



## Ateliers et activités de la période 5 - MS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VM30 (1)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectifs : Reconnaître globalement des quantités jusque 5 ; jouer avec les décompositions du nombre 5.</i>	<b>"Le livret décompositions de 1 à 5" - 1. Mise en situation (atelier dirigé)</b> L'enseignant prend toutes les photos nécessaires pour compléter l'album tout en posant des questions aux 3 élèves : si je mets X chaises combien peuvent s'asseoir et combien restent debout, etc. <b>Matériel : 5 chaises, 5 élèves, appareil photo</b>
VM30 (2)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectifs : Reconnaître globalement des quantités jusque 5 ; jouer avec les décompositions du nombre 5.</i>	<b>"Le livret décompositions de 1 à 5" - 2. Synthèse et structuration (atelier dirigé)</b> - évocation du vécu de la séance de prise de photographies : combien d'enfants avec combien de chaises ? qu'est-ce que l'on a fait ? - proposer de rejouer les scènes avec des petites poupées. <b>Matériel : 5 mini-chaises, 5 personnages légo, appareil photo</b>
VM30 (3)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectifs : Reconnaître globalement des quantités jusque 5 ; jouer avec les décompositions du nombre 5.</i>	<b>"Le livret décompositions de 1 à 5" - 3. Réaliser son livret de décompositions (atelier guidé).</b> Distribuer un livret par élève. Remarque : les photos de la page de gauche sont déjà incluses dans le livret. Disposer les photos (à coller sur la page de droite) devant les élèves Ouvrir le livret : observation et verbalisation de la page de gauche, reconnaissance globale des quantités grâce au questionnement de l'enseignant. Exemple : « il y a combien d'enfants debout, assis et combien de chaises ? Compléter la page de droite avec la bonne photo : « tu vas coller dans la case vide la photo qui convient, explique pourquoi ». En bref : page de gauche = situation problème et page de droite = résolution du problème <b>Matériel : les photos, un livret par élève, colle</b>
VM31(1)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : dénombrer une quantité.</i>	<b>Boîtes à nombres jusqu'à 10 : créer les boîtes à nombres de 7 à 10.</b> But : classer des collections d'objets dans des boîtes à nombres. 1. Classifier des collections de 7 à 10 éléments : PE apporte des sachets contenant des collections de 7 à 10 objets et des boîtes vides. Dessiner sur des cartes blanches autant de bonhommes que d'objets ; l'écriture chiffrée du nombre et autant de points que d'objets. <b>Matériel : des petits sachets congélation transparent contenant des collections de 7 à 10 objets ; 4 boîtes identiques (grandes barquettes récup).</b>
		
VM31(2)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : dénombrer une quantité.</i>	<b>Boîtes à nombres jusqu'à 10 : Construire des collections de 7 à 10 objets.</b> PE explique aux élèves qu'il a besoin d'eux pour fabriquer de nouveaux sachets. Il leur commande des sachets avec ses doigts. Il demande : "Prenez comme ça de cubes." "Je veux un sachet de 8 cubes" "5 et encore 3". Pour chaque nombre demandé, on utilise le repère 5 en montrant tous les doigts d'une main. Classifier les sachets dans les boîtes de 1 à 9.
		
VM31(3)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : dénombrer une quantité.</i>	<b>Fiche boîte à nombres jusque 10.</b> Colorier la quantité de fruits demandée. <b>Matériel : fiche élèves p.</b>
VM32(1)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</i>	<b>Le jeu du loto</b> Un meneur de jeu tire au sort une boule, dans un sac opaque, sur laquelle est inscrit un nombre de 1 à 10. Dès qu'il a tiré un numéro, le meneur de jeu annonce, à voix claire et audible de tous, le numéro lu sur le bouchon. Les joueurs ont reçu en début de partir un carton. Sur chaque carton figure une grille comportant 6 nombres. Chaque joueur, à l'annonce du numéro tiré par le meneur de jeu, vérifie si l'un de ses cartons comporte le numéro tiré. Si oui, il met un jeton sur la case correspondante. On procède alors à un nouveau tirage et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait gagné. Le gagnant est celui qui réalise le premier un carton plein.



Matériel : un carton (p.158) et 6 jetons par joueur ; des bouchons numérotées de 1 à 10 dans un sac opaque.

VM32(2)

**Atelier MS**

Objectif : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffré.

**Le nombre mystère**

Règle du jeu : dans une grille de 9 cases sont inscrits les nombres de 1 à 9. Un seul nombre n'est pas présent dans la grille. c'est le nombre mystère. Il s'agit de trouver ce nombre mystère.

Phase 1 : écrire les nombres de 1 à 9 avec les gabarits -> découvrir comment utiliser les gabarits pour écrire les nombres. Ecrire une seule fois chaque nombre de 1 à 9. Vérifier sur les productions que la consigne a été respectée.

Phase 2 : Trouver le nombre mystère -> PE fixe au tableau des cartes où sont écrits les nombres de 1 à 9. Il retire une carte pendant que les élèves ont les yeux fermés. Il demande de trouver le nombre qui manque. Expliquer comment on a procédé.

La même situation est proposée (sur fiche) avec les grilles problèmes du nombre mystère. PE retire ensuite 2 cartes et demander de trouver les 2 nombres manquants.



7		6
4	1	3
9	5	2

Matériel : des gabarits pour écrire les nombres (p.159) ; des cartes de format A4 sur lesquelles sont écrits les nombres de 1 à 9 ; fiche p.161

VM33

**Atelier MS**

Objectif : se repérer dans un quadrillage.

**La maison - observer et repérer les positions des animaux sur un quadrillage de 6 cases.**

Observer le modèle des mini-fiches. Reproduire les positions des animaux sur sa maison. Mise en commun sur la façon de procéder pour repérer une case. Utiliser les termes adéquats pour repérer des positions sur le quadrillage.

Matériel : le jeu des maisons et étiquettes animaux.

VM34(1)

**Atelier MS**

Objectif : résoudre des problèmes de quantités.

**"10 dans un bateau" : comprendre l'histoire et dénombrer 10 animaux.**

But : dénombrer des animaux pour savoir si le bateau peut naviguer ou s'il risque de couler.

PE raconte l'histoire de la chevrette. Lorsque les animaux arrivent près du bateau, il fait remarquer qu'il y a déjà 4 animaux sur le bateau.

Aider la chevrette à dénombrer les animaux lorsque PE raconte l'histoire. Comprendre en quoi il est utile de savoir compter dans cette histoire et chercher des situations de la vie quotidienne dans lesquelles on utilise le comptage. PE place des animaux en plastique dans une barquette (bateau). Un enfant lui succède et dénombre les animaux et dit si le bateau risque de couler ou non.



Matériel : L'album "La chevrette qui savait compter jusqu'à 10"

VM34(2)

**Atelier MS**

Objectif : résoudre des problèmes de quantités.





**"10 dans un bateau" : construire à 2 élèves une collection de 10 animaux.**

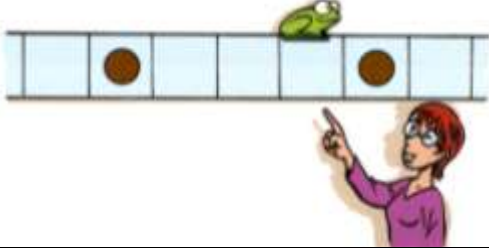


Les élèves travaillent par 2 et disposent d'un bateau pour 2.

Situation 1 : Tous les animaux sont proches des bateaux -> S'organiser à 2 pour prendre chacun des animaux et obtenir 10 dans le bateau. Valider en dénombrant et dire comment on a procédé.

Situation 2 : Tous les animaux sont éloignés des bateaux. Les enfants se déplacent ensemble -> Chercher chacun des animaux pour en ramener 10 en tout et les placer dans le bateau. Valider en dénombrant et dire comment on a procédé.

Situation 3 : Tous les animaux sont éloignés des bateaux. Les enfants se déplacent séparément -> Le premier enfant va chercher quelques animaux et les place dans le bateau et le deuxième enfant va chercher le complément à 10.

		 <p><i>Matériel : des animaux en plastiques ; des barquettes à petits bords pour représenter les bateaux.</i></p>
VM34(3)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : résoudre des problèmes de quantités.</i>	<p><b>"10 dans un bateau" : résoudre des problèmes de réunion.</b></p> <p>Pour les élèves les plus performants, PE place des animaux dans le bateau et à côté du bateau. Il cache l'une puis l'autre collection et demande aux élèves combien il y a d'animaux en tout. Dénombrer les animaux de chaque collection. Utiliser du matériel qui représente les animaux (des cubes par exemple) pour trouver le nombre total d'animaux. Vérifier en plaçant tous les animaux dans le bateau. Recommencer avec d'autres nombres.</p>  <p><i>Matériel : barquettes ; cubes en plastique</i></p>
VM35(1)	<b>Atelier MS (dirigé)</b> <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage.</i>	<p><b>"Lignes et colonnes" : reproduire des positions sur un quadrillage simple.</b></p> <p>Chaque élève reçoit un support sur lequel sont dessinées 4 maisons de 3 cases et 6 images d'animaux. Observer et décrire les maisons. Repérer leurs différences, la couleur des toits et leurs ressemblances, la numérotation des chambres. Placer les animaux selon les consignes orales de l'enseignant : "La grenouille habite dans la chambre 2 de la maison rouge." Répartir les 6 animaux dans les maisons en suivant les indications. Observer les positions, expliquer comment on a procédé.</p>  <p><i>Matériel : 4 maisons de 3 cases et 6 images d'animaux pour chaque élève.</i></p>
VM35(2)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage.</i>	<p><b>"Lignes et colonnes" : reproduire des positions sur un quadrillage complexe.</b></p> <p>PE explique que les maisons utilisées dans VM34(1) sont assemblées pour obtenir un immeuble. Observer l'immeuble, comprendre le code couleurs et nombres utilisé. Repérer les lignes et les colonnes. Placer les animaux en fonction des consignes orales ou écrites données. Reproduire des modèles proposés par PE. Expliquer comment on a procédé. Utiliser le repère des lignes et des colonnes. Dire la couleur de la colonne où se trouve un animal et le numéro de la ligne.</p> <p><i>Matériel : Un immeuble de 12 cases et de images de grenouille pour chaque élève.</i></p>
VM35(3)	<b>Atelier MS</b> <i>Objectif : se repérer dans un quadrillage.</i>	<p><b>"Lignes et colonnes" : jouer à un jeu de type "Bataille navale"</b></p> <p>Un élève place 6 images de grenouilles sur son immeuble. Il doit ensuite répondre aux questions de son camarade qui est placé de l'autre côté du paravent. Poser des questions du type "Est-ce qu'il y a une grenouille dans la maison rouge ?" "Est-ce que la grenouille se trouve sur la ligne 3 ?" pour trouver les cases où se trouvent les grenouilles. Placer les grenouilles sur l'immeuble affiché au tableau au fur et à mesure de leur localisation. Si la case est vide, placer une image retournée. A la fin du jeu, placer les 2 immeubles côté à côté pour vérifier que l'on a bien localisé toutes les grenouilles.</p>  <p><i>Matériel : Un immeuble de 12 cases et de images de grenouille pour chaque élève ; paravent créé avec une feuille cartonnée pliée en 2.</i></p>
VM36(1)	<b>Regroupement MS</b> <i>Objectif : anticiper le</i>	<p><b>La course des grenouilles.</b></p> <p>Les élèves sont installés face à une grande bande de papier représentant une piste numérique de 12 cases. Un rond est dessiné dans les cases 4 et 8 car ce sont des cases pièges. Une grenouille verte et une grenouille jaune sont fixées au départ de la piste numérique. On joue avec un dé qui ne comporte que les</p>

	<p>résultat d'un déplacement sur une piste numérique.</p>	<p>constellations 1, 2 et 3. La classe est partagée en 2 équipes. Les équipes choisissent la couleur de leur grenouille. Chacun son tour, un représentant de chaque équipe lance le dé et fait avancer sa grenouille. La première équipe qui arrive à la case arrivée (la case 12). Si le joueur tombe sur une case piège, sa grenouille retourne au départ.</p> 
VM36(2)	<p><b>Regroupement MS</b> Objectif : retirer un, compter à rebours à partir de 8.</p>	<p><b>8 dans le nid.</b> Même activité qu'avec "5 dans le nid". (possibilité de jouer la comptine sur un banc avec les élèves. Donner à chaque élève une carte avec les nombres de 1 à 8. Ranger les élèves sur le banc en fonction de leur carte. Accrocher au tableau les cartes des enfants qui tombent du "nid".</p>
VM36(3)	<p><b>Regroupement MS</b> Objectif : dénombrer une quantité.</p>	<p><b>Les prénoms.</b> PE apporte 10 boîtes numérotées de 1 à 10 (des barquettes). Ranger ces boîtes nombres dans l'ordre croissant en s'aidant de la bande numérique. A chaque séance, PE tire au sort 4 étiquettes prénoms de la classe. Pour chaque prénom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte à nombres correspondante. Lorsque tous les prénoms de la classe sont classés dans les boîtes, chercher les boîtes qui contiennent le plus et le moins de prénoms.</p>
VM36(4)	<p><b>Regroupement MS</b> Objectif : réciter la comptine numérique par ordre croissant.</p>	<p><b>La fusée.</b> PE apporte une grande image d'une fusée. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.</p> 
VM36(5)	<p><b>Regroupement MS</b> Objectif : ranger les nombres entre 1 et 10.</p>	<p><b>La bande numérique.</b> 1. <u>Ranger les nombres de 1 à 5</u> : 5 élèves reçoivent une carte avec un nombre entre 1 et 5. A tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte nombre au tableau pour reconstituer la bande numérique de 1 à 5. 2. <u>Ranger les nombres de 1 à 10</u> : Ranger les cartes de 1 à 10 au tableau. Lire les nombres de 1 à 10 en synchronisant lecture des nombres et pointage de chaque carte. Lire la suite des nombres entre 4 et 8, entre 6 et 10. 5 élèves reçoivent une carte avec un nombre. Ces 5 nombres permettent de reconstituer une partie de la bande numérique. A tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte se placer devant le tableau pour reconstituer une partie de la bande numérique.</p> 
VM37	<p><b>Atelier MS</b> Objectif : se repérer dans un quadrillage.</p>	<p><b>LOGIX</b> Après un temps d'explication sur la lecture de la fiche LOGIX, laisser les élèves réalisent leur composition en fonction des places du quadrillage (colonne par colonne, ligne par ligne). <i>Matériel : fiche logix ; 9 pièces de jeu par élève ; fiche modèle de 1 à 10 + fiche de suivi pour le cahier</i></p>