

## Ateliers et activités de la période 2 - MS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VM3 (3)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : reconnaître des petites quantités.</i> <i>Matériel : Dé blanc personnalisable ; un plan de jeu par élève ; des jetons de couleurs</i>	<b>"Le jeu du serpent" (jeu autonome pour 4 élèves)</b> <b>Jouer en autonomie</b> : Jouer en respectant les règles. Les règles sont énoncés oralement en début de partie.
VM3 (4)		<b>"Le jeu du serpent" (consolidation)</b> . Jouer avec un dé de 1 à 4 . Puis exercice de reconnaissance sur fiche (p.25)
VM7 (1)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : reconnaître des petites quantités.</i>	<b>"Collections de 4" (les colliers)</b> . <b>Compter en déplaçant des objets (atelier 6 élèves)</b> : Réaliser un collier de perles. Enfiler 4 perles de la même couleur. Changer de couleur, enfiler 4 autres perles de couleur, ensuite de suite jusqu'à obtenir un collier complet. Mise en commun des procédures employées pour compter 4 perles. (ex : <b>Compter en déplaçant chaque perle vers soi. Coordonner les gestes avec la récitation de la comptine numérique (1. 2. 3. 4). S'arrêter à 4 et dire la quantité obtenue</b> ) <i>Matériel nécessaire : perles et cordons plastiques.</i>
VM7 (2)		<b>"Collections de 4" (fiche n°1)</b> <b>Compter sans déplacer les objets (atelier 4 élèves)</b> : PE répartit 4 feutres, 3 crayons, 2 pinces sur la table. Montrer 4 doigts et demander à un élève de chercher sans toucher les objets "ce qui fait 4". Vérifier la réponse en pointant chaque feutre et en disant "un là, un là, un là et encore un là, ça fait 4 ou 2 là et 2 là, ça fait 4". Fiche n°1 : Compter des objets dessinés en organisant son comptage.
VM7 (3)		<b>"Collections de 4" (fiche n°2)</b> <b>Compter sans déplacer les objets (atelier 4 élèves)</b> : Chercher d'autres collections de 4 dans un autre contexte (4 couteaux, 4 fourchettes, 2 assiettes, 3 verres et 3 cuillères par ex). Fiche n°2 : compléter une collection pour obtenir 4 objets ou barrer s'il y en a trop
VM8 (1)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</i>	<b>"La course des grenouilles" (jeu dirigé pour 4 élèves)</b> Lancer le dé pour chaque grenouille. Celle qui obtient le plus grand nombre débute la partie. Lancer le dé et déplacer la grenouille en fonction du nombre indiqué par le dé. S'arrêter en cours de partie pour savoir quelle est la grenouille la plus proche du bord. Finir la course en faisant le jet exact.  <b>Règle du jeu</b> : PE présente la grenouille verte et la rouge. Expliquer que les 2 grenouilles veulent traverser la mare. Les grenouilles font la course en sautant sur les cailloux. Si une grenouille s'arrête sur un nénuphar, elle retourne à la case départ. La première grenouille qui arrive sur l'autre berge gagne.
VM8 (2)		<b>"La course des grenouilles" (jeu autonome pour 4 élèves)</b> Jouer en assurant le respect des règles. PE observe les élèves pendant le jeu selon différents critères : respect des règles, reconnaître les constellations et les chiffres ; se déplacer correctement sur la piste orientée.
VM9	<b>Atelier MS</b> <i>Objectifs : dénombrer une quantité ; reconnaître les constellations du dé ; faire correspondre terme à terme une quantité ; reconnaître les chiffres et y associer une quantité.</i>	<b>"Les boîtes à compter" : travail de la numération et dénombrement des quantités jusque 5.</b> Mettre: - autant d'objets que d'objets - autant d'objets que de dessins - la quantité d'objets correspondant au chiffre. - la carte dessin constellation correspondant à la quantité d'objets - la carte chiffre correspondant à la quantité d'objets <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>
VM10 (1)	<b>Regroupement MS</b> <i>Objectif : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</i>	<b>"Un éléphant se balançait" : s'approprier la chanson.</b> PE présente les éléphants et chante la chanson en les accrochant au fur et à mesure sur la ficelle. > découvrir le texte de la chanson et repérer les écritures chiffrées. Retrouver les illustrations qui correspondent à chaque couplet. <i>Matériel : texte de la chanson et étiquettes ordre chrono de la chanson.</i>
VM10 (2)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</i>	<b>"Un éléphant se balançait" : reconnaître diverses représentations des nombres de 1 à 5.</b> Dire la chanson en montrant un doigt supplémentaire pour chaque nouvel éléphant. Dire la comptine en montrant , quand il le faut, une carte constellations du dé 1, 2, 3, 4 ou 5. Les cartes sont réparties dans le groupe, chaque enfant recevant une carte.

		<p>Dire la comptine en montrant, quand il le faut, une carte avec l'écriture chiffrée d'un nombre de 1 à 5. Les cartes sont réparties dans le groupe, chaque enfant recevant une carte.</p> <p><i>Matériel : cartes des nombres 1 à 5 ; cartes des constellations de 1 à 5 ; cartes des doigts de 1 à 5.</i></p>
<b>VM10</b> <b>(3)</b>	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectifs : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée ; réaliser une bande numérique.</i></p>	<p><b>"Un éléphant se balançait" : la bande numérique jusqu'à 5.</b> Réaliser une bande numérique en plaçant des images de constellations sous les écritures chiffrées des nombres de 1 à 5. (fiche élève p.57)</p>
<b>VM11</b> <b>(1)</b>	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : décomposer le nombre 4</i> <i>Matériel : fiche corde plastifiée + étiquettes éléphants.</i></p>	<p><b>" 4 éléphants" : découverte de la situation et recherche des décompositions de 4.</b></p> <p>. <u>Etape 1</u> : Chanter la comptine. A chaque étape de la chanson, PE choisit d'accrocher chaque éléphant qui apparaît sur l'une ou l'autre corde. &gt; décrire la répartition et vérifier qu'ils sont bien 4. &gt; demander aux élèves de les répartir différemment sur les 2 cordes. &gt; constater qu'il existe plusieurs façons de répartir les 4 éléphants.</p> <p>. <u>Etape 2</u> : Chercher les décompositions de 4 : Chaque élève dispose du matériel (fiche corde et étiquettes éléphants) et cherche chacun les différentes façons de répartir les 4 éléphants (4-0 ; 3-1 ; 2-2 ; 1-3 ; 0-4)</p>
<b>VM11</b> <b>(2)</b>	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : justifier un résultat.</i> <i>Matériel : fiche corde + éléphant + fiche élève p.62</i></p>	<p><b>" 4 éléphants" : Trouver le complément d'un nombre à 4.</b></p> <p>. <u>Etape 1</u> : PE présente une nouvelle situations : 4 éléphants se balancent sur 2 cordes ; mais une corde est cachée. &gt; Chercher combien d'éléphants sont sur la corde cachée (confronter les hypothèses formulées par les élèves). . <u>Etape 2</u> : Fiche exercice de recherche p.62</p>
<b>VM12</b> <b>(1)</b>	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Comparer des longueurs.</i></p>	<p><b>"Ranger du plus petit au plus grand"</b> Phase de recherche et manipulation : disposer dans des barquettes les jeux de cartes, les élèves doivent ranger les cartes du plus petit au plus grand. <i>Matériel : Les cartes à ranger et barquettes.</i></p>
<b>VM12</b> <b>(2)</b>	<p><b>Atelier MS</b> <i>Objectif : Comparer des longueurs.</i> <i>Matériel : fiche sapin (bandes sur feuilles couleur vertes)</i></p>	<p><b>"Ranger des longueurs pour réaliser un sapin"</b> Ranger les 6 bandes pour obtenir le sapin. Expliquer comment on procède pour parvenir au rangement. Montrer comment faire pour comparer la taille de 2 bandes de taille voisine.</p>