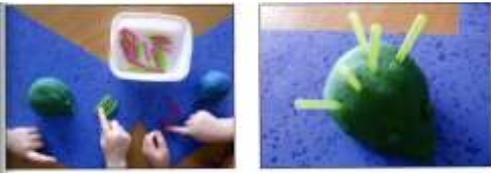
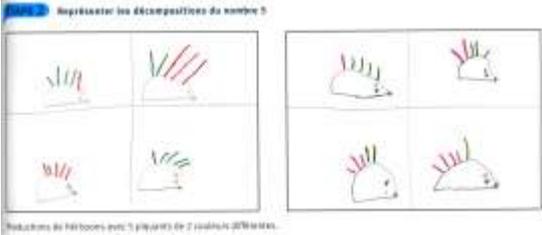
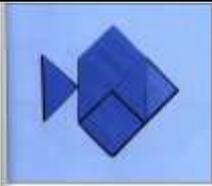
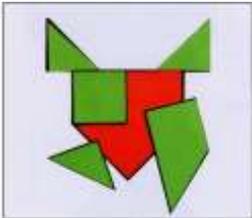


## Ateliers et activités de la période 3 - MS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VM9	<b>Atelier MS</b> <i>Objectifs :</i> dénombrer une quantité ; reconnaître les constellations du dé ; faire correspondre terme à terme une quantité ; reconnaître les chiffres et y associer une quantité.	<b>"Les boîtes à compter" : travail de la numération et dénombrement des quantités jusque 5.</b> Mettre: <ul style="list-style-type: none"> <li>- autant d'objets que d'objets</li> <li>- autant d'objets que de dessins</li> <li>- la quantité d'objets correspondant au chiffre.</li> <li>- la carte dessin constellation correspondant à la quantité d'objets</li> <li>- la carte chiffre correspondant à la quantité d'objets</li> </ul> <i>Matériel : boîte à compter, cartes des nombres de 1 à 5, cartes constellations du dé jusque 5, cartes constellations de doigts jusque 5, cartes collections à compter jusque 5</i>
VM13	<b>Evaluation numération MS</b> <i>Objectif :</i> dénombrer une quantité.	<b>"Les voitures" - Evaluation formative.</b> 1. <i>Réciter la comptine numérique.</i> <i>Compétence évaluée : réciter la suite des nombres jusqu'à 15 (passation individuelle).</i> Consigne : "Tu vas essayer de compter le plus loin possible jusqu'à 15, le plus loin que tu peux". (Si l'enfant ne commence pas, l'aider en commençant à égrener la suite des nombres jusqu'à 3. 2. <i>Dénombrer une quantité d'objets déplaçables.</i> <i>Compétence évaluée : dénombrer une quantité d'objets déplaçables à l'aide de la suite orale des nombres connus (passation individuelle).</i> PE a le nombre de voitures miniatures adapté au niveau de connaissances de la suite des nombres. Consigne : "Maintenant, je vais poser des voitures sur la table et tu vas me dire combien tu en as devant toi". 3. <i>Dénombrer une quantité d'objets dessinés.</i> <i>Compétence évaluée : dénombrer une quantité d'objets non déplaçables à l'aide de la suite orale des nombres connus (passation individuelle).</i> PE montre une collection de voitures dessinées (image p.83). Consigne : "Maintenant, tu vas me dire combien il y a des voitures."
VM14	<b>Regroupement numération MS</b> <i>Objectif :</i> Mémoriser la suite des nombres	<b>"Un petit cochon"</b> La comptine "un petit cochon" est rappelée à chaque début de séance. On joue ensuite en ne disant que la question finale. Un élève pose la question et tire sur la queue du cochon pendant qu'un de ses camarades prend le nombres de pièces d'or demandé. Consigne 1 : dire le nombre de son choix. Consigne 2 : Dire la comptine numérique en intercalant un mot : 1 pièce, 2 pièces, 3 pièces... Consigne 3 : Montrer la quantité de son choix avec ses doigts. Consigne 4 : tirer une carte avec les constellations de doigts entre 5 et 10 et dire le nombre. Consigne 5 : tirer une carte avec les constellations du dé entre 5 et 10 et dire le nombre. Consigne 6 : tirer une carte avec les écritures chiffrées entre 5 et 10 et dire le nombre. Consigne 7 : Lancer le dé et dénombrer les points obtenus. Organiser son comptage en plaçant des jetons sur les points du dé au fur et à mesure du comptage. Consigne 8 : Désigner et lire un nombre sur la bande numérique. <i>Matériel : la comptine (un petit cochon), un panier rempli de jetons, des cartes constellations dé, doigts et écritures chiffrées.</i>
VM15	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif :</i> Reconnaître et nommer les formes géométriques : le rond, le carré, le triangle et le rectangle.	<b>"Le jeu du poisson"</b> Chaque joueur a une planche avec des formes géométriques. Le premier joueur pioche dans le sac une forme. Il la montre à ses copains et la nomme, puis il la place sur sa planche. « Tu pioches une forme, et selon la forme que tu as, tu la places sur ton poisson en la nommant. » Si le joueur n'a pas la forme piochée sur sa planche ou l'a déjà, il passe son tour. Le premier qui a terminé a gagné. <i>Matériel : 6 planches, des formes géométriques à coller sur du papier cartonné.</i> <i>Variante :</i> Utiliser un dé avec des formes au lieu d'une pioche.
VM16 (1)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif :</i> Décomposer le nombre 5.	<b>"Les hérissons" : Prendre 5 pailles.</b> PE présente un hérisson. Les élèves remarquent qu'il manque les piquants et devinent l'utilité des pailles. Demander aux élèves de former une boule pour le corps de l'hérisson. Ecouter la comptine du hérisson et repérer le bon nombre de piquants qu'il faut pour chaque hérisson. <p style="text-align: center;"><b>Mon hérisson</b>            Mon hérisson est trop mignon.            Pour éviter qu'il ne me pique,</p>

		<p>Ses 5 piquants sont en plastique : 1, 2, 3, 4, 5.</p> <p>Prendre 5 pailles roses et les piquer sur le dos du hérisson. Ecouter la comptine du hérisson et faire varier le nombre de piquants avec des nombres compris entre 1 et 5 : retirer ou ajouter les pailles nécessaires.</p>  <p><i>Matériel : une boule de pâte à modeler, des morceaux de paille de 5cm (de deux couleurs : ex rose et vert)</i></p>
VM16 (2)	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Décomposer le nombre 5.</i></p>	<p><b>"Les hérissons" : Fabriquer un hérisson avec des pailles de 2 couleurs différentes.</b></p> <p>PE présente la nouvelle situation : le hérisson a toujours 5 piquants, mais certains sont roses et d'autres sont verts. Prendre des pailles roses et des pailles vertes pour en avoir 5 en tout. Présenter la solution que l'on a trouvée.</p> <p>. Reconstituer des hérissons : chaque hérisson doit avoir 5 piquants. Découper les cartes, les mélanger et reconstituer les hérissons.</p> <p><i>Matériel : une boule de pâte à modeler, des morceaux de paille de 5cm (de deux couleurs : ex rose et vert), le jeu des cartes hérissons (prévoir au moins 2 jeux sur papier couleur)</i></p>
VM16 (3)	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Décomposer le nombre 5.</i></p>	<p><b>"Les hérissons" : Représenter les décompositions du nombre 5.</b></p> <p>Dessiner des hérissons avec 5 piquants en utilisant 2 couleurs différentes.</p> <p>Mise en commun : rechercher les hérissons identiques dessinés et constater que plusieurs solutions sont possibles.</p>  <p>Fiche élève : dessiner les piquant qui manquent sur les hérissons.</p> <p><i>Matériel : feuilles de brouillon + feutres ; fiche élève p.91.</i></p>
VM17 (1)	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes ; réaliser un assemblage avec les pièces du méli mélo en respectant une contrainte.</i></p>	<p><b>"Côtés et sommets" - Découvrir le puzzle</b></p> <p><u>Phase 1 : Découvrir le puzzle de Méli Mélo.</u></p> <p>PE raconte que 2 lutins ont inventé un puzzle en découpant un carré. Il découpe un carré devant les élèves pour faire apparaître les 5 pièces du puzzles de Méli et Mélo.</p> <p><u>Phase 2 : Réaliser les premiers assemblages.</u></p> <p>Nommer et trier les pièces en fonction de leur forme. Découvrir que le puzzle est composé de 5 pièces. Utiliser les pièces de son choix pour réaliser des assemblages. Observer et comparer les différentes productions.</p> <p><i>Matériel : puzzles du méli mélo (p.96)</i></p>
VM17 (2)	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes ; réaliser un assemblage avec les pièces du méli mélo en respectant une contrainte.</i></p>	<p><b>"Côtés et sommets" - Assembler les formes en respectant une contrainte.</b></p> <p><u>Phase 1 : Assembler les formes par les sommets</u></p> <p>Repérer les sommets avec son doigt. Sentir que c'est "pointu". Réaliser collectivement puis individuellement une figure où toutes les pièces se touchent par un sommet.</p> <p><u>Phase 2 : Assembler les formes par les côtés.</u></p> <p>Faire le tour des pièces du puzzle avec son doigt pour repérer les côtés. Réaliser une figure où toutes les pièces se touchent par un côté.</p> <p><i>Matériel : puzzles du méli mélo (p.96)</i></p>
VM17 (3)	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes ; réaliser un assemblage avec les pièces du méli mélo en respectant une contrainte.</i></p>	<p><b>"Côtés et sommets" - Mémoriser le nom des formes</b></p> <p><u>Phase 1 : Jeu de Kim</u></p> <p>Observer les pièces du puzzle posées sur la table. Se retourner pendant qu'un élève retire une pièce. Nommer la pièce du puzzle qui a disparu.</p> <p><u>Phase 2 : Reconnaître les formes du Méli Mélo.</u></p> <p>Reproduire le modèle "la fille" en posant puis en collant les pièces du Méli Mélo sur les pièces dessinées</p> <p><i>Matériel : puzzles du méli mélo (p.96) ; fiche élève p.97</i></p>
VM18 (1)	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Reproduire un assemblage de</i></p>	<p><b>"Le jeu des longueurs" - Repérer des côtés de même longueur</b></p> <p><u>But : Trouver les pièces du Méli Mélo qui ont des côtés de même longueur.</u></p> <p><u>Phase 1 : Chercher les pièces qui ont un côté de même longueur. Chercher quelles pièces peuvent</u></p>

	formes.	<p>s'assembler de manière à ce que les 2 côtés qui se touchent aient la même longueur, "que ça ne dépasse pas".</p> <p>Phase 2 : Assembler des pièces. Réaliser une forme en assemblant plusieurs pièces du puzzle par les côtés de même longueur. PE propose ensuite de relever le défi de réussir à assembler les 5 pièces du puzzle du Méli Mélo par les côtés de même longueur.</p> <p><i>Matériel : pièces du Méli Mélo en couleurs (p.96) (un puzzle d'une couleur par élève)</i></p>	
VM18 (2)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes.</i></p>	<p><b>"Le jeu des longueurs" - Jouer au jeu des longueurs</b></p> <p><i>But : Trouver les pièces du Méli Mélo qui ont des côtés de même longueur.</i></p> <p>Chacun son tour, chaque joueur pose une pièce de son puzzle pour construire une figure collective. Chaque pièce doit toucher les autres par un ou plusieurs côtés de même longueur. Le premier qui arrive à poser toutes ses pièces gagne.</p> <p><i>Matériel : pièces du Méli Mélo en couleurs (p.96) (un puzzle d'une couleur par élève)</i></p>	
VM19 (1)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes, reproduire le modèle proposé.</i></p>	<p><b>"Puzzles géométriques" - Reproduire un assemblage par superposition sur le modèle.</b></p> <p>Il s'agit de reproduire les modèles avec des formes qui se touchent par les côtés. Reproduire les modèles ("bateau" et "poisson") en posant les pièces du Méli Mélo sur les pièces dessinées. Reproduire les autres assemblages proposés en posant les pièces sur le modèle.</p> <p><i>Matériel : puzzle du méli mélo en couleur, les modèles du méli mélo (p.102, 103, 104)</i></p>	
VM19 (2)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes, reproduire le modèle proposé.</i></p>	<p><b>"Puzzles géométriques" - Reproduire un assemblage en posant les pièces dans une silhouette.</b></p> <p>Il s'agit de reproduire le modèles avec une aide.</p> <p>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.</p> <p><i>Matériel : puzzle du méli mélo en couleur, les modèles du méli mélo (p.102, 103, 104)</i></p>	
VM19 (3)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes, reproduire le modèle proposé.</i></p>	<p><b>"Puzzles géométriques" - Reproduire un assemblage en posant les pièces dans une silhouette.</b></p> <p>Il s'agit de reproduire le modèles sans aide.</p> <p>Reproduire les modèles en posant les pièces à côtés du modèle sans aide.</p> <p>EVALUER : Grille observation.</p> <p><i>Matériel : puzzle du méli mélo en couleur, les modèles du méli mélo (p.102, 103, 104)</i></p>	
VM20 (1)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : Résoudre des problèmes de quantités.</i></p>	<p><b>"Collections organisées" - Dénombrer en suivant une ligne (chenilles et serpents)</b></p> <p><i>But : Mettre un jeton sur chaque rond de la chenille, du serpent ou du poisson, un cube sur chaque élément du château, un bâtonnet sur chaque élément du dessin.</i></p> <p>Chaque élève reçoit le dessin de la chenille ou du serpent et des jetons. Prendre dans sa boîte autant de jetons qu'il y a de ronds sur la chenille. Poser les jetons à côté de la chenille. Placer les jetons sur la chenille lorsqu'on pense avoir pris la bonne quantité. Remettre les jetons dans sa boîte si on a réussi et coller une gommette en face de son prénom au dos de la chenille. Recommencer avec une autre chenille. Expliquer comment on a procédé. Retenir que pour compter les ronds de la chenille, il faut utiliser la suite des nombres en pointant chaque rond une seule fois en suivant la ligne. Retenir qu'il faut dire les mots de la suite des nombres en même temps que l'on pointe et qu'il faut garder en mémoire le dernier nombre dit. Retenir que pour prendre les jetons, il faut les compter en les déplaçant et s'arrêter au bon nombre.</p> <p><i>Matériel : les supports (chenilles, serpents), des jetons.</i></p>	
VM20 (2)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : Résoudre des problèmes de quantités.</i></p>	<p><b>"Collections organisées" - Dénombrer en organisant son comptage (avec les châteaux et dessins avec des bâtonnets)</b></p> <p>La consigne reste la même mais les élèves doivent organiser un parcours pour éviter de compter 2 fois le même objet. Expliquer comment on a procédé : étapes du comptage avec points de départ et sens du comptage.</p> <p><b>(avec les poissons et les papillons)</b></p> <p>La consigne reste la même mais les élèves peuvent faire des marques au vélléda sur les supports si besoin. Expliquer et retenir comment utiliser le marquage des objets à compter. Chercher "juste ce qu'il faut de gommettes carrées pour qu'il y ait une gommette sur chaque fenêtre du château. Colorier autant de jetons qu'il y a de ronds sur le serpent.</p> <p><i>Matériel : les supports (châteaux, poissons, et dessins bâtonnets), des cubes, des bâtonnets en bois, vélléda, doc élève p.112, doc élève p.113</i></p>	
VM21 (1)	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : se repérer dans l'espace d'une</i></p>	<p><b>"Le jeu du portrait" - découverte et manipulation</b></p> <p><i>But : Reproduire une configuration géométrique.</i></p> <p><i>Etape 1 : S'approprier le problème.</i></p>	

	page	<p>PE distribue à chaque élève 4 blocs logiques (1 carré, 1 rectangle, 1 rond et 1 triangle). PE montre une carte du jeu du portrait.</p> <p>Reproduire la carte avec les blocs logiques. valider en plaçant la carte modèle à côté de sa reproduction.</p> <p><u>Etape 2 : Reproduire un assemblage de formes.</u></p> <p>Problème n°1 : Une carte du jeu du portrait est positionné sur le côté de l'armoire non visible depuis la table de l'atelier. Le but est de se déplacer pour voir la carte et la reproduire sur la table à sa place.</p> <p>Problème n°2 : PE décrit une carte cachée sur le côté de l'armoire non visible depuis la table de l'atelier pour que chaque élève puisse la reproduire avec son matériel (écouter et comprendre la description de l'enseignant pour reproduire correctement la configuration de formes).</p> <p><i>Matériel : blocs logiques, cartes du jeu du portrait (manuel p.119)</i></p>
VM21 (2)	<p><b>Regroupement MS</b></p> <p><i>Objectif : se repérer dans l'espace d'une page.</i></p>	<p><b>"Le jeu du portrait" - Etape 3 : Décrire un assemblage de formes.</b></p> <p>Un élève décrit une carte cachée sur le côté de l'armoire non visible depuis le coin regroupement. Ecouter et comprendre la description pour reproduire la configuration de formes.</p> <p><i>Matériel : blocs logiques, cartes du jeu du portrait (manuel p.119)</i></p>
VM22	<p><b>Atelier MS</b></p> <p><i>Objectif : exprimer par l'emploi d'un vocabulaire approprié la position des objets dans l'espace.</i></p>	<p><b>"Le memory des positions"</b></p> <p>But du jeu : retrouver les cartes positions assemblables.</p> <p>Jeu de memory : je retrouve deux cartes, si elles se ressemblent, je gagne les cartes. Si elles sont différentes, je les retrouve à la même place.</p> <p><i>Matériel : jeu de cartes du memory des positions</i></p>
VM23 (1)	<p><b>Regroupement MS</b></p> <p><i>Objectif : retirer un.</i></p>	<p><b>"Le nid"</b></p> <p><i>Ils étaient 6 dans le nid</i>  <i>Et le petit dit : " Poussez-vous, poussez-vous !"</i>  <i>Et l'un d'eux tomba du nid.</i>  <i>Ils n'étaient plus que 5 dans le nid.</i></p> <p>...</p> <p><i>Il n'était plus que 1 dans le nid.</i>  <i>Et le petit dit : "aaaaah !"</i></p> <p>S'asseoir sur un banc et mettre en scène la comptine. Les élèves qui tombent du nid restent assis à terre à côté du banc. Dire la comptine en jouant avec ses doigts. Retirer un doigt à chaque fois. Jouer l'histoire avec les images. Variante : dire la comptine en partant de 7 ou d'un autre nombre.</p> <p><i>Matériel : le nid et les cartes oiseaux.</i></p>
VM23 (2)	<p><b>Regroupement MS</b></p> <p><i>Objectif : résoudre des problèmes portant sur les quantités (complément d'un nombre)</i></p>	<p><b>"Combien sont tombés du nid ?"</b></p> <p>Redire la comptine du nid. Une image de nid et 5 images d'oiseaux sont présentées au tableau. Un boîte permet de masquer les images des oiseaux tombés du nid.</p> <p>Observer la situation. 4 oiseaux sont dans le nid. Chercher combien d'oiseaux sont tombés dans la boîte. Montrer avec ses doigts combien d'oiseaux sont tombés. Vérifier et recompter les oiseaux en disant 5 c'est 4 et encore 1. Recommencer avec d'autres décompositions du 5. Introduire les décompositions du 6.</p> <p><i>Matériel : une boîte, le nid et les cartes oiseaux.</i></p>

