

Ateliers et activités de la période 2 - GS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VLM5 (2)	Atelier GS <i>Objectifs</i> : 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.	"4 feuilles sur un arbre" : Comprendre le problème (recherche individuelle). Etape 1 : (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. Etape 2 : Même exercice sans les points à la craie.
VLM5 (3)		"4 feuilles sur un arbre" : consolidation (fiche) 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).
VLM6	Atelier GS <i>Objectifs</i> : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	"Puzzles" De 20 à 50 pièces Prise de repère pour reconstituer l'image.
VLM7	Atelier GS <i>Objectif</i> : Reproduire une disposition d'après modèle.	Jeu mathématique : "Attrimaths" Former les modèles avec les pièces de mosaïque. <i>Matériel</i> : jeu Attrimaths, fiches modèles cartonnées.
VLM9 (1)	Regroupement GS <i>Objectif</i> : Comparer des tailles (hauteur).	"Grandeurs et toise" Demander aux élèves comment se ranger selon leur taille. Phase de recherche : dos à dos, face à face, contre un mur... Demander aux élèves de se ranger dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). La toise : Dos au mur, l'enseignant note sur la bande affichée au mur d'un trait la taille de l'enfant (et son prénom). En observant la toise, demander aux élèves : "Qui est le plus grand ? le moins grand ?" <i>Matériel</i> : Une bande affiche pour la toise.
VLM9 (2)	Atelier GS <i>Objectif</i> : ranger des objets selon leurs tailles	"Les bandelettes" "Vous allez ranger les 6 bandelettes selon leur taille sur votre feuille". Distribuer les barquettes, les élèves rangent les bandelettes selon la taille. Seul un trait repère est tracé. <i>Matériel</i> : 6 Bandes de couleurs dans barquette (voir doc PC des bandes) ; 1 feuille A5 avec une ligne ; une étiquette consigne qui sera collée à la fin.
VLM9 (3)	Atelier GS <i>Objectif</i> : Comparer des tailles d'objets (plus petit, plus court, plus grand...)	S'entraîner à comparer des longueurs Les élèves disposent d'une fiche d'exercices reprenant la notion travaillée en atelier 1. Exercice 1 : trouver l'objet le plus long. Exercice 2 : Trouver les objets plus petit qu'un objet étalon. Exercice 3 : Trouver la bande la plus courte dans des séries de 3 bandes. <i>Matériel</i> : Fiche élève p.60-61
VLM10 (1)	Regroupement GS <i>Objectifs</i> : Comparer des objets selon leur taille ; Chercher des moyens permettant de mesurer.	"Les crayons" Situation-problème n°1 : Poser sur la table deux crayons de couleur => comparer les longueurs des 2 crayons : Quel est le plus long crayon ? > Les élèves expliquent leur procédure pour trouver le crayon le plus long (le plus souvent, comparaison côte à côte). Situation-problème n°2 : Poser l'image Crayon A sur la table et l'image crayon B est accrochée au mur ou sur l'armoire. Demander aux élèves de trouver quel est le plus long crayon ? Les élèves vont comparer la grosseur du crayon. Pour les aider à trouver le plus long, l'enseignant propose une barquette d'outils (ficelles, bandes de papier, kapla, bande carton...). Les laisser chercher. Mise en commun des résultats : quelles procédures utilisées par les élèves ? Possible vérification en découpant les deux crayons et en les superposant. Conclusion : On peut comparer des objets en utilisant un autre objet (objet étalon). <i>Matériel</i> : 2 crayons de couleur de taille différente ; images des crayons ; Barquette d'outils : ficelle, bande papier, kaplas, bande carton...
VLM10 (2)	Atelier GS <i>Objectif</i> : Ranger du plus petit au plus grand	S'entraîner à ranger selon la taille. Les élèves disposent d'une fiche sur laquelle on leur propose de ranger dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand) deux séries différentes : des tournevis en 1er, puis des enfants en 2e . <i>Matériel</i> : Annexe p.64 ; Crayon de bois
VLM11 (1)	Atelier GS <i>Objectif</i> : résoudre des problèmes de quantité.	"Ajouter - retirer" : ajouter/retirer des bougies pour en avoir 5. Etape 1 : On dispose des boules de pâte à modeler sur la table pour symboliser des gâteaux. Elles sont présentées avec 2, 3, 4 ou 5 bougies. Chaque élève reçoit un "gâteau". PE explique qu'il faut vérifier qu'il y a bien 5 bougies sur chaque gâteau d'anniversaire. S'il en manque, l'élève commande à PE le nombre de bougies manquant. Etape 2 : La même activité. On propose des gâteaux qui ont 5, 6, 7, 8, 9 ou 10 bougies. Dire ce que l'on constate (trop de bougies). Retirer le nombre de bougies en trop. Verbaliser les calculs effectués (si j'ai 9 bougies en trop, il faut en retirer 4). <i>Matériel</i> : pâte à modeler, sets, bâtonnets de bois pour les bougies.

VLM11 (2)	Atelier GS <i>Objectif : résoudre des problèmes de quantité.</i>	"Ajouter - retirer" : ajouter ou retirer des ronds. (fiche autonomie) Expliquer aux élèves qu'ils vont soit dessiner les ronds manquants, soit en barrer comme dans l'activité de manipulation des bougies. <i>Matériel : fiche élèves et feutres.</i>
VLM12 (1)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer une quantité jusque 10.</i>	"Les nombres de 5 à 10" : décomposer les nombres en utilisant le repère 5. (DIRIGE) <u>Etape 1</u> : PE distribue les cartes constellations du dé découpées en 2. Associer les cartes par 2 pour obtenir des quantités différentes (ex : 1 et 2 ; 5 et 3...). Associer les cartes par deux en utilisant obligatoirement une carte 5. Ranger les nombres obtenus. Remarquer que le nombre 5 est un repère pour former les nombres 6 à 10. <u>Etape 2</u> : PE montre des quantités entre 5 et 10 avec ses doigts ou dit des nombres. Les élèves doivent former les nombres demandés en associant deux cartes nombres. <u>Etape 3</u> : PE montre la carte 5 et annonce un nombre à obtenir (montrer la carte qu'il faut placer à côté du 5 pour obtenir 6, 7, 8, 9 ou 10. <i>Matériel : les cartes constellations.</i>
VLM12 (2)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer une quantité jusque 10.</i>	"Les nombres de 5 à 10" : jouer au memory (autonomie) PE distribue toutes les cartes et les élèves jouent au memory (rappel oral des règles en regroupement). <i>Matériel : cartes nombres en double (sur papier épais)</i>
VLM12 (3)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer une quantité jusque 10.</i>	"Les nombres de 5 à 10" : fiche entraînement (autonomie) Phase de consolidation : fiche élève p.74. <i>Matériel : feutres, fiche élève p.74</i>
VLM13 (1)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer, mémoriser une quantité.</i>	"Le jeu des jouets" : découvrir le jeu. <u>Etape 1</u> : <u>découverte</u> : PE distribue une carte jouet et une boîte de jetons à chaque élève. Placer les jetons sur sa carte jouet pour que chaque rond soit couvert. <u>Etape 2</u> : <u>Jouons</u> : Les cartes jouets sont disposées en tas à l'envers. Tirer une carte dans le tas placé sur la table. Compter le nombre de ronds dessinés. Aller chercher en un seul voyage le nombre "juste ce qu'il faut" de jetons pour recouvrir chaque rond. Retourner à sa place et placer les jetons sur la carte pour valider. Garder la carte gagnée si on a réussi. Utiliser le terme "autant que" lors de la validation. Celui qui a récolté le plus de cartes a gagné. <i>Matériel : les cartes jouets, des perles ou jetons de la mosaïque ; barquettes nominatives.</i>
VLM13 (2)	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer, mémoriser une quantité.</i>	"Le jeu des jouets" : s'exercer n°1 (autonomie) Des paniers contenant des gommettes sont sur une table éloignée. Aller chercher juste ce qu'il faut pour décorer les boules du sapin. <i>Matériel : fiche élève p.82</i>
VLM13 (3)	Atelier GS <i>Objectif :</i>	"Le jeu des jouets" : s'exercer n°2 (autonomie) Fiche permettant de vérifier l'acquisition de la notion "autant que". <i>Matériel : fiche élève p.83</i>