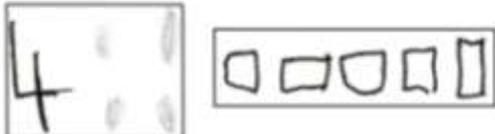
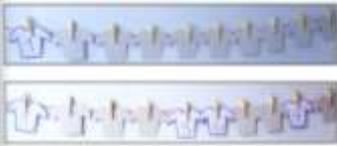
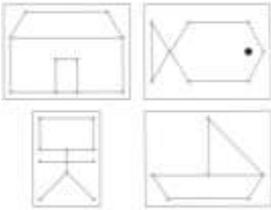
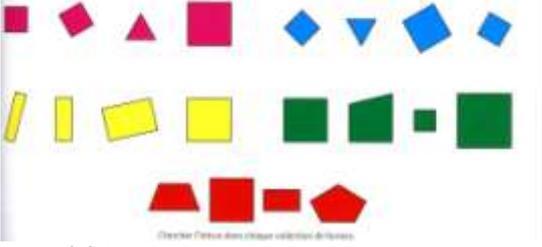


Ateliers et activités de la période 4 - GS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VLM18 (2)	Atelier GS : <i>Obj : Reproduire des assemblages en posant les pièces à l'intérieur d'une silhouette.</i>	"Silhouettes" - Atelier 2 : Compléter une silhouette (2) S'entraîner à reproduire les modèles n°16 (le bonhomme) et n°17 (le lapin) en posant les pièces sur la silhouette. <i>Différenciation : placer un grand triangle (ou les 2).</i> <i>Matériel : Fiches silhouette n°16 et n°17 ; 1 tangram couleur par élève ; Fiche suivi à compléter par l'enseignant. (+ fiche blanche pour le modèle 16)</i>
VLM21 (1)	Atelier GS : <i>Obj : Comparer des collections d'objets proches et manipulables.</i>	Comparer des collections d'objets manipulables et proches <u>Le problème</u> : L'enseignante présente la boîte d'œufs, il faut s'imaginer que c'est une voiture qui a 6 places. Poser sur la table 7 jetons de couleurs, poser le problème : "Y a-t-il assez de places pour tous les personnages ?" Observons, comment savoir, comment résoudre le problème. > Proposer une réponse > vérifier en posant les jetons dans les alvéoles > Constater qu'il manque une place, il y a moins de places que de bonhommes. 2e problème : 2 voitures de 6 places et 11 bonhommes à placer. Y a-t-il assez de places pour tous les bonhommes ? <i>Différenciation : Adapter la taille des nombres en fonction des compétences des élèves.</i> <i>Matériel : 1 boîte de 6 œufs transformée en voiture (ajout de roues) ; Jetons de couleurs (jusque 12 par élève) ; Fiche d'exercice pour les jetons + fiche mémoire du cahier</i>
VLM21 (2)	Atelier GS : <i>Obj : Comparer des collections d'objets représentées sur un support plan.</i>	Comparer des collections représentées sur une même feuille. RECHERCHE : L'enseignante présente aux élèves une feuille de recherche où sont représentées 3 voitures et 20 jetons à placer. "Y a-t-il assez de places pour les bonhommes ?" Chercher des procédures sur papier pour comparer les collections d'objets. STRUCTURATION : Retenir la correspondance terme à terme comme la solution la plus rapide pour comparer 2 collections, on peut par exemple relier les éléments un à un par un trait et observer le résultat de la comparaison. <i>Différenciation : Adapter la taille des nombres en fonction des compétences des élèves ; utiliser les jetons pour se représenter le problème.</i> <i>Matériel : Feuille de recherche (format papier) ; Jetons pour différenciation</i>
VLM22 (1)	Regroupement GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	"La bataille" : Comparer deux cartes visibles. PE présente la règle du jeu de la bataille avec un jeu de cartes traditionnel uniquement pique et trèfle de 1 à 10. Observation des cartes pour comprendre la structure de ce jeu et participer à une partie entre 2 groupes. Expliciter les procédures utilisées pour trouver la carte la plus forte. <i>Matériel : un jeu de 54 cartes classiques (cartes de 1 à 10)</i>
VLM22 (2)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	"La bataille" : Comparer deux cartes éloignées PE présente de nouvelles cartes de 8 à 12 (p.129). Les nombres sont présentés de manière différente afin d'éviter leur reconnaissance grâce à la disposition spatiale des symboles. Le groupe est divisé en 2 équipes. Les 2 équipes sont éloignées. Un élève de chaque équipe tire une carte sans la montrer à l'autre équipe. Chercher quelle est l'équipe qui a la carte la plus forte sans montrer sa carte. Chercher ce qu'il faut dire aux adversaires pour savoir qui a gagné. Retenir qu'il faut communiquer le nombre d'éléments de la carte pour savoir qui a gagné. Puis jeu de batailles autonomes avec ces mêmes cartes <i>Matériel : un jeu de cartes non traditionnel (de 8 à 12 p.129)</i>
VLM22 (3)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	Puis jeu de batailles autonomes avec les mêmes cartes (p.129 et 130) <i>Matériel : un jeu de cartes non traditionnel (de 8 à 12 p.129)</i>
VLM22 (4)	Atelier GS : <i>Obj : comparer des quantités.</i>	PE propose une évaluation qui reprend le jeu de bataille. <i>Matériel : fiche élève p.131</i>
VLM23 (1)	Regroupement GS <i>Objectif : comparer des quantités.</i>	"Les boîtes empilées Le but du jeu : gagner plus d'objets que les autres joueurs. Les 8 boîtes sont empilées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Seuls les objets de la boîte du dessus sont visibles. Chaque joueur lance le dé lorsque c'est son tour. Le joueur peut prendre la boîte du dessus s'il y a plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte. Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus. <i>Matériel : 8 bols plastiques qui peuvent s'empiler ; des petits objets (jetons, cubes, legos) ; un dé</i>

		<i>classique en mousse de 1 à 6 (assez grand pour le coin regroupement)</i>
VLM23 (2)	Regroupement GS Objectif : comparer des quantités.	"Les boîtes alignées" Le but du jeu : gagner plus d'objets que les autres joueurs. Les 8 boîtes sont alignées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Le joueur peut prendre les objets de la boîte de son choix contenant un nombre d'objets inférieur au nombre de points indiqués sur le dé. Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus. <i>Matériel : 8 bols plastiques qui peuvent s'empiler ; des petits objets (jetons, cubes, legos) ; un dé classique en mousse de 1 à 6 (assez grand pour le coin regroupement)</i>
VLM24 (1)	Atelier GS Objectif : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.	"Le jeu du banquier" Etape 1 : Chercher comment communiquer par écrit le nombre d'objets d'une collection. Chaque "client" choisit une carte jouet parmi des nombres compris entre 3 et 9. Il compte le nombre de jetons dont il a besoin, puis se rend chez son "banquier". Il lui demande oralement le nombre de jetons nécessaire. Lorsque la règle du jeu est bien comprise par les élèves, PE relance l'activité : " <i>On n'a plus le droit de dire le nombre oralement, ni de le montrer avec ses doigts</i> ". (mettre à dispositions des feuilles et des crayons pour écrire un message au banquier". Observer les procédures utilisées. Engager la discussion pour savoir si le message est compréhensible et définir le moyen le plus efficace d'écrire un message. Il s'agit de comprendre que pour écrire combien on veut de jetons, il suffit d'écrire un nombre (si on dénombre 8, on écrit 8 sur le papier. Le "banquier" lit le message et peut donner 8 jetons.   <i>Matériel : les cartes du jeu des jouets ; 4 boîtes contenant des jetons, des morceaux de papier et des crayons de bois ; une bande numérique (sous-main) par élève.</i>
Les élèves travaillent par 2 : L'un est le client, il devra se rendre à la banque pour demander juste ce qu'il faut de pièces pour gagner sa carte jouet. L'autre est le "banquier", il devra lui donner le nombre de jetons demandé. Puis les rôles sont inversés.		
VLM24 (2)	Atelier GS Objectif : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.	"Le jeu du banquier" Etape 2 : Chercher comment utiliser la bande numérique. On joue avec une carte jouet de 15 ronds. Très vite, le problème est soulevé pour certains : ils savent dénombrer les collections mais ne savent pas écrire les nombres correspondants. On cherche ce qui peut aider dans la classe (frise numérique, bande avec les doigts et les constellations de dé). PE présente un nouvel outil : la bande numérique individuelle sur laquelle figurent uniquement les nombres de 1 à 20. Expliquer comment se servir de cette bande. On commence au 1 et on déplace son doigt de case en case en disant les nombres. Quand on arrive à 15, on s'arrête et on recopie ce nombre sur le papier. Pour lire le message, le "banquier" cherche lui aussi ce nombre sur sa bande numérique, compte à partir de 1 et donne 15 jetons. Consolidation : Les élèves jouent par 2 avec des cartes jouets parmi des nombres compris entre 8 et 16 en s'aidant si besoin de la bande numérique. <i>Matériel : les cartes du jeu des jouets ; 4 boîtes contenant des jetons, des morceaux de papier et des crayons de bois ; une bande numérique (sous-main) par élève.</i>
VLM24 (3)	Atelier GS Objectif : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.	"Le jeu du banquier" Etape 3 : bilan Evaluation de la notion : Fiche élève p.141 <i>Matériel : fiche élève p.141</i>
VLM25	Atelier GS Objectif : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.	"Plouf dans l'eau" (2 fois minimum) PE place un bouchon sur chaque case du plateau. Placer 15 jetons blancs (qui représente les cailloux/pierres de la rivière) et 5 bouchons verts (qui représentent un nénuphar). Ces 5 nénuphars sont répartis sur l'ensemble de la bande numérique. Les pions de jeu sont sur la case départ. Le but du jeu est "réciter la comptine numérique sans dire les nombres où se trouvent un nénuphar". Avant de jouer, proposer une évaluation initiale pour connaître les compétences des élèves dans le domaine de l'écriture des nombres. Un joueur déplace le personnage, les autres observent. Quand le personnage passe par une pierre, il faut dire le nombre à voix haute. quand il passe sur un nénuphar, il faut dire le nombre "dans sa tête". Si le joueur se trompe, les autres disent "Plouf ! Dans l'eau !" Si le joueur réussit, il gagne un point. Pour chaque joueur, on change les couleurs de certaines case.  <i>Matériel : Un plateau de jeu A3 ; des bouchons numérotés 1 à 20 (verts et blancs) (le vert représente un nénuphar et le blanc un caillou) ; des pions pour jouer, fiche éval p.145</i> Prolongements : proposer à nouveau l'évaluation en fin de séance.

<p>VLM26 (1)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</i></p>	<p>"La bande numérique" : Situer un nombre par rapport à un autre.</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeu 1 : Les maillots de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique. Seul le numéro 1 est visible, les autres maillots sont de dos. Placer au centre de la table un sac contenant des bouchons numérotés de 1 à 10. A tour de rôle, les élèves tirent un jeton du sac et doit trouver le maillot correspondant. L'élève retourne le maillot pour vérifier son hypothèse. S'il a trouvé le bon maillot, il gagne le bouchon. S'il n'a pas réussi, il remet le bouchon dans le sac. Jeu 2 : Seul le 10 est visible. Les maillots peuvent être alignés sur un banc pour faciliter la manipulation. Mettre en commun les stratégies utilisées par les enfants : retourne un maillot au hasard, compte à partir de 1 ou compte à reculons à partir de 10. Retenir les procédures les plus efficaces. Jeu 3 : Les maillots de 1 à 20 sont suspendus sur la corde dans l'ordre de la comptine numérique. Seuls les maillots 5, 10 et 15 sont visibles. Les maillots retournées, au fur et à mesure du jeu, restent découverts.  <p><i>Matériel : une corde et 20 pinces à linge ; 20 bouchons numérotés de 1 à 20 dans un sac en tissu ; 20 maillots découpés dans du carton et numérotés de 1 à 20.</i></p>
<p>VLM26 (2)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</i></p>	<p>"La bande numérique" : Repérer les nombres sur une bande numérique.</p> <p>Montrer sur sa bande numérique le nombre demandé par PE. Ecrire sur son ardoise le nombre demandé en s'aidant de la bande numérique. Ecrire sur l'ardoise le nombre qui vient avant ou après. Fiche bande numérique p.148 <i>Matériel : bande numérique de 1 à 20, ardoise et woody + chiffon humide, fiche élève p.148</i></p>
<p>VLM27 (1)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Utiliser un instrument : la règle.</i></p>	<p>"Tracés à la règle" : Recherche : tracer des traits droits.</p> <p>Tracer des traits droits avec sa règle. Mise en commun pour repérer les erreurs à éviter. Retenir comment il faut tenir la règle et placer le crayon. Placer un point sur la feuille puis tracer avec la règle plusieurs traits partant de ce point. Placer des points répartis sur toute la feuille. Tracer des traits passant par 2 points de son choix avec la règle. Décorer aux feutres fins les zones tracés avec des graphismes.</p>  <p><i>Matériel : règles plates, crayon de bois, feuilles blanches A4.</i></p>
<p>VLM27 (2)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Utiliser un instrument : la règle.</i></p>	<p>"Tracés à la règle" : Reproduire des dessins à la règle</p> <p>Reproduire le dessin en repassant sur les traits à main levée (modèle). Le modèle est plastifié. Reproduire le modèle sur la fiche plastifiée avec la règle. Puis reproduire le modèle en reliant des points avec sa règle. Le modèle est donné aux élèves avec une feuille ne comportant que les points.</p>  <p>Reproduire les figures en repassant sur les pointillés avec la règle. Reproduire le dessin avec sa règle en s'aidant des points <i>Matériel : règles plates, crayon de bois, modèles reproduire p.153 (plastifiées) ; fiches blanches à points, doc élèves p.154.</i> <i>Différenciation : tenir la règle des élèves en difficulté. Rappeler où poser les doigts, où faire glisser le crayon...</i></p>
<p>VLM27 (3)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Utiliser un instrument : la règle.</i></p>	<p>"Tracés à la règle" : Reproduire des dessins à la règle (2)</p> <p>S'entraîner à effectuer des tracés à la règle. <i>Matériel : règles plates, crayon de bois, fiche élève p.155 + fiche élève "repasser les pointillés" n°1</i></p>
<p>VLM27 (4)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Utiliser un instrument : la règle.</i></p>	<p>"Tracés à la règle" : Reproduire des dessins à la règle (3)</p> <p>S'entraîner à effectuer des tracés à la règle. <i>Matériel : règles plates, crayon de bois, fiche élève "repasser les pointillés" n°2</i></p>
<p>VLM28 (1)</p>	<p>Regroupement GS <i>Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 20</i></p>	<p>"La bande numérique géante"</p> <p>Chaque élève reçoit une carte avec un nombre entre 1 et 20.</p> <ul style="list-style-type: none"> A tour de rôle chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique de 1 à 20. A tour de rôle, chacun vient au tableau pour reconstituer la bande numérique à partir de 10.

		<ul style="list-style-type: none"> 5 élèves sont appelés au hasard. Ils doivent se placer dans l'ordre croissant.
VLM28 (2)	Regroupement GS <i>Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 20.</i>	"Juste avant, juste après, entre" La bande numérique est affichée au tableau. dire le nombre qui vient juste avant ou juste après le nombre caché ou annoncé par PE. Trouver le nombre qui est entre les 2 nombres annoncés par PE. Trouver les 2 nombres cachés par PE.
VLM28 (3)	Regroupement GS <i>Objectif : Ranger et comparer des nombres (de 1 à 20).</i>	"Le nombre mystère" 1. Un enfant est le meneur de jeu. Il choisit un nombre compris entre 1 et 20 et l'écrit sur une ardoise sans le montrer aux autres. Chacun leur tour, les autres joueurs proposent un nombre. Le meneur de jeu répond par écrit. Il barre le nombre s'il n'est pas celui qu'il a choisi ou l'entoure si c'est le bon. 2. Le meneur de jeu écrit un nombre entre 1 et 20. Les autres joueurs posent des questions : est-il plus grand que 10 ? Le meneur ne peut répondre que par oui ou par non. PE barre les nombres qui ne sont plus possibles. Questions possibles : Est-il juste avant/après... ? Entre ... et ... ?
VLM28 (4)	Regroupement GS <i>Objectif : Réciter la comptine numérique par ordre décroissant</i>	"La fusée" Afficher une image de fusée. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.
VLM29 (1)	Atelier GS <i>Objectif : Reconnaître, classer et nommer des formes simples.</i>	"Carrés et rectangles" : Dessiner un carré et un rectangle. Dessiner (à main levée) un carré puis un rectangle. Mélanger toutes les productions et essayer d'identifier les formes. Expliquer comment on reconnaît un carré et un rectangle : 4 côtés, côtés droits, dimensions des côtés. Dessiner 2 carrés différents puis 2 rectangles différents. Dessiner des carrés et des rectangles en reliant les points. <i>Matériel : bandes de papier, crayons de bois</i>
VLM29 (2)	Atelier GS <i>Objectif : Reconnaître, classer et nommer des formes simples.</i>	"Carrés et rectangles" : Classer les formes de la collection. Chercher tous les carrés et tous les rectangles dans une collection de formes proposée par PE. Ranger les carrés dans une barquette. Vérifier que les carrés ont tous 4 côtés égaux en les mesurant avec une bande de papier (l'étalon). Ranger ensuite les rectangle dans une autre barquette. <i>Matériel : barquettes vides, carrés et rectangles sur du papier de couleur</i>
VLM29 (3)	Atelier GS <i>Objectif : Reconnaître, classer et nommer des formes simples.</i>	"Carrés et rectangles" : Chercher l'intrus dans une collection de formes. PE place une forme "intrus" dans la boîte des carrés puis des rectangles. Vider la boîte et chercher la pièce qui ne va pas. Dire pourquoi "ce n'est pas pareil". Afficher ensuite des collections de 4 formes dont un intrus. Chercher la forme intrus en expliquant la propriété qui n'est pas présente.  Effectuer les exercices de consolidation p.160 <i>Matériel : les formes intrus (voir ci-dessus) + fiche élève p.160</i>
VLM30 (1)	Atelier GS <i>Objectif : Reconnaître, classer et nommer les formes simples.</i>	"TRIANGLES" : Jeu de reconnaissance tactile. Le but est d'identifier un triangle par le toucher. . Exercice 1 : Toutes les formes sont étalées sur la table. Identifier et nommer les formes connues. Trier les triangles. . Exercice 2 : Les formes sont placées dans le sac. Toucher les pièces contenues dans le sac pour trouver les triangles. Dire ce qui permet d'identifier les triangles : côtés droits, 3 côtés, 3 sommets. . Exercice 3 : Effectuer les exercices de la fiche élève p.161 <i>Matériel : un sac opaque ; des triangles variés (triangles rectangles, isocèles, équilatéraux, quelconques) ; d'autres formes (carrés, rectangles, polygones, ronds et ovales), fiche élève p.161</i>
VLM30 (2)	Atelier GS <i>Objectif : Reconnaître, classer et nommer les formes simples.</i>	"TRIANGLES" : Dessiner des triangles. Le but est de tracer des triangles avec la règle. . Exercice 1 : Rappeler les critères de reconnaissance. Tracer un triangle avec sa règle. Tracer d'autres triangles de tailles différentes. Dire comment on a procédé. Etablir les étapes de construction.  . Exercice 2 : Tracer 3 points au hasard sur sa feuille. Relier les points à main levée puis à la règle pour obtenir un triangle. Tracer des triangles avec sa règle en reliant des points. <i>Matériel : une règle plate, une feuille brouillon et un crayon de bois, fiche élève p.161 à terminer.</i>

VLM31	Atelier GS <i>Objectif : Résoudre des problèmes de quantités</i>	"Le jeu des maillots" (au moins 2 ateliers) But du jeu : Le gagnant est celui qui réussit à accrocher ses 5 pinces à linge sur la bande de maillots. Chaque joueur reçoit une bande avec les 10 maillots sur un fil à linge. Lancer les 3 dés. Choisir 2 dés à additionner et mettre un pince à linge sur le maillot correspondant à la somme obtenue. Si une pince est déjà accrochée à ce maillot, le joueur passe son tour.  <i>Matériel : 3 dés pour le groupe ; une bande en carton avec les maillots de 1 à 10 (dans le désordre), 5 pinces à linge par élève.</i>
VLM32 (1)	Atelier GS <i>Objectif : suivre, décrire et représenter un parcours.</i>	"Jeux de parcours" 1. <u>Découverte</u> : Construire des chemins. Prendre une carte, la poser devant soi, en prendre une autre, la poser à côté de la première pour former un chemin, et ainsi de suite.  2. <u>Recherche par groupe de 2</u> : Chacun son tour, poser une carte pour réaliser un parcours à 2. <i>Matériel : 8 jeux de cartes du jeux des parcours (p.170) ou chez Moustache ; des modèles de circuits à reproduire.</i>
VLM32 (2)	Atelier GS <i>Objectif : suivre, décrire et représenter un parcours.</i>	"Jeux de parcours" (2) 1. Assembler des cartes pour construire un circuit fermé ou ouvert sur une feuille 20x20cm (quadrillage 3 sur 3 soit 9 cases). 2. Reproduire un circuit réalisé par PE avec 4 puis 6 cartes.  <i>Matériel : 8 jeux de cartes du jeux des parcours (p.170) ou chez Moustache ; des modèles de circuits à reproduire, une feuille 20x20cm.</i>
VLM32 (3)	Atelier GS <i>Objectif : suivre, décrire et représenter un parcours.</i>	Atelier GS <i>Objectif : suivre, décrire et représenter un parcours.</i> "Jeux de parcours" (3) Proposer un problème avec 6 cartes. Utiliser les 6 cartes proposés pour réaliser un circuit fermé / ouvert. (proposer différents circuits dans un même groupe). <i>Matériel : fiche élève p.171 + colle</i>