

## **TRAME DE PREPARATION AUTOUR DE L'ALBUM :**

### **Les CHIFFRES A TOUCHER DE BALTHAZAR – MH Place et C Fontaine – Riquier- Hatier**

**NIVEAU DE CLASSE : PS /MS/GS**

#### **Echanger, s'exprimer**

**Utilisation de l'album → PS : s'arrêter à 5 / MS : s'arrêter à 6 / → GS aller jusqu'à 10**

- **Apprendre la comptine** « Voici ma main, elle a 5 doigts... »
- **Découverte de l'album :**

#### **Séance 1 : les pages de gauche, la comptine**

- Commencer directement à la comptine
- Faire dire la comptine et présenter les illustrations (projetées ou agrandies) des pages de gauche simultanément.

**Questionner les élèves sur les illustrations :** que fait le petit garçon ? comment est-il habillé ? qui est le petit personnage à ses côtés ? que fait-il ? comment est-il habillé ? etc.

**Présenter la couverture du livre** (réelle + projetée ou agrandie) : Lire le titre : questionner les élèves sur son sens : Qui est Balthazar ? Qu'est-ce que c'est « les chiffres » ?, qu'est-ce que cela peut être des chiffres « à toucher » ?...

#### **Séance 2 : les pages de droites, l'histoire à compter**

- Rappel de la séance précédente à partir de la couverture du livre
- Faire redire la comptine avec les gestes des doigts
- Faire redire la comptine avec association des illustrations agrandies
- Relire le livre en commençant par le début « Balthazar prépare une potion magique... », en lisant et montrant cette fois uniquement les pages de droite : 1 lapin, 2 œufs, 3 rois, ...
- Faire récapituler par les élèves ce que Balthazar doit mettre dans son chaudron. Laisser dire librement, en désordre, avec ou sans l'indication numérique. Garder trace au tableau avec une image (photo ou dessin) et un mot (GS).
- Distribuer à certains élèves des images avec les objets à l'unité: un lapin, un œuf, un roi ... Relire le livre (toujours pages de droite) et demander au fur et à mesure aux élèves de venir placer leurs images, à tous de montrer la quantité sur la main : inciter à commenter les actions.

#### **Comprendre**

**MS/ GS :** Proposer des tris d'albums, de livres : avec du texte, avec des nombres, sans illustration, avec des illustrations imprimées, en relief, mobiles, des albums qui racontent une histoire, d'autres non (imagiers, albums à compter sans histoire), des albums support d'une comptine connue...

- Dernière page : comprendre l'implicite : que se passe-t-il quand Balthazar boit sa potion ?

#### **Découvrir la langue écrite**

- **Jeux de rimes entre les chiffres et les mots** (attention, dans l'album un / in non différenciés, Quatre associé à carte...ce qui est erroné phonétiquement et source de confusions, il vaut mieux ne pas utiliser les propositions de l'album),
- Apprendre à reconnaître les chiffres de 1 à 3 (PS) de 1 à 4 ou 5 (MS) de 1 à 9 (GS)
- Apprendre à tracer les chiffres (MS/GS) en utilisant le support tactile de l'album, proposer d'autres supports tactiles (en creux, en relief), en verbalisant le tracé (point de départ, direction, forme)
- **GS :** savoir reconnaître l'écriture en lettres des chiffres de un à cinq
- Découvrir un réseau d'album avec des recettes

#### **Contribuer à l'écriture de textes**

- **Rédiger une recette pour rendre à Balthazar sa forme de petit garçon**
- **Sous forme de liste ou de tableau**, comme dans la page « Que me faut-il pour ma recette ? »
- **Sous forme d'un album à compter** en ordre croissant : un ingrédient + un ingrédient (ajout de 1 pour obtenir la suite numérique) avec une histoire qui raconte (personnages, lieux, temporalité...) et une chute implicite
- **Sous forme d'un album à compter** en ajoutant des quantités croissantes (1 + 2 + 3, etc.) ou décroissantes en GS (10 + 9 + 8, etc.) avec une histoire qui raconte et une chute implicite

#### **Approcher les quantités et les nombres**

- **Représenter les nombres** sur les doigts, dans des collections, dans des constellations organisées ou non organisées
- **Construire des collections de n objets**, les représenter
- **Construire des collections de quantités égales**
- **Construire des collections avec plus d'objets que, moins d'objets que**