


Ateliers et activités de la période 1 - MS

Codage	Objectif(s) visé(s)	Détails de l'activité/de l'atelier
VM1	Oral MS <i>Objectif : mémoriser la suite des nombres par la pratique de comptines.</i>	<p>"Un, deux, trois"</p> <p>1) Jeu dansé "Trois petits bonhommes" en EPS : Participer à la ronde en coordonnant les gestes et les trois "Atchoum"</p> <p>Trois petits bonhommes, s'en allaient au bois, En revenant, ils faisaient trois fois. (tourner dans l'autre sens) Atchoum. Atchoum. Atchoum. S'arrêter et dire trois fois "Atchoum" et mimer mains sur la bouche. S'arrêter, dire et frapper trois fois dans les mains. S'arrêter, dire et sauter trois fois. S'arrêter, dire et taper trois fois du pied; S'arrêter, dire et reculer ou avancer de trois pas.</p> <p style="color: green;"><i>Matériel : texte du jeu dansé p.17 ; des cartes constellations du dé : 1, 2 et 3 ; des cartes chiffres : 1, 2 et 3.</i></p> <p>2) Jeu de doigts : "une bosse, c'est le dromadaire"</p> <p>Dire la comptine en montrant un doigt, deux doigts. Dire « un et encore un ». Montrer trois doigts. Dire « un et un et encore un » ou « deux et encore un ». Les cartes constellations 1, 2 ou 3 sont réparties dans le groupe. Chaque enfant reçoit une carte. Dire la comptine en montrant la bonne carte. Même chose avec les cartes avec l'écriture chiffrée 1, 2 ou 3.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;"> JEU DE DOIGTS Une bosse, c'est le dromadaire Une bosse, c'est le dromadaire. Deux bosses, c'est le chameau. Trois bosses, c'est mon petit frère Qui tombe de l'escabeau! </p> </div>
VM2 (1)	Atelier MS <i>Objectif : reconnaître des petites quantités.</i>	<p>"Collections de 3" : Dénombrer des petites quantités.</p> <p>Étape 1 : PE explique aux élèves qu'ils vont construire des tours en duplo. PE va leur commander des duplos avec ses doigts. Il demande "prenez 2 duplos" (montrer 2 doigts : un et encore un cela fait deux). Préparer les duplos demandés par l'enseignant et les poser dans sa barquette. Préparer ensuite une commande de 3 duplos.</p> <p>A l'issue de l'atelier, les élèves construisent leur tour.</p> <p>Étape 2 : On inverse les rôles. PE prépare une collection de duplos dans la barquette et les élèves montrent le nombre de duplos (de 1 à 3) avec leurs doigts.</p>
VM2 (2)		<p>"Collections de 3" : Atelier dirigé : Reconnaître des collections de 3 objets : PE dispose sur la table 3 couteaux, 3 fourchettes, 2 assiettes et une cuillère. Il montre 3 doigts et dit "qu'est-ce qui fait trois comme cela ?"</p> <p>Vérifier la réponse en pointant chaque objet et en disant "un là, un là et encore un là, ça fait 3".</p> <p>Consolidation : De la même manière, sur fiche, trouver ce qui est dessiné seulement 3 fois. Chercher d'autres collections de 3 objets sur des dessins.</p>
VM2 (3)		<p>"Collections de 3" : . Modifier une collection pour avoir 3 objets.</p> <p>Chaque élève reçoit une carte avec 1 à 5 gommettes. Une bande de gommettes est distribuée à chaque élève.</p> <p>Modifier les cartes des collections pour obtenir des cartes de 3 gommettes. Toutes les cartes doivent avoir 3 ronds. Coller des gommettes ou barrer des ronds. (fiche ensuite)</p>
VM3 (1)	Atelier MS <i>Objectif : reconnaître des petites quantités.</i>	<p>"Le jeu du serpent" : Découvrir le dé : PE présente le dé blanc et les cartes constellations de 1 à 3. Sur chaque face est représentée une constellation du dé de 1 à 3. Reconnaître le nombre de points sur chaque feuille.</p>
VM3 (2)	<i>Matériel : Dé blanc personnalisable ; un plan de jeu par élève ; des jetons de couleurs.</i>	<p>"Le jeu du serpent" (jeu dirigé pour 4 élèves)</p> <p>Jouer en atelier dirigé : Découvrir le "jeu du serpent" et jouer avec PE. Rappel des règles avant et pendant le jeu par PE. Rappel final des règles par les élèves.</p>
VM3 (3)		<p>"Le jeu du serpent" (jeu autonome pour 4 élèves)</p> <p>Jouer en autonomie : Jouer en respectant les règles. Les règles sont énoncés oralement en début de partie.</p>
VM3 (4)		<p>"Le jeu du serpent" (consolidation)</p> <p>. Jouer avec un dé de 1 à 4 . Puis exercice de reconnaissance sur fiche (p.25)</p>
VM4 (1)	Atelier MS <i>Objectif : Savoir</i>	<p>"Constructions géométriques" : Recherche individuelle : Construire avec des formes simples.</p> <p>1) Jouer avec les blocs logiques sur sa table. Se lancer dans une construction ou un assemblage</p>

	nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) ; Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	seul ou à plusieurs. 2) Mise en commun : les élèves présentent leurs constructions et nomment les formes utilisées.
VM4 (2)		"Constructions géométriques" : Construction à consignes : Respecter une consigne d'assemblage. Choisir une forme et réaliser un assemblage avec uniquement ce type de forme. Réaliser un assemblage à plat avec seulement des carrés et des triangles. Réaliser un empilement avec un seul type de forme. Imiter un assemblage en volume ou à plat réalisé par un camarade. Les différentes productions sont photographiées, exposées et utilisées au moment de l'accueil.
VM5 (1)	Atelier MS <i>Objectif</i> : Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) ; Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	"Jeux de formes" (KIM) : Identifier par le toucher. Chaque élève dispose d'un sac dans lequel se trouvent des blocs logiques. Toucher les formes dans son sac pour trouver les disques. Expliquer comment on a procédé pour les identifier. Même activité pour les triangles puis les rectangles et les carrés. Toucher les formes dans son sac pour trouver celle montrée par l'enseignant. Choisir une forme dans son sac sans la regarder et annoncer au groupe la forme choisie. La sortir pour valider. Compter le nombre de formes que l'on a reconnues au toucher. <i>Matériel nécessaire : blocs logiques ; un sac opaque pour le jeu de kim.</i>
VM5 (2)		"Jeux de formes" (reproduire un modèle en posant les formes sur les pièces dessinées) : Identifier par la vue. Reproduire les modèles en posant les formes sur les pièces dessinées. <i>Matériel nécessaire : blocs logiques, modèles de constructions réalisés par les GS lors d'une séance en amont.</i>
VM5 (3)		"Jeux de formes" (fiche du bonhomme géométrique) Reconnaître les formes demandées quelles que soient leur taille et leur disposition. (triangles en rouge, carrés en bleu, ronds en jaune et rectangles en vert)
VM6	Atelier MS <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.
VM7 (1)	Atelier MS <i>Objectif</i> : reconnaître des petites quantités.	"Collections de 4" (les colliers) . Compter en déplaçant des objets (atelier 6 élèves) : 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 : 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) <i>Matériel nécessaire : perles et cordons plastiques.</i>
VM7 (2)		"Collections de 4" (fiche n°1) Compter sans déplacer les objets (atelier 4 élèves) : PE répartit 4 feutres, 3 crayons, 2 pinceaux 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)		"Collections de 4" (fiche n°2) Compter sans déplacer les objets (atelier 4 élèves) : 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)	Atelier MS <i>Objectif</i> : 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.	"La course des grenouilles" (jeu dirigé pour 4 élèves) 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. Règle du jeu : 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)		"La course des grenouilles" (jeu autonome pour 4 élèves) 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.