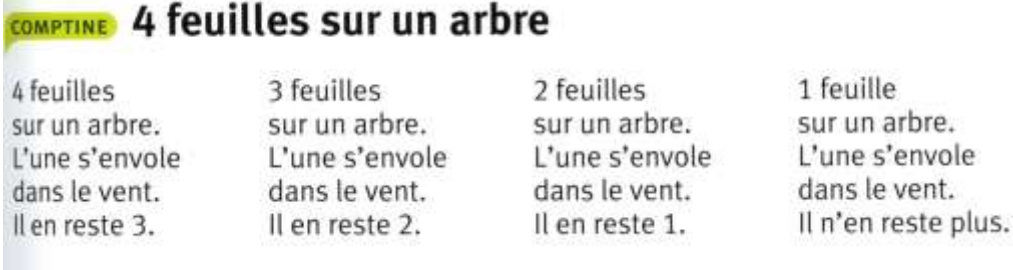


## Ateliers et activités de la période 1 - GS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VLM1 (1)	<b>Atelier GS</b> <i>Objectifs</i> : Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) ; Reproduire, dessiner des formes planes	"Combien de côtés ?" : <b>Construire des figures fermées</b> : avec 5 objets de tailles identiques (feutres, crayons, bâtonnets...), construire une figure fermée. Mise en commun pour vérifier que la consigne a été respectée : figure fermée, tous les objets sont utilisés, les bouts des objets se touchent. Veiller à ce que les enfants comprennent que les 5 objets utilisés correspondent aux côtés de la forme. Construire ensuite d'autres figures fermées avec 3, 4, 6, 7 objets de taille identique (ou différente). Constater qu'avec 3 objets, on obtient toujours un triangle.
VLM1 (2)		"Combien de côtés ?" : <b>Dénombrer les côtés d'une forme complexe</b> : PE présente les photographies des formes réalisées par les élèves lors de la séance 1. Les élèves classent les photos en fonction du nombre de côtés et vérifient que les figures obtenues sont bien fermées. PE distribue ensuite à chacun une figure dessinée avec des objets. Les élèves doivent reproduire la figure en commandant le nombre d'objets nécessaires à l'adulte. Mise en commun des méthodes employées. Dénombrer ensuite les côtés des formes représentées. Chercher les formes qui ont 4/5 côtés.
VLM1 (3)		"Combien de côtés ?" : <b>Classer des formes en fonction du nombre de côtés</b> . Distribuer la forme p.21 et laisser les élèves découper les formes. Leur expliquer qu'il vont devoir coller les formes sur une feuille. Colorier de la même couleur celles qui ont 3 côtés, 4 côtés... (imposer un code couleur si l'activité se disperse)
VLM2 (1)	<b>Atelier GS</b> <i>Objectifs</i> : Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) ; Reproduire, dessiner des formes planes	"Dessignons des formes" : <b>autonomie</b> <b>Reproduire des tracés à main levée</b> . Réaliser avec les blocs logiques un personnage ou une maison. sur une feuille de papier, dessiner les formes utilisées pour que les camarades de l'autre table réalise la construction en fonction du modèle. La reproduction doit tenir compte des formes, de leurs dispositions et des tailles des pièces.
VLM2 (2)		"Dessignons des formes" : <b>atelier de recherche</b> <b>Reproduire des tracés avec des gabarits</b> . Les élèves ici se servent des blocs logiques comme gabarit pour tracer le "plan" de leur construction. (Les productions serviront ensuite aux MS dans le cadre de l'atelier sur les formes). Echanger ensuite son dessin avec son voisin. Reproduire le dessin reçu avec les gabarits. Comparer les dessins avec leurs modèles.
VLM3 (1)	<b>Atelier GS</b> <i>Objectifs</i> : Dénombrer des quantités jusque 5 ; Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques ; Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	"Le Memory des nombres" : <b>trier, classer, ranger les cartes (atelier dirigé de 4 élèves)</b> : Etaler les cartes sur la table. Nommer les cartes reconnues. Proposer des manières de les classer. Réaliser les classement proposés. PE répartit toutes les cartes entre les élèves, soit 4 cartes par élève. Laisser les élèves trier leurs cartes par valeur. Poser chacun son tour une carte de valeur 4, comparer les dispositions des éléments. Recommencer avec d'autres valeurs. Ranger les constellations des doigts par ordre croissant. Faire la même chose avec les autres cartes. Distribuer aux élèves les cartes ayant le même type de représentation et laisser les élèves les ranger dans l'ordre croissant.
VLM3 (2)		"Le Memory des nombres" : <b>atelier de jeu dirigé (2x 4 élèves)</b> <b>Jouer au Memory</b> : Il s'agit ici de recueillir le plus de paires de cartes possibles. Organiser 2 parties en parallèle en formant 2 groupes de 4 joueurs. Mélanger les 20 cartes et les disperser sur la table faces retournées. Retourner 2 cartes, si elles ont la même valeur, les conserver et rejouer. Sinon les replacer face retournée au même emplacement. Compter le nombre de cartes que l'on a gagnées et comparer avec ses camarades.
VLM3 (3)		"Le Memory des nombres" : <b>atelier de jeu autonome (2x 4 élèves)</b> Rappeler les règles du jeu et jouer de manière autonome.
VLM3 (4)		"Le Memory des nombres" : <b>consolidation</b> . Réaliser des exercices de consolidation (fiche p.28)
VLM3 (5)		"Le Memory des nombres" : <b>consolidation</b> . Réaliser des exercices de consolidation (fiche p.29)
VLM4 (1)	<b>Atelier GS</b> <i>Objectifs</i> : UTILISER LES NOMBRES ; Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement	"A la mer" : <b>Recherche individuelle</b> . Les élèves reçoivent une feuille avec un fond marin et 6 tampons animaux. Les élèves créent chacun une scène avec les animaux, entre 1 et 5 animaux identiques. Echanger sa feuille avec son camarade et entourer ce qui fait 3. <i>Matériel</i> : Fonds marins photocopiés en A4 ; tampons de la mer
VLM4 (2)		"A la mer" : <b>Le bon de commande (utiliser les écritures chiffrées)</b> : Donner à chaque élève un bon de commande. Ecrire sur le bon de commande le nombre d'animaux (entre 1 et 5) que l'on désire dans chaque catégorie. Donner ensuite le bon de commande à son voisin pour qu'il réalise le dessin demandé à l'aide des tampons. PE vérifie ensuite que la commande a été

	<i>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>	respectée en demandant à l'élève de colorier d'une même couleur les animaux identiques (sur le dessin et sur le bon de commande que l'on collera ensuite au dos de la feuille).								
<b>VLM4</b> <b>(3)</b>		<p><b>"A la mer" : Le dessin "commandé" (sur commande) :</b> PE prévoir des bons de commandes vierges. Les élèves doivent effectuer le dessin correspondant au bon de commande.</p> <table border="1"> <tr> <td>Maisons</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Fleurs</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Nuages</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Arbres</td> <td>2</td> </tr> </table>	Maisons	3	Fleurs	3	Nuages	3	Arbres	2
Maisons	3									
Fleurs	3									
Nuages	3									
Arbres	2									
<b>VLM5</b> <b>(1)</b>	<p><b>Atelier GS</b> <i>Objectifs : Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques ; Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</i></p>	<p><b>"4 feuilles sur un arbre" (la chronologie)</b> <b>Etape 1 :</b> Découvrir la comptine.</p>  <p><b>Etape 2 :</b> La chronologie de la comptine : quand la comptine est sur, les élèves doivent remettre les images dans l'ordre (travail collé dans le cahier de vie ou de chants). <i>Matériel : les images à découper et à remettre dans l'ordre + une feuille brouillon.</i></p>								
<b>VLM5</b> <b>(2)</b>		<p><b>"4 feuilles sur un arbre" : Comprendre le problème (recherche individuelle).</b> <b>Etape 1 :</b> (coin regroupement avec les ardoises) Dessiner un arbre au tableau, coller 4 feuilles sur des points dessinés à la craie. Faire tomber 2 feuilles, demande combien de feuilles sont tombées. Ecrire sa réponse sur l'ardoise. Valider en compter les feuilles tombées. <b>Etape 2 :</b> Même exercice sans les points à la craie.</p>								
<b>VLM5</b> <b>(3)</b>		<p><b>"4 feuilles sur un arbre" : consolidation (fiche)</b> Dessiner les feuilles manquantes sur l'arbre qui a normalement 4 feuilles puis écrire au pied de l'arbre le nombre de feuilles qu'il manque à chaque arbre (de 0 à 4).</p>								
<b>VLM6</b>	<p><b>Atelier GS</b> <i>Objectifs : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</i></p>	<p><b>"Puzzles"</b> De 20 à 50 pièces Prise de repère pour reconstituer l'image.</p>								
<b>VLM7</b>	<p><b>Atelier GS</b> <i>Objectif : Reproduire une disposition d'après modèle.</i></p>	<p><b>Jeu mathématique : "Attrimaths"</b> Former les modèles avec les pièces de mosaïque. <i>Matériel : jeu Attrimaths, fiches modèles cartonnées.</i></p>								