

Fiche préparation

CP

CE1

SÉANCE 2 : classer en ordre les êtres animés

Nombre d'élève : 6 - 8		Durée : 20 mn
<p>Champ disciplinaire : <i>mathématique</i> <i>La numération parikwene</i></p> <p>Matériels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affichage nombre 1 et 2 des êtres humains et d'animaux - comptine en parikwaki (audio) - fiche d'exercice - colle - ciseau - crayons de couleur - règle du jeu de memory 		<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - être capable de classer les êtres animés (ou d'autres objets) en ordre en parikwaki jusqu'à 7 - être capable de lire la suite des nombres en utilisant la quantification et la classification en parikwaki - être capable de désigner une personne ou un animal jusqu'à sept <p>compétence du B.O</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ utiliser la numération dans des phrases courtes et simples.

- Réécouter la comptine « Avat adahan pukuhka » la chanter avec l'enregistrement puis chanter seul en repérant les nombres ordinaux afin de bien les mémoriser.
- Faire répéter collectivement puis individuellement
- Aider les élèves à mémoriser chaque nombre ordinal en montrant au tableau.

Les ordinaux :

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}
pitatye	givevwiye	amamnamviye	avaxnikanviye	avahokniviye	avuhukupiye	kehpye ntewneker

- Distribuer les exercices.
- Expliquer chaque consigne et vérifier la compréhension
- Fiche d'activité 3, découper les étiquettes des nombres ordinaux puis énumérer les animaux en utilisant les étiquettes des nombres ordinaux et les coller dans le tableau.
- Fiche d'activité 4, colorier les étiquettes des nombres, les découper pour jouer au jeu de memory.

La règle du jeu : pour 1 joueur et plus.

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre).

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.

Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.