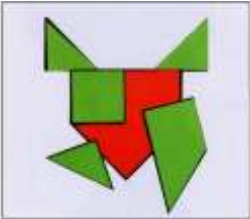




Ateliers et activités de la période 4 - MS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VM19 (2)	Atelier MS <i>Objectif :</i> Reproduire un assemblage de formes, reproduire le modèle proposé.	"Puzzles géométriques" - Reproduire un assemblage en posant les pièces dans une silhouette. Il s'agit de reproduire le modèles avec une aide. Reproduire le modèle "le chien" en posant les pièces à l'intérieur d'une silhouette donnée en aide. Mettre en commun et confronter les procédures utilisées. Retenir les procédures les plus efficaces. reproduire tous les modèles en posant les pièces à l'intérieur d'une silhouette donnée en aide. <i>Matériel : puzzle du méli mélo en couleur, les modèles du méli mélo (p.102, 103, 104)</i>
		
VM19 (3)	Atelier MS <i>Objectif :</i> Reproduire un assemblage de formes, reproduire le modèle proposé.	"Puzzles géométriques" - Reproduire un assemblage en posant les pièces dans une silhouette. Il s'agit de reproduire le modèles sans aide. Reproduire les modèles en posant les pièces à côtés du modèle sans aide. EVALUER : Cahier de suivi <i>Matériel : puzzle du méli mélo en couleur, les modèles du méli mélo (p.102, 103, 104)</i>
VM24	Regroupement MS <i>Objectif :</i> Dénombrer une quantité de 1 à 10 en s'aidant de la comptine numérique.	"Compter dans sa tête" PE laisse tomber des cubes un par un dans une boîte. Compter à haute voix, à voix basse, puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte. Dire le nombre de cubes qui se trouvent dans la boîte. Vérifier en comptant les cubes dans la boîte.
VM25 (1)	Atelier MS <i>Objectif :</i> comparer des quantités.	"Pipo le clown" : Comparer le nombre de points indiqué par les dés. <i>But du jeu :</i> être le premier à remplir son clown avec des jetons. Chaque joueur possède 15 jetons dans sa boîte. Les 2 joueurs lancent le dé en même temps. Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser des jetons sur son clown. Il place alors le nombre de jetons indiqué par le dé sur les cercles du costume de Pipo. En cas d'égalité, relancer le dé. Le premier qui réussit à habiller complètement Pipo gagne.
		
		<i>Matériel : un plateau Pipo A3 par élève ; 15 jetons par élèves ; une boîte par élève (récup), un dé classe constellations de points de 1 à 6.</i>
VM25 (2)	Atelier MS <i>Objectif :</i> comparer des quantités.	"Pipo le clown" : Comparer le nombre de jetons gagnés par chaque joueur. <i>But du jeu :</i> poser plus de jetons sur Pipo le clown que son adversaire. 1. Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et prend autant de jetons qu'indiqué par le dé. Lorsque Pipo est recouvert de tous les jetons, on cherche qui a posé le plus de jetons sur le costume de Pipo ? Mise en commun des différentes procédures pour résoudre ce problème (estimation visuelle, correspondance terme à terme, groupements, comptage.
		
		2. Comparer deux collections de jetons représentées sur une feuille. (fiche élève) <i>Matériel : un seul plateau Pipo A3 pour 2 élèves ; 15 jetons par élèves (15 de chaque couleur) ; une boîte par élève (récup), un dé classe constellations de points de 1 à 6, fiche élève p.127)</i>
VM26 (1)	Atelier MS <i>Objectif :</i> comparer des quantités.	"La bataille" : Découvrir le jeu de la bataille. <i>But du jeu :</i> Savoir quelle est la carte qui a le plus d'éléments. PE présente le jeu de cartes "géant". C'est un jeu traditionnel agrandi et plastifié (composé de cartes pique et trèfle de 1 à 10). Observer les cartes pour comprendre la structure du jeu. Repérer ce qui se trouve dans les coins et expliquer qu'on n'en tient pas compte. Participer à une partie entre les 2 groupes. Mettre en commun les différentes procédures pour résoudre le problème (estimation visuelle, reconnaissance globale des quantités, dénombrement des 2 collections et comparaison des 2 nombres obtenus).



Matériel : Les cartes de pique et de trèfle agrandies à la photocopieuse et plastifiées au format A5 ; un jeu de 54 cartes traditionnel sans les figures (cartes de 1 à 6 puis de 1 à 10).

VM26
(2)

Atelier MS
Objectif : comparer des quantités.

"La bataille" : Jouer avec des cartes non traditionnelles.

But du jeu : Savoir quelle est la carte qui a le plus d'éléments.

Lorsque le jeu de bataille traditionnel ne pose plus de problème, PE apporte de nouvelles cartes. Les nombres sont présentés de manière différente afin d'éviter leur reconnaissance grâce à la disposition spatiale des symboles. Le but du jeu est de favoriser des procédures utilisant le nombre. Jouer par 2 avec ce jeu de cartes.



Matériel : un jeu de cartes non traditionnel (p.130-131)

VM26
(3)

Atelier MS
Objectif : comparer des quantités.

"La bataille" : Jouer avec des cartes non traditionnelles (reprise) DIRIGE

But du jeu : Savoir quelle est la carte qui a le plus d'éléments.

Rappel des particularités des cartes du jeu non traditionnelles puis rejouer par 2 avec ce jeu de cartes. PE fait expliciter aux élèves les procédures utilisées et complète la grille d'observation des élèves.

Matériel : un jeu de cartes non traditionnel (p.130-131) ; grille observation des élèves

VM27

Atelier MS
Objectif : comparer des longueurs.

"BATAWAF" (pour 2 élèves)

Ce jeu se joue selon les règles de la bataille. Il permet de comparer la taille de chiens dessinés sur les cartes. En cas d'égalité, les joueurs disent "Batawaf".

Matériel : jeu Batawaf (djeco) de 36 cartes (si pas disponible -> prendre "la bataille des loups")

VM28
(1)

Atelier MS
Objectif : dessiner des formes simples.

"Contours de formes" : découper des formes.

Découper des formes dessinées par PE sur du papier coloré. Puis coller les formes sur une feuille pour réaliser une composition. Compléter en dessinant les éléments manquants.



Matériel : des formes à découper dans du papier de couleur, ciseaux, colle, feutres.

VM28
(2)

Atelier MS
Objectif : dessiner des formes simples.

"Contours de formes" : tracer le contour de formes simples.

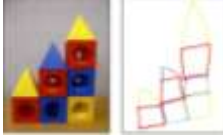
1. **Découvrir les gestes :** tracer au pinceau plusieurs contours de la forme peinte par PE au centre de la feuille. Changer de couleur à chaque contour. Expliquer les gestes à enchaîner pour réaliser le contour des formes : point de départ, trajectoire, changement de direction et point d'arrivée.



2. **Maîtriser ses gestes :** Choisir une forme en papier de couleur et réaliser son contour. Choisir des motifs et décorer la forme. Assembler les formes pour obtenir une production de groupe.



Matériel : pochoirs de formes, des formes à découper dans du papier de couleur, des formes peintes par l'enseignant.

VM28 (3)	Atelier MS Objectif : <i>dessiner des formes simples.</i>	"Contours de formes" : représenter un assemblage de formes 1. <i>Dessiner les formes dictées par l'adulte</i> : Dessiner les formes demandées par PE. Par exemple, dessiner un grand carré et un petit triangle. 2. <i>Dessiner un assemblage de formes</i> . Réaliser un assemblage de formes à l'aide des cubes. Dessiner l'assemblage réalisé pour qu'il puisse être reproduit par un camarade. Faire tester les dessins réalisés par des élèves.  <i>Matériel : feuilles ; cubes de couleurs, crayons de couleur.</i>
VM29 (1)	Atelier MS Objectifs : <i>résoudre des problèmes de quantités ; faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection.</i>	"La course aux œufs" <i>But du jeu : Ramasser le plus d'œufs possible.</i> Jeu 1 : Ajouter des œufs dans son panier. Découvrir le plan de jeu. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case œufs il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. L'élève qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs. <i>Matériel : Plateau de jeu ; Pions, dé ; Une boîte de perles en formes d'œufs ; Les cartes Poule et Renard en 10 exemplaires.</i>
VM29 (2)	Atelier MS Objectifs : <i>résoudre des problèmes de quantités ; faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection.</i>	"La course aux œufs" <i>But du jeu : Ramasser le plus d'œufs possible.</i> Jeu 2 : Retirer des œufs de son panier. Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case «œufs »,il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés dans cette case. <i>Matériel : Plateau de jeu ; Pions, dé ; Une boîte de perles en formes d'œufs ; Les cartes Poule et Renard en 10 exemplaires.</i>
VM29 (3)	Atelier MS Objectifs : <i>résoudre des problèmes de quantités ; faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection.</i>	"La course aux œufs" <i>But du jeu : Ramasser le plus d'œufs possible.</i> Jeu 3 : Ajouter ou retirer des œufs. Découvrir les cartes Poule et Renard. Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case «œufs »,il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les œufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire des œufs de son panier. <i>Matériel : Plateau de jeu ; Pions, dé ; Une boîte de perles en formes d'œufs ; Les cartes Poule et Renard en 10 exemplaires.</i>
VM30 (1)	Atelier MS Objectifs : <i>Reconnaître globalement des quantités jusque 5 ; jouer avec les décompositions du nombre 5.</i>	"Le livret décompositions de 1 à 5" - 1. Mise en situation (atelier dirigé) L'enseignant prend toutes les photos nécessaires pour compléter l'album tout en posant des questions aux 3 élèves : si je mets X chaises combien peuvent s'asseoir et combien restent debout, etc. <i>Matériel : 5 chaises, 5 élèves, appareil photo</i>
VM30 (2)	Atelier MS Objectifs : <i>Reconnaître globalement des quantités jusque 5 ; jouer avec les décompositions du nombre 5.</i>	"Le livret décompositions de 1 à 5" - 2. Synthèse et structuration (atelier dirigé) - évocation du vécu de la séance de prise de photographies : combien d'enfants avec combien de chaises ? qu'est-ce que l'on a fait ? - proposer de rejouer les scènes avec des petites poupées. <i>Matériel : 5 mini-chaises, 5 personnages légo, appareil photo</i>
VM30 (3)	Atelier MS Objectifs : <i>Reconnaître globalement des quantités jusque 5 ; jouer avec les décompositions du nombre 5.</i>	"Le livret décompositions de 1 à 5" - 3. Réaliser son livret de décompositions (atelier guidé). Distribuer un livret par élève. Remarque : les photos de la page de gauche sont déjà incluses dans le livret. Disposer les photos (à coller sur la page de droite) devant les élèves Ouvrir le livret : observation et verbalisation de la page de gauche, reconnaissance globale des quantités grâce au questionnement de l'enseignant. Exemple : « il y a combien d'enfants debout, assis et combien de chaises ? Compléter la page de droite avec la bonne photo : « tu vas coller dans la case vide la photo qui convient, explique pourquoi ». En bref : page de gauche = situation problème et page de droite = résolution du problème <i>Matériel : les photos, un livret par élève, colle</i>