

SEANCE 1 – Les cartons**Objectifs principaux :**

- Situer des objets les uns par rapport aux autres
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des explications, descriptions, récit
- Développer son vocabulaire

Matériel :

- ✓ mascotte
- ✓ carton

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de la situation

Présenter l'activité : aujourd'hui je vais vous demander de jouer avec Loulou au jeu des mimes. Vous allez observer Loulou et devoir faire la même chose que lui.
Faire prendre un carton à Loulou. Puis le mettre debout dedans. Laisser les élèves imiter, verbaliser chaque situation « il faut prendre un carton et se mettre dedans debout.
Positionner Loulou de diverses façons par rapport au carton. Bien verbaliser l'activité.

2. Expérimentation

- Maintenant je vais cacher Loulou et vous dire comment il est placé par rapport au carton et vous devrez faire la même chose. Quand tout le monde est placé montrer Loulou pour valider le choix de chacun.
- Continuer le jeu de la même manière en cachant Loulou mais cette fois c'est un élève qui vient verbaliser la position pour les autres.

Prendre des photos.

SEANCE 2 – Les cartons**Objectifs principaux :**

- Situer des objets les uns par rapport aux autres
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des explications, descriptions, récit
- Développer son vocabulaire spatial

Matériel :

- ✓ bouchon
- ✓ boîtes en carton

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel de la situation

Afficher une photo prise lors de la séance précédente et demander aux élèves d'expliquer ce que l'on avait fait (nous étions allés au dortoir et nous avons essayé de nous placer comme loulou dans, sur, sous à côté du carton).

Présenter les autres photos et verbaliser à chaque fois comment l'élève est positionné par rapport au carton.

2. Découverte du nouveau jeu

Donner à chacun une petite boîte en carton et un bouchon. Je vais vous demander de placer le bouchon au bon endroit. Demander de mettre le bouchon dans la boîte, sur la boîte, sous la boîte à côté de la boîte...

Une fois que tout le monde s'est approprié la situation introduire un codage. Observer ensemble le codage verbaliser ce qu'il représente puis faire jouer de la même manière sans verbaliser en ne montrant que la carte représentative. (selon comment cela se passe le codage peut être réalisé avec les élèves un carré est dessiné et on colle une gommette au bon endroit.)

Prolongement :

- Jeu de positionnement type promenade au parc, domino ou loto des positions
- Fiche : colle à côté de la photo la carte représentant la bonne position ; colle la gommette à l'endroit indiqué par la maîtresse.

SEANCE 1 – Loulou a 3 ans**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

Matériel :

- ✓ PAM
- ✓ allumettes

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de la situation

Montrer le calendrier et noter que Loulou a eu 3 ans pendant les vacances. J'aimerais qu'on lui prépare un joli gâteau d'anniversaire, pour qu'il souffle ses bougies avec nous aussi.

2. expérimentation

Demander aux élèves de réaliser un gâteau à Loulou et de placer 3 bougies dessus. Vérifier le gâteau de chacun. Ensuite proposer aux élèves d'en fabriquer plus pour que tout le monde puisse avoir un petit morceau. A chaque fois dénombrer lors de la vérification les 3 bougies. Puis proposer des images avec des gâteaux et demander aux élèves de placer 3 bougies sur chacun.

SEANCE 2 – jeu des 3 ans de Petit ours**Objectifs principaux :**

- Utiliser un dé
- Utiliser le dénombrement pour créer une collection dont le cardinal est donné
- Quantifier des collections, les composer et les décomposer par manipulation effective : dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir la quantité
- Reconnaître un symbole analogique conventionnel représentant une quantité (constellation de dé)

Matériel :

- ✓ Plateau de jeu
- ✓ Dé de 1 à 3

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel de la situation

- Redonner à chacun le plateau avec les gâteaux à décorer. Faire rappeler la situation aux élèves Loulou a eu 3 ans et on décore tous les gâteaux d'anniversaire avec ses 3 bougies.
- Expliquer que cette fois on va le faire sous forme de jeu : chacun son tour on va lancer le dé et prendre autant de bougie qu'indiqué par le dé. Le premier qui a rempli tous ses gâteaux avec 3 bougies a gagné.

2 Expérimentation

Jouer en faisant attention de les laisser poser que 3 bougies par gâteau et pas plus ..

Prolongement :

Faire une autre séance avec le même jeu sauf qu'au lieu de lancé le dé on pioche des cartes représentant 1 ou 2 bougies.

SEANCE 3 — les cadeaux de Loulou**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Quantifier des collections : les composer par manipulation effective
- Dire la suite des nombres jusqu'à 3

Matériel :

- ✓ Boîte ou sachet transparent
- ✓ Jeu de la classe

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de la situation

- Pour l'anniversaire de loulou et ses copains nous allons essayé de retrouver les cadeaux qu'ils ont eu. Pour plume l'ours comme il a 2 ans il a eu des cadeaux avec 2 objets, pour loulou qui a 3 ans il y a 3 cadeaux dans la boîte et pour bouli le bonhomme de neige qui a 1 an il a des cadeaux avec 1 objet. Je vais vous demander d'aller chercher un cadeau pour chacun. Faites bien attention dans le magasin il n'y a pas que des cadeaux pour bouli, plume et loulou !

2. Expérimentation

Aller faire chercher les cadeaux de loulou, quand tout le monde en a ramené un vérifier collectivement. Puis faire aller chercher les cadeaux pour Bouli et Plume.

Voir qu'il reste encore beaucoup de cadeaux.... Alors leur demander de les ranger, ceux pour loulou sur le tapis de loulou, ceux pour bouli sur le tapis de bouli, ceux de plume sur le tapis de plume et les autres dans le carton.

Vérification du travail.

3. Consolidation.

Ouvrir les cadeaux qui étaient pour personne et demandé aux élèves de fabriquer chacun un cadeau pour plume, bouli, et loulou . On vérifie le travail de chacun et chaque élève va offrir son cadeau.

Prolongement :

Donner le bon nombre de cadeau à chaque personnage, colorier le bon nombre de bougie....

SEANCE 1 – les tours**Objectifs principaux :**

- Développer sa motricité fine
- Classer des objets selon un critère de longueur, de taille
- Développer son vocabulaire de comparaison

Matériel :

- ✓ peluches
- ✓ légo

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de la situation

- Aujourd'hui nous allons construire des maisons pour les diverses peluches de la salle de jeu . Pour commencer nous allons simplement construire la tour qui nous permettra de mettre un toit dessus pour les protéger de la neige et du froid. Chacun va donc devoir construire une tour plus grande que la peluche qu'on lui a confié. Faire soi même un exemple.

2. Expérimentation

Laisser les élèves construire une tour pour chacune de leur peluche. Vérifier en posant un carton sur la tour pour symboliser le toit et voir si la peluche peut s'abriter dessous. Faire l'activité unes fois de plus en leur confiant une autre peluche.

Maintenant je voudrais savoir si les maisons que vous avez construites peuvent en fait convenir à toutes les peluches. Prendre la maison d'un élève et la comparer avec toutes les peluches. Profitez de ce moment pour bien verbaliser plus petit ou plus grand. Petit à petit les enfants verbalisent par eux même.

Proposer pour finir de construire une tour plus grande qu'eux...

SEANCE 2 – on se déguise**Objectifs principaux :**

- Développer sa motricité fine
- Classer des objets selon un critère de longueur, de taille
- Développer son vocabulaire de comparaison

Matériel :

- ✓ Vêtements et déguisement
- ✓ caisses

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de la situation

- En arrivant dans la salle de jeu voir que le coin déguisement et le coin poupée ont été tout mélangés. Demander aux élèves de s'asseoir avec vous pour vous aider à trier les vêtements selon si ils sont pour le coin bébé ou si ils sont pour eux dans le coin déguisement.

2. Expérimentation

- Faire réaliser le tri et amener à comparer les vêtements entre eux, ou par rapport au poupon, bien verbaliser plus grand, plus petit....

3. Consolidation

Activité semi autonome de tri des cartes ours selon si ils sont petits ou grands.

