


Ateliers et activités de la période 3 - GS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VLM6	Atelier GS <i>Objectifs : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</i>	"Puzzles" De 20 à 50 pièces Prise de repère pour reconstituer l'image.
VLM7	Atelier GS <i>Objectif : Reproduire une disposition d'après modèle.</i>	Jeu mathématique : "Attrimaths" Former les modèles avec les pièces de mosaïque. <i>Matériel : jeu Attrimaths, fiches modèles cartonnées.</i>
VLM13 (1)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer, mémoriser une quantité.</i>	"Le jeu des jouets" : découvrir le jeu. Étape 1 : découverte : PE distribue une carte jouet et une boîte de jetons à chaque élève. Placer les jetons sur sa carte jouet pour que chaque rond soit couvert. Étape 2 : Jouons : Les cartes jouets sont disposées en tas à l'envers. Tirer une carte dans le tas placé sur la table. Compter le nombre de ronds dessinés. Aller chercher en un seul voyage le nombre "juste ce qu'il faut" de jetons pour recouvrir chaque rond. Retourner à sa place et placer les jetons sur la carte pour valider. Garder la carte gagnée si on a réussi. Utiliser le terme "autant que" lors de la validation. Celui qui a récolté le plus de cartes a gagné. <i>Matériel : les cartes jouets, des perles ou jetons de la mosaïque ; barquettes nominatives.</i>
VLM13 (2)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer, mémoriser une quantité.</i>	"Le jeu des jouets" : s'exercer n°1 (autonomie) Des paniers contenant des gommettes sont sur une table éloignée. Aller chercher juste ce qu'il faut pour décorer les boules du sapin. <i>Matériel : fiche élève p.82</i>
VLM13 (3)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer, mémoriser une quantité.</i>	"Le jeu des jouets" : s'exercer n°2 (autonomie) Fiche permettant de vérifier l'acquisition de la notion "autant que". <i>Matériel : fiche élève p.83</i>
VLM14 (1)	Atelier GS <i>Objectif : apprendre à chercher ; chercher toutes les solutions à un problème.</i>	"Les jouets de Tom" (défi problème) - Possible en regroupement du groupe des GS Étape 1 : Comprendre le défi : PE explique "Tom veut ramasser tous ses jouets. Vous devez trouver le plus de chemins différents possibles." Disposer dans une barquette un nombre suffisant de vignettes pour permettre les essais. Avec eux, chercher 2 trajets différents. Les élèves doivent comprendre qu'il faut toujours partir de Tim et que son trajet est continu (sans lever le crayon). <i>Matériel : vignettes p.88</i>
VLM14 (2)	Atelier GS <i>Objectif : apprendre à chercher ; chercher toutes les solutions à un problème.</i>	"Les jouets de Tom" (défi problème) (2) Étape 2 : Organiser sa recherche : chercher tous les trajets différents possibles pour que le personnage ramasse tous ses jouets sans passer deux fois au même endroit. Étape 3 : Mise en commun des solutions. Trouver celles qui se ressemblent. Expliquer comment l'on a procédé. <i>Matériel : fiche défi p.89</i>
VLM15 (1)	Atelier GS : <i>Obj : reproduire un assemblage de formes.</i>	"Côtés et sommets" - Découverte S'approprier le puzzle. Utiliser les pièces pour réaliser des assemblages. Repérer les coins. Réaliser collectivement une figure où toutes les pièces se touchent par un coin (repérer auparavant les coins des formes avec les doigts). Repérer les côtés/ Réaliser une figure où toutes les pièces se touchent par un côté. (en amont repérer les côtés en les touchant avec les doigts). <i>Matériel : Puzzles du tangram ; un sac opaque</i>
VLM15 (2)	Regroupement GS : <i>Obj : reproduire un assemblage de formes.</i>	"Côtés et sommets" - Jeu de Kim . Observer et nommer les pièces du puzzle. Se retourner pendant qu'un élève retire une pièce. Nommer la pièce du puzzle qui a disparu. . Reconnaître tactilement : Un puzzle est placé dans le sac opaque ; l'autre est posé sur la table. Montrer une pièce sur la table et la chercher dans le sac opaque. Reconnaître la pièce par le toucher. Superposer les 2 pièces pour valider. Remettre la pièce dans le sac en cas d'erreur. <i>Matériel : 2 Puzzles du tangram ; un sac opaque</i>
VLM16 (1)	Atelier GS : <i>Obj : reproduire un assemblage de formes ; trouver les pièces qui ont les côtés de la même longueur.</i>	"Le domino des longueurs" - Trouver des pièces ayant des côtés de même longueur. Repérer les côtés de la même longueur. Prendre 2 pièces et chercher à les assembler par 2 côtés de la même longueur. PE propose de relever le défi de réussir à assembler les 7 pièces du tangram par les côtés de même longueur. <i>Matériel : tangram</i>

VLM16 (2)	Atelier GS : <i>Obj : reproduire un assemblage de formes ; trouver les pièces qui ont les côtés de la même longueur.</i>	"Le domino des longueurs" - Jouer au domino des longueurs. Chacun leur tour, les joueurs posent une pièce de leur puzzle pour construire une figure collective. Chaque pièce doit toucher les autres par un ou plusieurs côtés de même longueur. Il s'agit d'être le premier à poser toutes ses pièces. <i>Matériel : tangram</i> <i>Objectifs langagiers : Utiliser des comparatifs (plus long, plus court, de même longueur), des adjectifs (petit, grand, pareil, pas pareil, aussi long que, plus long, plus court), des noms (longueur, côté)</i>
VLM17 (1)	Atelier GS : <i>Obj : Reproduire des assemblages par superposition sur le modèle.</i>	"Reproduire des assemblages par superposition sur le modèle" Modèle 1 (formes bien séparées) : Reproduire la silhouette du bonhomme en posant les pièces du tangram sur les pièces dessinées. Modèle 2 (formes qui se touchent) : Reproduire le puzzle de la maison en posant les pièces du tangram sur les pièces dessinées. <i>Différenciation : aider au choix des pièces et à l'organisation du travail. Inciter à retourner et à faire pivoter les pièces pour mieux les identifier</i> <i>Matériel : Fiches modèle n°1 et 2 (mis sous pochette plastique); 1 tangram par élève ; Fiche suivi à compléter par l'enseignant.</i>
VLM17 (2)	Atelier GS : <i>Obj : Reproduire des assemblages en posant les pièces à côté du modèle.</i>	"Reproduire en posant les pièces à côté du modèle." Poser les pièces sur le modèle : Proposer aux élèves de reproduire les modèles 2 à 5 en posant les pièces sur le modèle. Reproduire le puzzle à côté du modèle : Reproduire les silhouettes en posant les pièces à côté du modèle. <i>Différenciation : Pour les élèves les plus en difficulté, il est possible de donner la silhouette de l'image (juste le contour).</i> <i>Matériel : Fiches modèle n°2 à 5 (mis sous pochette plastique); 1 tangram par élève ; Fiche suivi à compléter par l'enseignant.</i>
VLM17 (3)	Atelier GS : <i>Obj : S'exercer à reproduire un assemblage de formes.</i>	"S'exercer" Reproduire les puzzles (6 à 13) dans le cadre de l'accueil ou des ateliers en autonomie. Les reproduire en posant les pièces sur le modèle puis à côté. (NB : Les modèles sont donnés à la même échelle que les pièces du tangram). <i>Différenciation : Privilégier la reproduction sur le modèle pour les élèves qui ont des difficultés. Pour les plus avancés, faire reproduire les figures à côté de la fiche.</i> <i>Matériel : Fiches modèle n°6 à 13 (mis sous pochette plastique) ; 1 tangram par élève ; Fiche suivi à compléter par l'enseignant.</i>
VLM18 (1)	Atelier GS : <i>Obj : Reproduire des assemblages en posant les pièces à l'intérieur d'une silhouette.</i>	"Silhouettes" - Atelier 1 : Compléter les silhouettes Modèle n°14 : Reproduire la maison en posant les pièces sur la silhouette. Mise en commun dans le groupe pour voir comment les élèves ont procédé. Poursuivre avec le Modèle n°15 (le sapin) . <i>Différenciation : placer un grand triangle (ou les 2).</i> <i>Matériel : Fiches silhouette n°14 et n°15 ; 1 tangram couleur par élève ; Fiche suivi à compléter par l'enseignant (+ fiche blanche pour les modèles 14 et 15)</i>
VLM18 (2)	Atelier GS : <i>Obj : Reproduire des assemblages en posant les pièces à l'intérieur d'une silhouette.</i>	"Silhouettes" - Atelier 2 : Compléter une silhouette (2) S'entraîner à reproduire les modèles n°16 (le bonhomme) et n°17 (le lapin) en posant les pièces sur la silhouette. <i>Différenciation : placer un grand triangle (ou les 2).</i> <i>Matériel : Fiches silhouette n°16 et n°17 ; 1 tangram couleur par élève ; Fiche suivi à compléter par l'enseignant. (+ fiche blanche pour le modèle 16)</i>
VLM19 (1)	Atelier GS <i>Obj : dénombrer une quantité jusque 10</i>	"Les boîtes à nombres" - Découverte Observer la boîte nombre plastifiée vide. Repérer les 2 lignes de 5 cases. Placer la boîte à nombres horizontalement. Chercher comment placer 7 jetons dans la boîte. On ne peut pas placer 2 jetons dans la même case. Comparer les différentes organisations trouvées. Observer sans rien dire PE qui dispose successivement les jetons pour les nombres de 1 à 5. essayer de comprendre comment il procède. Placer ensuite ses 7 jetons en essayant de respectant la règle de l'enseignant. Enoncer la règle utilisée pour placer des jetons dans la boîte à nombres. Placer des collections de jetons dans la boîte à nombres en respectant la règle de rangement. Placer autant de jetons dans la boîte que d'objets représentés sur des images (voir site Laurène) <i>Matériel : les boîtes nombres plastifiées, des jetons, la fiche élève p.115</i>
VLM19 (2)	Atelier GS <i>Obj : dénombrer une quantité jusque 10</i>	"Les boîtes à nombres" - représenter des quantités avec la boîte. Dessiner dans la boîte à nombres 7 jetons. Définir ce qu'il est important de représenter. PE montre les carte des boîtes à nombres. L'élève représenter sur l'ardoise la carte et le nombre

		de ronds correspondants. Représenter sur la carte les nombres de 1 à 10 dits ou montrés par PE : doigts, chiffres, constellations du dé. <i>Matériel : boîtes à nombres plastifiées , woody ; cartes nombres p.114 (à plastifier)</i>
VLM19 (3)	Atelier GS <i>Obj : dénombrer une quantité jusqu'à 10</i>	"Les boîtes à nombres" - Réinvestissement Reproduire des constellations et représenter des nombres. <i>Matériel : la fiche élève p.115</i>
VLM20 (1)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	"Plus que, moins que" <i>But</i> : savoir qui a pêché le plus de poissons. PE raconte l'histoire de 4 pêcheurs qui faisaient des concours de pêche entre eux. Celui qui rapportait le plus de poissons était le gagnant. Leurs poissons avaient des formes bizarres. Par exemple, l'un des pêcheurs ne pêchait qu'un poisson en forme de cube "le poisson cube" et un autre ne pêchait que "le poisson légo". Etape 1 : comparer 4 collections manipulations et proches. Chaque groupe d'élève reçoit 4 collections de 6, 15, 24 et 26 poissons. Comparer les 4 quantités en utilisant les procédures de son choix. Chercher la collection qui comporte le plus d'éléments. Mise en commun des résultats obtenus. Expliquer comment on a procédé (estimation visuelle, reconnaissance de petites quantités, empilement, juxtaposition ou superposition d'éléments, dénombrement) <i>Matériel : des barquettes de taille moyenne blanches ou oranges ; des éléments de jeux de classe (cubes, lego...)</i>
VLM20 (2)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	"Plus que, moins que" Etape 2 : comparer 2 collections manipulables et éloignées. Chaque groupe d'élève doit comparer 2 collections de 13 et 15 poissons posées sur 2 tables différentes. Chercher la collection qui comporte le plus d'éléments. Mise en commun des résultats obtenus. Expliquer comment on a procédé (réalisation de paquets de 4, dénombrement). Compter jusqu'à 13 à voix basse et poursuivre jusqu'à 15 à voix haute. <i>Matériel : des barquettes de taille moyenne blanches ou oranges ; des éléments de jeux de classe (cubes, lego...)</i>
VLM21 (1)	Atelier GS : <i>Obj : Comparer des collections d'objets proches et manipulables.</i>	Comparer des collections d'objets manipulables et proches <i>Le problème</i> : L'enseignante présente la boîte d'œufs, il faut s'imaginer que c'est une voiture qui a 6 places. Poser sur la table 7 jetons de couleurs, poser le problème : "Y a-t-il assez de places pour tous les personnages ?" Observons, comment savoir, comment résoudre le problème. > Proposer une réponse > vérifier en posant les jetons dans les alvéoles > Constater qu'il manque une place, il y a moins de places que de bonhommes. 2e problème : 2 voitures de 6 places et 11 bonhommes à placer. Y a-t-il assez de places pour tous les bonhommes ? <i>Différenciation : Adapter la taille des nombres en fonction des compétences des élèves.</i> <i>Matériel : 1 boîte de 6 œufs transformée en voiture (ajout de roues) ; Jetons de couleurs (jusqu'à 12 par élève) ; Fiche d'exercice pour les jetons + fiche mémoire du cahier</i>
VLM21 (2)	Atelier GS : <i>Obj : Comparer des collections d'objets représentées sur un support plan.</i>	Comparer des collections représentées sur une même feuille. RECHERCHE : L'enseignante présente aux élèves une feuille de recherche où sont représentées 3 voitures et 20 jetons à placer. <i>"Y a-t-il assez de places pour les bonhommes ?"</i> Chercher des procédures sur papier pour comparer les collections d'objets. STRUCTURATION : Retenir la correspondance terme à terme comme la solution la plus rapide pour comparer 2 collections, on peut par exemple relier les éléments un à un par un trait et observer le résultat de la comparaison. <i>Différenciation : Adapter la taille des nombres en fonction des compétences des élèves ; utiliser les jetons pour se représenter le problème.</i> <i>Matériel : Feuille de recherche (format papier) ; Jetons pour différenciation</i>
VLM22 (1)	Regroupement GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	"La bataille" : Comparer deux cartes visibles. PE présente la règle du jeu de la bataille avec un jeu de cartes traditionnel uniquement pique et trèfle de 1 à 10. Observation des cartes pour comprendre la structure de ce jeu et participer à une partie entre 2 groupes. Expliciter les procédures utilisées pour trouver la carte la plus forte. <i>Matériel : un jeu de 54 cartes classiques (cartes de 1 à 10)</i>
VLM22 (2)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	"La bataille" : Comparer deux cartes éloignées PE présente de nouvelles cartes de 8 à 12 (p.129). Les nombres sont présentés de manière différente afin d'éviter leur reconnaissance grâce à la disposition spatiale des symboles. Le groupe est divisé en 2 équipes. Les 2 équipes sont éloignées. Un élève de chaque équipe

		<p>tire une carte sans la montrer à l'autre équipe. Chercher quelle est l'équipe qui a la carte la plus forte sans montrer sa carte. Chercher ce qu'il faut dire aux adversaires pour savoir qui a gagné. Retenir qu'il faut communiquer le nombre d'éléments de la carte pour savoir qui a gagné.</p> <p>Puis jeu de batailles autonomes avec ces mêmes cartes</p> <p><i>Matériel : un jeu de cartes non traditionnel (de 8 à 12 p.129)</i></p>
VLM22 (3)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	<p>Puis jeu de batailles autonomes avec les mêmes cartes (p.129 et 130)</p> <p><i>Matériel : un jeu de cartes non traditionnel (de 8 à 12 p.129)</i></p>
VLM22 (4)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	<p>PE propose une évaluation qui reprend le jeu de bataille.</p> <p><i>Matériel : fiche élève p.131</i></p>
VLM23 (1)	Regroupement GS <i>Objectif : comparer des quantités.</i>	<p>"Les boîtes empilées"</p> <p>Le but du jeu : gagner plus d'objets que les autres joueurs.</p> <p>Les 8 boîtes sont empilées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Seuls les objets de la boîte du dessus sont visibles. Chaque joueur lance le dé lorsque c'est son tour. Le joueur peut prendre la boîte du dessus s'il y a plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte. Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus.</p> <p><i>Matériel : 8 bols plastiques qui peuvent s'empiler ; des petits objets (jetons, cubes, legos) ; un dé classique en mousse de 1 à 6 (assez grand pour le coin regroupement)</i></p>
VLM23 (2)	Regroupement GS <i>Objectif : comparer des quantités.</i>	<p>"Les boîtes alignées"</p> <p>Le but du jeu : gagner plus d'objets que les autres joueurs.</p> <p>Les 8 boîtes sont alignées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Le joueur peut prendre les objets de la boîte de son choix contenant un nombre d'objets inférieur au nombre de points indiqués sur le dé. Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus.</p> <p><i>Matériel : 8 bols plastiques qui peuvent s'empiler ; des petits objets (jetons, cubes, legos) ; un dé classique en mousse de 1 à 6 (assez grand pour le coin regroupement)</i></p>
VLM23 (3)	Regroupement GS <i>Objectif : Utiliser la bande numérique pour trouver l'écriture chiffrée d'un nombre.</i>	<p>"Le nombre caché"</p> <p>Montrer une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts. Trouver ce nombre sur la bande numérique. Placer une pince à linge sur la bande numérique. Montrer ce nombre avec ses doigts. Cacher un nombre sur la bande numérique. Montrer ce nombre avec ses doigts, justifier en utilisant juste avant, juste après. Lire les nombres sur la bande numérique dans l'ordre puis dans le désordre. Cacher plusieurs nombres sur la bande numérique. Nommer les nombres cachés.</p> <p><i>Matériel : bande numérique du coin regroupement, post-it, épingles en bois</i></p> 
VLM23 (4)	Regroupement GS <i>Objectif : réciter la comptine numérique jusqu'à 20.</i>	<p>"La ronde des nombres"</p> <p>Les élèves sont assis en rond et comptent jusqu'à 20. Chacun son tour, un élève dit un nombre et passe le relais (ballon, bâton) à son voisin.</p> <p>Réciter la comptine jusqu'à 15 à partir d'un nombre quelconque.</p> <p>Réciter la comptine en disant les nombres 2 par 2.</p> <p>Réciter la comptine jusqu'à 10 par ordre décroissant (20-19-18...).</p>