

SEANCE 1 – Pipo le clown**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections
- Connaître l'ordre des nombres
- Développer son vocabulaire de comparaison

Matériel :

- ✓ Plateau pipo
- ✓ 15 Jetons et 1 dé par joueur

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4 élèves
- ⇒

1. Découverte du jeu

- Donner un plateau à chaque enfant le décrire et leur demander ce qu'il faut faire. Il faut être le premier à avoir rempli son clown de jetons.
- La différence dans ce jeu c'est que chaque joueur va avoir son propre dé. Vous allez lancer ensemble votre dé mais seul le joueur qui aura fait le plus grand nombre pourra poser ses jetons sur Pipo. Jouer avec un élève devant les autres.
- Lancer les dés et demander qui a fait le plus grand nombre, recommencer pour que tout le monde ait bien compris. Expliquer que si on fait tous les deux la même quantité on relance le dé.

2. Expérimentation

- Les élèves jouent par 2, la maîtresse est à côté pour verbaliser et aider à comparer les quantités données par le dé.
- Faire jouer plusieurs fois

SEANCE 2 – Pipo le clown**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections
- Connaître l'ordre des nombres
- Développer son vocabulaire de comparaison

Matériel :

- ✓ Support pipo le clown
- ✓ Jetons de 2 couleurs
- ✓ dé

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4-6 élèves
- ⇒

1. Découverte des nouvelles règles

- Ressortir les plateaux de Pipo. Est-ce que vous vous souvenez de comment on joue à ce jeu. Faire verbaliser les règles et expliquer qu'aujourd'hui nous allons y jouer d'une autre façon mais que le but reste d'apprendre à comparer pour savoir qui a le plus ou le moins de jetons.
- Cette fois il n'y aura qu'un seul plateau et un seul dé par joueur. Nous allons donc jouer chacun notre tour. Par exemple YYYY aura les jetons bleus et XXXX les jetons jaunes. La partie s'arrête lorsqu'on a rempli en entier Pipo le clown.
- Laisser les élèves jouer.
- Quand Pipo est rempli expliquer que pour savoir qui a gagné maintenant il faut regarder qui a posé le plus de jetons sur Pipo. Laisser les élèves réfléchir sur les procédures permettant de répondre. Tous ensemble faire le point : qui a gagné ? Comment avez-vous fait pour le savoir.
- Verbaliser les diverses procédures, les mettre en commun voir celles qui fonctionnent et celles qui sont moins fiables.

2. Expérimentation

- Une fois le principe et les procédures comprises, laisser faire plusieurs parties et aider à la verbalisation.

Prolongement : fiche élève qui gagne la partie de Pipo

SEANCE 1 – La bataille**Objectifs principaux :**

- Découvrir des objets usuels et leur utilisation : les cartes
- Utiliser le dénombrement pour comparer des collections
- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non

Matériel :

- ✓ Des cartes grands formats
- ✓ Jeu de carte traditionnel

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4-6 élèves
- ⇒

1. Découverte du matériel

- Au tableau on affiche 4 cartes (1 de chaque famille) agrandies d'un jeu de carte traditionnel. Demander aux élèves ce que c'est, ce qu'ils voient. Repérer qu'il existe 4 types de dessins, voir qu'il y a des éléments au milieu de la carte et des éléments dans les coins. Expliquer le rôle de chaque élément et dire que l'on va se concentrer sur ce qu'il y a au milieu de la carte.
- Nous allons aujourd'hui jouer à la bataille. Quelqu'un connaît-il ce jeu ? verbaliser les règles : on pose ensemble les cartes face visibles, celui qui a la carte la plus grande ramasse. On met de côté les cartes et quand on a plus de cartes on regarde qui a gagné le plus de cartes.

2. Expérimentation

- Faire jouer les élèves en leur donnant les cartes de 1 à 10, un support pour que chacun repère bien où il pose sa carte.
- Lorsque le principe est bien compris proposer de jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs n'est plus de cartes du tout (facultatif)

Prolongement : laisser des temps de jeux libre avant la séance 2.

- Fiche de discrimination visuelle autour des cartes à jouer (retrouver la carte identique au modèle, coller la carte sous le modèle....)
- Fiche élève colorie le joueur qui gagne le tour de jeu.

Selon le niveau des élèves avoir au préalable fait découvrir le matériel via des exercices de tri par famille ou par quantité.

SEANCE 2 – La bataille**Objectifs principaux :**

- Découvrir des objets usuels et leur utilisation : les cartes
- Utiliser le dénombrement pour comparer des collections
- Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques ou non

Matériel :

- ✓ Cartes fabriquées
- ✓ Supports de jeu

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4-6 élèves
- ⇒

1. Appropriation du matériel

- Maintenant que vous savez bien jouer à la bataille nous allons continuer à jouer mais avec des cartes différentes. La façon de jouer reste la même .

2. expérimentation

- Les élèves jouent au jeu de bataille, ils s'arrêtent quand les joueurs n'ont plus de cartes et compare la quantité de carte gagnée.
- Rester bien à côté pour verbaliser les erreurs liées par exemple à la taille des objets. Essayer de verbaliser les stratégies de comparaison.

Prolongement : fiche élève qui gagne le tour de jeu
Jeu de comparaison de collection velleda .

SEANCE 1 – Le maxicoloreto**Objectifs principaux :**

- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée
- Mobiliser des symboles analogiques pour donner des informations sur une quantité
- Discriminer des éléments d'une même collection mélangés à d'autres

Matériel :

- ✓ Jeu maxicoloreto
- ✓ Fiche de course

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte du jeu

- Donner à chacun un support du jeu. Expliquer que le but est de compléter son dessin avec les jetons de la bonne couleur. Attention la réserve de pion est posée sur une table éloignée.
- Laisser les élèves essayer librement pendant un temps donné. Puis arrêter et mettre en avant les difficultés : beaucoup de couleur, il est difficile de tout gérer, de se rappeler de tout...
- Expliquer que l'on va commencer par remplir la grille couleur par couleur. Laisser les élèves réaliser leur travail aider au dénombrement, verbaliser les erreurs, tu en as pris trop, pas assez.....

2. Expérimentation

- Maintenant que tout le monde a compris le fonctionnement du jeu, je vais vous autoriser à ne faire qu'un seul voyage. Mais pour vous aider à retenir facilement combien de jetons il vous faut de chaque couleur je vais vous donner une petite liste de course à compléter comme lorsqu'on jouait au marché avant les vacances.
- Présenter la fiche et laisser les élèves expérimenter seul sans consigne précise si ce n'est on écrit en face de chaque gommette de couleur combien on en veut.
- Une fois que tout le monde est revenu de ses courses et à poser les pions sur sa grille, faire une mise en commun. Voir comment chacun à utiliser sa liste de course, quelles sont les erreurs, quel semble être la meilleure façon de compléter cette liste de course.
- Mettre en avant que le problème c'est que pour l'instant on écrit pas encore très bien tous les chiffres jusqu'à 10 qu'il va falloir qu'on s'entraîne et qu'en attendant il faut peut être trouver une autre façon de représenter les quantités (en faisant des croix, des points...).

SEANCE 2 – Le maxicolore**Objectifs principaux :**

- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée
- Mobiliser des symboles analogiques pour donner des informations sur une quantité
- Discriminer des éléments d'une même collection mélangés à d'autres

Matériel :

- ✓ maxicolore
- ✓ liste de course

Organisation :

- ⇒ demi classe
- ⇒

1. Rappel

- Faire verbaliser aux enfants comment on avait utilisé le jeu du maxicolore la fois précédente. Pour les aider bien ressortir le matériel.
- Expliquer que cette après midi nous allons y jouer à nouveau sauf que cette fois il y aura de vrais marchands à qui il faudra demander la bonne quantité de jetons.
- Attribuer à une partie des élèves la responsabilité d'une couleur de pion, les autres découvrent leur modèle.
- Dans un premier temps faire faire sans liste de course mais en faisant les allers retours pour chaque couleur pour que tout le monde comprenne bien son rôle.

2. Expérimentation

- Dans un second temps, donner la liste de course à compléter, puis ne faire qu'un trajet.
- Quand tout le monde a rempli son modèle, revenir sur l'importance des différentes étapes du jeu pour une bonne réalisation de la tâche :
 - Il est important de bien prendre le temps de dénombrer combien on veut de jeton.
 - Il est important de le noter de façon à bien pouvoir s'en souvenir.
 - Quand on est marchand il est important de ne pas se tromper en donnant le nombre de jetons, et celui qui vient chercher les jetons doit bien vérifier ce qu'on lui a donné.

Prolongement : rejouer une fois que le travail en graphisme sur les chiffres a été fait, faire une première étape avec une liste de course où ils doivent entourer la quantité qu'ils ont besoin, puis une où ils écrivent seul cette quantité.

Prolongement sur fiche : observer une image et indiqué combien on trouve d'objets de chaque sorte.

SEANCE 1 – La course aux oeufs**Objectifs principaux :**

- Modifier une quantité : découvrir les notions d'ajouts et de retrait
- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée
- Mobiliser des symboles analogiques pour donner des informations sur une quantité
- Evaluer et comparer des collections avec des stratégies numériques ou non

Matériel :

- ✓ Plateau de jeu
- ✓ Pions, dé

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4-6 élèves
- ⇒

1. Jeu 1

- Découvrir le plan de jeu.
- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué.
- Lorsqu'il s'arrête sur une case œufs il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. L'élève qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs.

2. jeu 2

- Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 oeufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « oeufs », il retire de son panier le nombre d'oeufs dessinés dans cette case.

3. jeu 3

- Découvrir les cartes Poule et Renard.
- Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 oeufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « oeufs », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les oeufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire des oeufs de son panier.

SEANCE 1 – Contour de formes**Objectifs principaux :**

- Savoir nommer quelques formes planes
- Savoir reproduire et dessiner quelques formes planes

Matériel :

- ✓ marrons
- ✓ boîtes

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Appropriation du travail

- Expliquer aux élèves qu'aujourd'hui nous allons apprendre à tracer, à dessiner les formes géométriques. Quelles sont les formes géométriques que vous connaissez ? A chaque forme nommée montrer la forme et donner ses caractéristiques elle a X sommets, X côtés...
- Pour apprendre à les dessiner on va d'abord s'entraîner dans le sable.

2. Faire le contour

- Dans un premier temps la forme est placée au centre de la boîte de sable et l'élève doit en tracer le contour. Bien faire attention de faire des sommets pointus et non arrondis, pour que l'enfant s'en rende compte enlever la forme et voir ce que cela donne.

3. dessiner la forme

- Laisser la forme à porter de vue mais maintenant essayer de la dessiner tout seul.
- Bien verbaliser ce que l'on fait des traits penchés, faire des analogies avec ce que l'on sait faire :
 - Rond : faire bien attention de toujours partir d'en haut. C'est comme la lettre O.
 - Triangle : faire attention de bien faire en sorte que les traits se touchent. Faire le parallèle avec le A on commence par tracer les lignes obliques mais au lieu de faire un trait horizontal au milieu on le fait tout en bas pour relier les sommets.
 - Le rectangle : au choix soit faire faire comme un contour mais attention aux arrondis, soit faire deux petits traits verticaux reliés par deux grands traits horizontaux mais attention à l'alignement.
 - Le carré idem que pour le rectangle.

Prolongement : en arts plastiques faire faire le contour des diverses formes à la manière de Kandinsky.

En motricité fine faire découper les formes géométriques.

SEANCE 2 – Dessiner les formes**Objectifs principaux :**

- Connaître les caractéristiques de formes géométriques
- Savoir nommer quelques formes planes
- Savoir reproduire et dessiner quelques formes planes
- Situer des éléments les uns par rapport aux autres.
- Maîtriser son geste graphique
- Reproduire un assemblage par rapport à un modèle

Matériel :

- ✓ Carte du jeu du portrait
- ✓ Ardoise, velleda
- ✓ Forme géométriques

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Le jeu du portrait

- Rappeler les règles du jeu du portrait. Rejouer une fois avec un élève qui dicte pour les autres la configuration des formes à reproduire. Faire passer tous les élèves à la description pour bien s'assurer que les problèmes liés au vocabulaire et à l'espace sont maîtrisés.
-

2. Dessiner les formes

- Enlever les formes géométriques et expliquer que puisque maintenant on sait dessiner les formes et bien on va dessiner la carte.
- Pour vérifier la maîtrise de chacun faire en 3 temps :
 - On demande de dessiner chaque forme seule sur l'ardoise pour que l'enfant s'approprie l'espace de l'ardoise et le matériel, pour qu'on puisse verbaliser à nouveau comment chaque forme se trace. (Si de grandes difficultés apparaissent laisser la possibilité de refaire le contour avec les formes)
 - Dans un second temps chaque enfant a une carte modèle à reproduire sur son ardoise. Collectivement on compare le résultat au modèle et on pointe les améliorations à apporter. (Cette phase peut être reprise plusieurs fois)
 - La maîtresse décrit une carte que les enfants ne voient pas, on compare d'abord les diverses ardoises puis on compare à la carte modèle (la description peut être faite par la suite par un élève).

SEANCE 1 – Empilements**Objectifs principaux :**

- Savoir reconnaître et nommer quelques formes planes
- Situer des éléments les uns par rapport aux autres
- Reproduire un assemblage de forme
- Savoir reproduire ou dessiner des formes planes

Matériel :

- ✓ Formes géométriques
- ✓ Cartes modèles

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4 élèves
- ⇒

1. Réaliser des empilements

- Donner à chaque élève une boîte contenant des formes géométriques. Leur demander de me construire une tour avec ces pièces. Accepter les remarques du type mais c'est pas une tour c'est tout petit.... Expliquer que même si ce n'est pas bien haut cela reste une tour puisque l'on pose les objets les uns sur les autres.
- Observer les productions de chacun. Verbaliser quelles formes on a mis en premier, puis laquelle se trouve au dessus, voir que parfois on ne voit plus du tout la pièce du dessous ou qu'un petit bout...

2. Reproduction

- Afficher des photos d'empilements réalisés par la maîtresse en grand format. Demander aux élèves de refaire la même chose. Pour faciliter le travail les formes auront été pré triées par l'enseignant.
- Comparer les résultats et verbaliser (en le réalisant soi même) comment cet empilement a été réalisé.
- Proposer ce travail plusieurs fois.

2. Consolidation

- Proposer en fin de séance de reproduire un empilement non pas sous forme de photos mais de dessins.
- Donner à chacun un modèle et demander de le reproduire. La verbalisation et validation du travail de chacun peut être collective.
- Faire tourner les modèles.

Prolongement : jeu d'empilement en AIM, loto des empilements.

SEANCE 2 – Empilements**Objectifs principaux :**

- Savoir reconnaître et nommer quelques formes planes
- Situer des éléments les uns par rapport aux autres
- Reproduire un assemblage de forme
- Savoir reproduire ou dessiner des formes planes

Matériel :

- ✓ Formes géométriques en barquette individuelle
- ✓ Carte modèle

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 4 élèves
- ⇒

1. rappel

- On propose de refaire chacun un modèle d'empilement avec les boîtes présentes dans sa boîte pour se réapproprier la situation.

-

2. Expérimentation

- Un élève doit décrire une construction à l'abri des regards des autres qui doivent retrouver la carte modèle correspondante.
- Puis dans un second temps l'élève décrit la carte modèle et les autres doivent réaliser la construction.

Prolongement : faire le jeu en demandant aux élèves de dessiner sur une ardoise

