


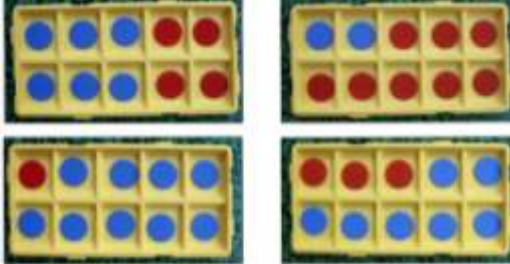

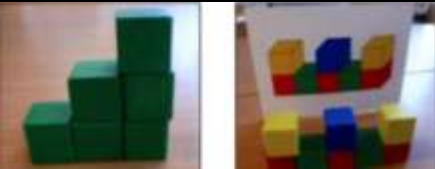

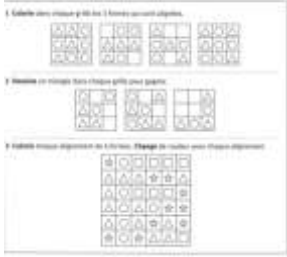

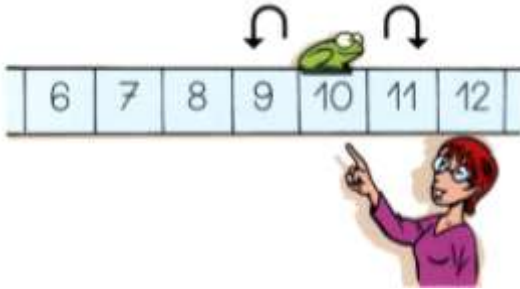


Ateliers et activités de la période 5 - GS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VLM33(2)	Atelier GS <i>Objectif résoudre des problèmes de partage.</i>	Partages inéquitables : Mettre 2, 3 ou 4 caisses dans chaque camion Chaque camion ne peut transporter que 2, 3 ou 4 caisses. Plus de caisses, c'est trop lourd et moins le camion ne peut pas partir car ce n'est pas assez. Pour vérifier que la consigne est bien comprise, PE montre des camions contenant 1, 3 et 5 caisses. Pour chaque camion, les élèves doivent dire si la contrainte est respectée. Partager les 10 cubes dans ses 3 camions (barquettes). Vérifier que la contrainte a été respectée pour chaque élève. Mettre en commun les solutions trouvées. Seuls 2 solutions sont possibles dans ce cas : 3-3-4 et 2-4-4. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;">   </div> <i>Matériel : 3 barquettes par élèves, 10 cubes par élèves, 3 camions miniatures.</i>
VLM33(3)	Atelier GS <i>Objectif résoudre des problèmes de partage.</i>	Partages inéquitables Réaliser d'autres partages inéquitables. Reprendre ce type de problème avec un nombre de caisses différent : 13 cubes par exemple. Chercher comment partager 14 cubes dans 4 camions. <div style="display: flex; justify-content: center; margin: 10px 0;">  </div> <i>Matériel : 3 barquettes par élèves, 10 cubes par élèves, 3 camions miniatures.</i>
VLM34(1)	Atelier GS <i>Objectif résoudre des problèmes de partage.</i>	Partages équitables : Comprendre le problème. But du jeu : partager les pièces d'or, les jetons, entre les pirates de façon équitable. PE présente 3 coffres à trésor de pirates et les 15 jetons jaunes. Il explique que les pirates veulent se partager leur butin. Partager toutes les pièces d'or entre les pirates. Il ne doit plus en rester. Mise en commun des partages réalisés. Réaliser un partage équitable si celui-ci n'est pas proposé. Comprendre le but du problème : chaque pirate doit avoir autant de pièces. Toutes les pièces doivent être réparties entre les pirates. <i>Matériel : coffre (x3) ; 15 jetons qui font les pièces d'or.</i>
VLM34(2)	Atelier GS <i>Objectif résoudre des problèmes de partage.</i>	Partages équitables : Anticiper le résultat d'un partage équitable. PE présente une nouvelle situation avec 3 pirates et 9 jetons d'or. Ils doivent résoudre ce problème avec le matériel mis à disposition au centre de la table : feuilles de brouillon, crayons de bois, une boîte de jetons, des images de coffres de pirates. Chercher comment partager équitablement les 9 pièces entre les 3 pirates. Mise en commun des résultats. Expliquer sa procédure et présenter ses écrits. Reprendre le problème avec 12 jetons à partager entre 3 pirates. <i>Matériel : coffre (x3) ; 9 jetons qui font les pièces d'or + 12 jetons</i>
VLM34(3)	Atelier GS <i>Objectif résoudre des problèmes de partage.</i>	Partages équitables : Partager des collections dessinées. Chercher comment partager une collection de ronds en 2 parts égales. Effectuer les exercices de consolidation. <i>Matériel : Fiche élèves p.186-187</i>
VLM35(1)	Atelier GS <i>Objectif décomposer le nombre 10.</i>	A 2 pour faire 10 : Comprendre le problème. But du jeu : Construire une collection de 10 jetons pour remplir sa boîte à nombres. Chaque élève reçoit une boîte à nombre. Une boîte de jetons rouges et une de jetons bleus sont placées sur des tables éloignées. Chaque élève doit aller chercher des jetons pour remplir sa boîte à nombres. Il choisit une couleur (bleu ou rouge) et cherche uniquement des jetons de cette couleur. Il doit apporter juste ce qu'il faut de jetons pour remplir sa boîte. Constater que la boîte remplie contient 10 jetons. Chaque élève doit remplir sa boîte mais cette fois, il doit la remplir avec des jetons rouges et des jetons bleus. Il doit rapporter juste ce qu'il faut de jetons rouges et bleus pour remplir sa boîte. <i>Matériel : une boîte à nombre par élève ; une boîte avec des jetons rouges et une avec des jetons bleus.</i>
VLM35(2)	Atelier GS <i>Objectif</i>	A 2 pour faire 10 : s'organiser à 2 pour rapporter 10 jetons. Les élèves travaillent maintenant par équipes de 2. Chaque équipe de 2 joue avec une seule

	<p>décomposer le nombre 10.</p>	<p>boîte à nombres. S'organiser à 2 pour aller chercher le nombre de jetons nécessaire pour remplir sa boîte. Un élève doit chercher des jetons rouges tandis que son coéquipier cherche les jetons bleus. Les élèves ont le droit à un seul essai. Ils doivent donc anticiper la prise de jetons pour chaque enfant. Valider les hypothèse en plaçant les jetons dans la boîte à nombres. Recommencer plusieurs fois cette situation. Chercher d'autres manières de se répartir la tâche. Récapituler les différentes manières de s'organiser.</p>  <p>Matériel : une boîte à nombre par élève ; une boîte avec des jetons rouges et une avec des jetons bleus.</p>
<p>VLM36 (1)</p>	<p>Atelier GS Objectif : résoudre des problèmes de quantités.</p>	<p>Faisons les courses : Jouer à la marchande. PE a mis en place un coin marchande. Chaque élève reçoit une petite boîte qui fait office de porte-monnaie avec 8 pièces de 1€. Les élèves travaillent par groupes de 2 : le client et le caissier. Les élèves ajoutent ensuite des pièces de 2€ dans leur porte-monnaie. Acheter un seul produit et le payer avec des pièces de 1€ et 2€. Matériel : les aliments en plastique du coin cuisine (fruits, légumes, boîtes en carton) et une étiquette prix fixée sur chaque produit : 1, 2, 3, 4 ou 5 euros ; des pièces de 1 et 2 € en plastique.</p>
<p>VLM36 (2)</p>	<p>Atelier GS Objectif : résoudre des problèmes de quantités.</p>	<p>Faisons les courses : Chercher différentes façons de réaliser une somme d'argent. Chercher une façon de réaliser la somme de 4€ avec des pièces de 1€ et de 2€. Mettre en commun les solutions trouvées et les représenter en dessinant les pièces utilisées. Chercher une façon de réaliser des sommes de 5, 6, 8 et 9€. Chercher au moins 2 façons différentes de réaliser la somme de 7€. Garder une trace écrite de ces solutions. Mise en commun et vérification des solutions trouvées. Trouver celles qui sont identiques. Matériel : pièces 1€, 2€, barquettes (porte-monnaie)</p>
<p>VLM36 (3)</p>	<p>Atelier GS Objectif : résoudre des problèmes de quantités.</p>	<p>Faisons les courses : Anticiper le résultat d'une somme. PE présente les produits qu'il a achetés : un paquet à 2€ (sardines), un paquet de gâteaux à 1€ et de la viande à 5€. Chercher par écrit combien il devra payer. Mettre en commun les résultats et les procédures utilisées. Vérifier en utilisant les pièces de monnaie. Chaque élève reçoit la somme de 12€ en pièces 1€ et 2€. Chercher combien d'argent a chaque élève dans son porte-monnaie. Choisir plusieurs produits, calculer et écrire le montant de ses achats avant de passer à la caisse. Vérifier que l'on ne dépasse pas la somme de 12€. Effectuer l'exercice sur fiche (calculer la somme dépensée par chacun des 3 enfants à la boulangerie)</p>  <p>Matériel : pièces 1€, 2€, barquettes avec 12€ pour chaque élève, des objets à acheter ; fiche élève</p>
<p>VLM37</p>	<p>Atelier GS Objectif : reproduire un assemblage de solides.</p>	<p>Les solides : Reproduire des assemblages de cubes. PE réalise un modèle sur la table. Les élèves doivent le reproduire. Chercher en un seul voyage sur le banc les cubes nécessaires pour reproduire le modèle réel. . Fiche suivi : réaliser les modèles des fiches suivi 1 étoile puis 2 étoiles.</p>

		 <p><i>Matériel : les cubes couleurs et la fiche suivi (modèle 1 étoile, puis 2 étoiles)</i></p>
VLM38	Atelier GS <i>Objectif : reproduire un assemblage de formes.</i>	Tangram Noir PE montre les modèles noirs aux élèves. Il explique qu'ils vont devoir poser les pièces sur les silhouettes proposées. Cette fois, il faut chercher pour poser les pièces correctement. (Ils disposent de 8 modèles à réaliser). Quand je l'ai réalisé, je peux mettre le tampon de la date sous le dessin de ma fiche de suivi.  <p><i>Matériel : tangrams en plastique de couleur (un par élève) ; fiche modèle noir pour poser les pièces dessus ; fiche suivi des tangrams noirs</i></p>
VLM39 (1)	Atelier GS <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage ; prendre conscience de ce qu'est un alignement.</i>	Le morpion : qu'est-ce qu'un alignement ? (atelier dirigé) <i>Objectif de l'atelier :</i> être le premier à aligner 4 de ses jetons (verticalement, horizontalement ou en diagonale) L'enseignante explique les règles du jeu en plaçant les jetons : « lorsqu'un enfant réussit à aligner 4 de ses jetons et s'en aperçoit, il dit « quatre » et gagne un ticket. On enlève alors tous les jetons et on recommence sur une grille vide. Le premier enfant à avoir gagné 3 tickets est déclaré vainqueur. » Le rôle des observateurs est clairement précisé : ils sont chargés du respect de l'alignement des 4 jetons de leur partenaire ; ils renseignent la carte mémoire et distribuent les tickets et déclarent qui est le gagnant de la partie. <i>Matériel : Grille 5x5 ; 12 jetons de 2 couleurs différentes (24 jetons) ; une carte mémoire de la partie</i>
VLM39 (2)	Atelier GS <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage ; prendre conscience de ce qu'est un alignement.</i>	Le morpion : qu'est-ce qu'un alignement ? (atelier autonome) <i>Objectif de l'atelier :</i> être le premier à aligner 4 de ses jetons (verticalement, horizontalement ou en diagonale) Reprise du jeu découvert en VLM39(1). <i>Matériel : Grille 5x5 ; 12 jetons de 2 couleurs différentes (24 jetons) ; une carte mémoire de la partie</i>
VLM39 (3)	Atelier GS <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage ; prendre conscience de ce qu'est un alignement.</i>	Le morpion : Petits problèmes pour mieux jouer. Il s'agit d'un moment de réflexion sur le jeu : il faut trouver des alignements, soit compléter les parties. <i>Matériel : des problèmes pour mieux jouer</i> 
VLM40	Atelier GS <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage.</i>	Tableau à double entrée. (3 séances environ) Proposer des jeux de tableau à double entrée. <i>Matériel : mallette maths GS (atelier maths GS MDI) ; fiche de suivi des tableaux à double entrée.</i>
VLM41 (1)	Atelier GS <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage.</i>	1. Replacer les images sur le quadrillage. Distribuer aux élèves la fiche présentant un quadrillage vide et un quadrillage en taille réduite à reproduire. Les élèves découpent les images, puis les collent au bon endroit sur le tableau vide. <i>Matériel : fiche élève, colle, ciseaux</i>
VLM41	Atelier GS	2. Colorier des pavages en respectant les cases (colonnes / lignes)

(2)	<p><i>Objectif : se repérer dans un quadrillage.</i></p>	<p>1. Distribuer aux élèves un modèle et leur demander de le reproduire. 2. Mise en commun pour rappeler la procédure experte. 3. Travail autonome sur des pavages. <i>Matériel :fiche pavages et fiches vierges + feutres.</i></p>
<p>VLM42</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : 2 cartes pour faire 10.</i></p>	<p>2 cartes pour faire 10. <i>But du jeu : former le plus de paires de cartes possibles dont la somme fait 10.</i> Distribuer 2 cartes à chaque joueur. 2 cartes sont placées au centre de la table (faces visibles). Les cartes restantes forment la pioche. Lorsque c'est à son tour de joueur, le joueur cherche à associer une des 2 cartes qu'il a en main avec une des cartes du milieu de manière à ce que la somme de leurs points fasse 10. Si le joueur n'a pas de carte dans son jeu pour former une paire, il pioche une carte qu'il peut utiliser tout de suite. Si la carte piochée ne convient pas, il garde cette carte dans son jeu. Lorsqu'il n'y a plus de pioches, on compte le nombre de cartes gagnées . Le joueur qui a le plus de cartes associées qui font 10 a gagné.</p>  <p><i>Matériel : les 36 cartes de 1 à 9 d'un jeu de cartes traditionnel.</i></p>
<p>VLM43 (1)</p>	<p>Regroupement GS <i>Objectif : anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou recule) sur une piste numérique.</i></p>	<p>Le jeu de la grenouille. Un tas de 12 cartes avec les nombres 1, 2 ou 3 est placée près de la bande numérique de la classe. Une image de grenouille est fixée sur la case 1 au départ du jeu. La classe est partagée en 2 équipes. Une équipe fait avancer le grenouille et l'autre équipe la fait reculer. Pour l'équipe rouge, le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie. Pour l'équipe jaune, le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 en fin de partir. Un représentant de chaque équipe vient tirer à tour de rôle une carte nombre et déplace la grenouille sur la piste. Le joueur peut déplacer la grenouille seulement s'il est capable d'annoncer la case d'arrivée de la grenouille. Dans le cas contraire, il passe son tour. La partie se termine quand toutes les cartes ont été tirées ou si la grenouille parvient sur la case 1 ou 20.</p>  <p><i>Matériel :bande numérique au tableau ; 12 cartes de 1, 2 ou 3 ; une image de grenouille.</i></p>
<p>VLM43 (2)</p>	<p>Regroupement GS <i>Objectif : réciter la comptine numérique jusqu'à 30.</i></p>	<p>La ronde des nombres. Les élèves sont assis sur les bancs et comptent jusqu'à 25, puis jusqu'à 30. Chacun son tour, un élève dit un nombre et passe le relais (bâton) à son voisin. Réciter la comptine jusqu'à 30 à voix haute et à voix basse puis en alternant vois haute, voix basse. Réciter la comptine jusqu'à 25, puis jusqu'à 30 à partir de 10. Compter à rebours à partir de 25, de 31. <i>Matériel :</i></p>
<p>VLM43 (3)</p>	<p>Regroupement GS <i>Objectif : lire les nombres jusqu'à 30.</i></p>	<p>Les 3 nombres cachés. La bande numérique de 1 à 30 est affichée au tableau. 1. Montrer sur la bande numérique de la classe le nombre demandé par PE. 2. Dire le nom du nombre montré par PE. 3. Un nombre est caché sur la bande numérique. Trouver le nombre caché. Même consigne en cachant 3 nombres consécutifs sur la bande numérique. <i>Matériel : bande numérique au tableau ; le cache bleu pour cacher les nombres.</i></p>