

**SEANCE 1** – La rivière (motricité 2 séances)**Objectifs principaux :**

- Se situer par rapport à d'autres, à des objets repères
- Dans un environnement bien connu suivre un trajet, un parcours
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés

**Matériel :**

- ✓ tapis
- ✓ cerceaux,
- ✓ divers objets pour marcher dessus

**Organisation :**

- ⇒ Classe entière
- ⇒ En salle de motricité

**SEANCE 1****1. Découverte de la situation**

- La maîtresse explique le principe du travail : par petit groupe vous allez devoir traverser la salle de jeu en marchant SUR les divers objets sans toucher le sol.
- Créer 4 parcours de couleur différentes, marquer le début et la fin des parcours par des cerceaux, entre mettre des cordes, bandes, plots, poutres de couleur.

**2. Réalisation**

- Faire des petits groupes et faire traverser sans toucher le sol, pour ces parcours faire un chemin droit.
- Une fois que tout le monde est passé, expliquer que l'on va le refaire et que les élèves pourront avancer au son du tambourin, à chaque fois que je tape vous pouvez avancer d'un objet.

**SEANCE 2****1. Rappel de la situation précédente**

- Refaire faire une fois librement chaque parcours.

**2. Complexification**

- Montrer la modification des parcours, les faire se croiser... faire traverser.

SEANCE 1 – Touché trouvé**Objectifs principaux :**

- Se situer par rapport à d'autres, à des objets repères
- Dans un environnement bien connu suivre un trajet, un parcours à partir de sa représentation
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés
- Se repérer au sein d'un jeu de piste (début, arrivée)

**Matériel :**

- ✓ Cubes en bois
- ✓ pions
- ✓ dé bicolore

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- La maîtresse explique le travail : chacun va aider son personnage à rejoindre le parc au centre de la table.
- Montrer comment déplacer de cubes en cubes le personnage jusqu'au parc. Laisser les élèves faire.

**2. Mise en place des règles du jeu**

- Introduire l'utilisation du dé si quand on lance le dé : si il est bleu on avance son pion d'un cube, si le pion est rouge on ne bouge pas.
- Faire jouer. (au départ proposer des parcours facilement repérable avec des cubes colorés et avec 5 cubes.

- Prolongement :
- Jouer plusieurs fois en rajoutant peu à peu des cubes.

SEANCE 1 – Différencier des solides géométriques**Objectifs principaux :**

- Classer des objets en fonction de leur forme
- Reconnaître quelques solides
- Mémoriser la forme d'un objet
- Utiliser le toucher pour repérer les propriétés d'un objet

**Matériel :**

- ✓ Sac opaque ou boîte fermée
- ✓ Solides en bois,

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- Avoir disposé sur la table différents solides. Présenter une boîte en sortir un à un les solides. A chaque fois faire retrouver parmi les solides posés sur la table le même solide que celui montré par la maîtresse. Effectuer de ce fait un tri des solides. Bien nommer chaque solide, puis faire placer un solide de chaque sorte dans la boîte des enfants.

**2. Manipulation**

- Donner à chaque enfant sa boîte contenant divers solides. Puis comme pour la séance la main dans la boîte en période 1, faire retrouver de façon tactile les divers solides demandés. En profiter pour essayer de mettre en évidence certaines caractéristiques permettant de faire la différence entre ces solides.

**3. Consolidation**

- Donner à chaque élève un sac opaque et une boîte. Leur demander de chercher et de retirer de la boîte les solides identiques.

- Prolongement :

- AIM : atelier des sacs tactiles (associer deux sacs contenant le même objet grâce au toucher, associer un sac tactile à la photo de son contenu, associer le sac tactile à la carte silhouette de son contenu)

SEANCE 1 – La tête à toto**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si l'on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Utiliser le dénombrement pour créer une collection dont le cardinal est donné
- Réaliser une collection dont le cardinal est connu
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au précédent.

**Matériel :**

- ✓ Des pinces, des pions du maxicolore, des gommes, une assiette, bouchons, kapla

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- Découverte de l'album va-t-en grand monstre vert. Expliquer que l'on va essayer de reproduire le monstre. En collectif faire le point de ce qu'il nous faut. Expliquer que pour pouvoir fabriquer le visage du monstre j'ai pris divers objets de la classe. Les nommer.
- Afficher l'assiette : avec cette assiette nous allons faire le visage. Que peut-on prendre pour faire les yeux (pions maxicolore). Poser les yeux un et encore un cela fait 2 yeux. Montrer une collection de 2 doigts en même temps que l'on verbalise la quantité. Faire de même pour les oreilles (bouchons lait), le nez ( la gomme), la bouche( kapla).
- Pour les cheveux utiliser le terme beaucoup (pinces à linge)

**2. Recherche individuelle**

- Maintenant c'est vous qui allez créer votre propre visage de monstre. Donner à chacun une assiette et une barquette pour aller chercher le matériel nécessaire sur la table d'à côté.
- Bien verbaliser combien ils en ont pris, si il y en a trop ou pas assez...
- Prendre en photo le monstre de chacun.

- Prolongement :

- Créer un bonhomme de neige avec 2 petites assiettes blanches, 2 bouchons bouteilles pour les yeux, 1 gomme pour le nez , 1 paille pour le balai, 1 craie grasse triangle pour le chapeau et les pions maxicolore pour les boutons (possibilité d'introduire le 3 pour certains élèves.

SEANCE 1 – Le jeu de la chenille 1**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si l'on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Quantifier une collection jusqu'à 10.
- Utiliser le dénombrement pour comparer des collections

**Matériel :**

- ✓ Les pions du maxicolore
- ✓ Des plateaux de jeu individuel de sapin

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- Donner à chacun un plateau de jeu avec des sapins à décorer. Théâtraliser la situation en expliquant que nous allons commencer à décorer les sapins en vu de Noël. Pour que ces sapins soient bien décorés il leur manque les boules de Noël. J'ai dans mon carton des sachets avec 1 ou 2 boules de Noël ( montrer un exemple, verbaliser une boule et encore une cela fait deux.)
- Je vais vous demander d'aller me chercher un certain nombre de boule pour décorer le sapin

**2. Expérimentation**

- Aller chercher le sachet contenant le nombre de boules demandés par l'enseignant (1-2), jusqu'à avoir rempli la silhouette de son sapin.
- Une fois que tous les sapins sont décorés il faut que l'on range les sachets de boules que l'on a pas utilisés, mais pour gagner du temps la prochaine fois qu'on devra décorer des sapins on va ranger dans des boîtes différentes les sachets contenant 1 et 2 boules.
- Terminer le tri en plaçant dessus une carte sur laquelle on dessine 1 ou 2 boules de Noël.

SEANCE 1 – Le jeu de la chenille 2**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si l'on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Quantifier une collection jusqu' à 10.
- Utiliser le dénombrement pour comparer ou créer des collections
- Connaitre la suite orale des chiffres
- Mobiliser des symboles analogiques pour donner des informations sur une quantité

**Matériel :**

- ✓ Les pions du maxicolore
- ✓ Des plateaux de jeu individuel de sapin

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Rappel de la situation**

- Ressortir les silhouettes de sapin et les boîtes à chaussure contenant les sachets de boules de Noël.
- Rappeler l'activité réalisée précédemment.
- Expliquer que l'on va rejouer mais cette fois ce ne sera pas moi qui vous direz quel sachet aller chercher mais vous piocherez une carte.

**2. Expérimentation**

- Aller chercher le sachet contenant le nombre de boules correspondant à la carte piochée.
- Une fois que tous les sapins sont décorés expliquer que l'on va remettre les boules dans cette barquette, comme cela on sait qu'on en a juste assez pour remplir nos sapins.
- Puis expliquer qu'on va rejouer mais cette fois on ne se lèvera pas pour aller chercher les sachets mais on prendra directement dans la barquette les boules de Noël nécessaires.
- Jouer en piochant les cartes et en prenant le nombre de pions nécessaires.

**Prolongement :**

- Jouer au jeu du sapin avec un dé
- -Jouer au jeu du sapin en introduisant en plus la variable des couleurs.
- - AIM : pose le bon nombre de jetons sur le sapin selon ce qui est indiqué dans l'étoile.

SEANCE 1 – a table!**Objectifs principaux :**

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si l'on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Utiliser le dénombrement pour créer une collection dont le cardinal est donné
- Réaliser une collection dont le cardinal est connu
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au précédent
- Effectuer une distribution
- Garder en mémoire une quantité

**Matériel :**

- ✓ Fruits nathan
- ✓ Couverts plastiques
- ✓ Tapis, peluches

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- Expliquer que loulou la mascotte a invité quelques amis à manger. Nous allons l'aider à préparer tout ce qu'il faut pour accueillir correctement ces amis.
- Sur le coin regroupement présenter le matériel : le tapis qui représente la table, les peluches qui sont les invités de loulou. Puis ce que loulou a devant lui : 1 assiette, 1 couteau, 1 fourchette, 1 verre, 1 cuillère, 1 serviette.

**2. Expérimentation**

- Chacun est en charge d'aller chercher un exemplaire de chaque objet pour tous les invités de la table.
- Vérifier que la distribution est correcte.
- Puis dire que maintenant on veut leur donner à manger 2 oranges. Chacun va chercher pour 1 invité.
- Recommencer le travail plusieurs fois, changer de distributeur et d'objets et de fruits à manger

SEANCE 1 – Le jeu du panier**Objectifs principaux :**

- Utiliser le dénombrement pour comparer ou créer une collection.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Garder en mémoire une quantité
- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Connaître la suite des nombres oraux
- Quantifier des collections, les composer par manipulation effective

**Matériel :**

- ✓ Les fruits et légumes nathan
- ✓ Assiettes, couverts plastiques
- ✓ Tapis et peluches

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- Ca y est le goûter de Noël, LOULOU est arrivé, tous ses amis sont là, je vais vous demander de l'aider pour ce joli moment.
- Chacun vous allez vous occuper de servir un invité de loulou.

**2. Expérimentation**

- Etape 1 : mettre les couverts. Verbaliser sur ce que l'on a besoin pour goûter : 1 assiette, 1 verre, 1 serviette, 1 cuillère, 1 couteau, 1 fourchette ( prendre exemple sur ce qui est posé devant loulou pour s'assurer que chacun connaît le vocabulaire nécessaire). Chaque élève va chercher ce qu'il lui faut, le pose devant son invité. On verbalise ce qu'il manque et on corrige.
- Etape 2 : Maintenant allez chercher au magasin de quoi manger pour votre invité. Verbaliser le résultat, voir ce qu'il y a à manger dans chaque assiette ( bien nommer les fruits), voir ceux qui ont beaucoup ou peu à manger. Finir par observer l'assiette de LOULOU. Voir si quelqu'un mange comme loulou... Voir que dans un vrai goûter généralement on se partage un grand gâteau et que du coup on a tous la même chose dans son assiette. Dire que Loulou veut un vrai goûter de Noël et que donc il aimerait que ses invités mangent la même chose que lui.
- Etape 3 : donc bien verbaliser le contenu de son assiette 2 oranges et 1 banane. Demander à chacun d'aller chercher la même chose à manger pour son invité.

**SEANCE 1** – Salade de fruits**Objectifs principaux :**

- Utiliser le dénombrement pour comparer ou créer une collection.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Garder en mémoire une quantité
- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Connaître la suite des nombres oraux
- Quantifier des collections, les composer par manipulation effective

**Matériel :**

- ✓ Les fruits nathan
- ✓ Les photos d'assiette
- ✓ assiette

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Découverte de la situation**

- Rappeler les activités autour du goûter d'anniversaire. Expliquer qu'aujourd'hui on va s'entraîner à préparer une commande comme dans un vrai restaurant comme cela quand loulou et ses amis reviendront goûter dans notre classe on sera bien les recevoir.
- Chaque élève reçoit une commande (photo). La réserve de fruit est placée au centre de la table. Demander à chacun de faire son assiette.
- Faire valider le travail par les autres élèves ce qui permet de renommer les divers fruits et verbaliser les quantités.

**2. Expérimentation**

- La réserve de fruits est cette fois éloignée de la table. Chaque élève reçoit une nouvelle photographie.
- Aller chercher les fruits pour réaliser une collection de fruits identiques à celle de la photo. Laisser la possibilité de faire plusieurs voyages.
- Valider en posant les fruits sur l'image. (bien utiliser les termes pareil pas pareil)

SEANCE 1 – salade de fruit 2**Objectifs principaux :**

- Utiliser le dénombrement pour comparer ou créer une collection.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Garder en mémoire une quantité
- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Connaître la suite des nombres oraux
- Quantifier des collections, les composer par manipulation effective

**Matériel :**

- ✓ Fruits,
- ✓ Photos
- ✓ assiettes

**Organisation :**

- ⇒ Groupe de 5-6 élèves
- ⇒ réalisation en collectif

**1. Rappel de la situation**

- Rejouer une fois au restaurant et aux serveurs qui viennent chercher au magasin ce qu'ils ont besoin. Cette fois la maîtresse gère le magasin et on doit demander à la maîtresse ce que l'on a besoin pour remplir son assiette.

**2. Consolidation**

- Expliquer que maintenant que l'on a préparé plein d'assiette il va falloir débarrasser le restaurant. Chacun va devoir aller débarrasser la table de son invité ? Donner à chaque élève la photo de l'assiette qu'ils doivent débarrasser. Faire un exemple en prenant le temps de décrire la photo, envoyer un élève la chercher et valider devant les élèves en posant les fruits sur la photo.
- Réalisation, verbaliser les erreurs que cela porte sur le fruit ou sur la quantité.