

## DECOUVRIR LE MONDE

**Domaine:** découvrir les formes et les grandeurs.

**Compétence générale:** reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.

**Compétence spécifique:**

**Matériel:** Des petits animaux de la ferme de diverses tailles et de couleurs différentes,



**Séance 1: manipulation libre.**

Appropriation et présentation du matériel (on verbalise avec les enfants : nom des couleurs et des animaux),

**Séance 2: évaluation diagnostique.**

En groupe de 4/5 élèves.

Consigne: « Donne-moi un animal bleu. » On procède de la même façon avec toutes les couleurs présentes dans la boîte.

« Donne-moi un lapin. » On procède de la même façon avec tous les animaux de la boîte.

« Donne-moi un cochon rouge. »

**Séance 3: activité de tri:** par couleur, par animaux.

**Séance 4: apprentissage. Algorithme.**

Chaque enfant ne possède que deux couleurs d'animaux.

Consigne: « Fais un petit train avec les animaux. On n'a pas le droit d'avoir deux fois la même couleur l'une à côté de l'autre. »



Complexification: on donne aux enfants des animaux de toutes les couleurs puis on refait l'exercice: « Fais un petit train avec les couleurs rouge et jaune. On n'a pas le droit d'avoir la même couleur l'une à côté de l'autre. »

Simplification: « Fais un petit train d'animaux de la même couleur. »

### **Séance 5: apprentissage.**

On attribue un animal à chaque enfant. Toutes les couleurs sont disponibles.

Consigne: « Fais un petit train avec cet animal et seulement deux couleurs. »

L'élève a le choix de ses deux couleurs.

Complexification: algorithme avec trois couleurs voire plus.



Simplification: on impose les deux couleurs.



### **Séance 6:**

Consigne: « Fais un petit train avec des canards jaunes et des moutons violets. »

Complexification: « Fais un petit train avec des grands chevaux verts et des petits chevaux rouges. »



Simplification: On met à leur disposition moins d'animaux.