structuration</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jeu dansé « Trois petits bonhommes »</b></li> </ul> <p>Participer à la ronde en coordonnant les gestes et les trois « Atchoum »</p> <p style="text-align: center;"><b>Trois petits bonhommes</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Trois petits bonhommes s'en allaient au bois,</b>  <b>En revenant, ils faisaient trois fois</b>    tourner dans l'autre sens  <b>Atchoum, Atchoum, Atchoum.</b></p> <p>S'arrêter, dire trois fois « Atchoum » et mimer main sur la bouche.  S'arrêter, dire et frapper trois fois dans les mains  S'arrêter, dire et sauter trois fois  S'arrêter, dire et taper trois fois du pied.  S'arrêter, dire et reculer ou avancer de trois pas.</p>	
<u>Consolidation</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jeu de doigts « Une bosse, c'est le dromadaire »</b></li> </ul> <p>Dire la comptine en montrant un doigt, deux doigts. Dire « un et encore un ».  Montrer trois doigts. Dire « un et un et encore un » ou « deux et encore un ».  Les cartes constellations 1, 2 ou 3 sont réparties dans le groupe. Chaque enfant reçoit une carte.  Dire la comptine en montrant la bonne carte.  Même chose avec les cartes avec l'écriture chiffrée 1, 2 ou 3.</p>	