

SEANCE 1 – Les boîtes à formes**Objectifs principaux :**

- Classer des objets en fonction des caractéristiques liés à leur forme
- Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides
- Reproduire, dessiner des formes planes

Matériel :

- ✓ Boîte à formes
- ✓ Boîtes à lait de bébé
- ✓ Formes en bois

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de la situation

- Présenter les boîtes passe-formes. Demander aux élèves comment on joue à ce jeu. Voir que le but est de ranger toutes les formes dans la boîte en les passant dans le bon trou. .
- Laisser les élèves réaliser la tâche.
- Demander aux élèves comment ils ont fait lorsque la pièce ne rentre pas dans le trou (on la tourne pour avoir la bonne orientation puis on change de trou....)
- Possibilité de refaire manipuler en changeant de boîte pour être sur que tout le monde se soit approprié la tâche.

2. Complexification

Expliquer aux élèves que j'ai voulu en fabriquer moi aussi pour s'amuser à avoir plus de formes à passer et que donc j'ai pris les cubes en bois du jeu de construction. Leur expliquer que pour fabriquer les trous j'ai fait des empreintes des pièces de bois dans la peinture et que du coup après j'ai découpé. Présenter les empreintes obtenues.

Maintenant j'aimerais que vous trier ces formes selon l'empreinte. Quand vous aurez tout trier on vérifiera votre travail en faisant passer les formes dans le trou.

Faire trier les formes dans de grandes barquettes avec l'empreinte de la forme. (pendant le jeu essayer de faire repérer certaines caractéristiques des formes de façon simple et imagée : tous les côtés identiques, un côté pointu, des côtés très longs....)

Vérification en faisant passer les formes dans la boîte de lait.

SEANCE 2 – Les boîtes à formes**Objectifs principaux :**

- Classer des objets en fonction des caractéristiques liés à leur forme
- Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides
- Reproduire, dessiner des formes planes

Matériel :

- ✓ Formes en bois du jeu de construction
- ✓ peinture

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel

- Rappel de la situation précédente où l'on a rangé les formes dans les boîtes passe forme. Rappeler que j'avais essayé moi aussi de construire une boîte passe forme. Expliquer que moi je m'étais aperçue qu'il y avait une grosse différence entre ma boîte et celle que l'on achète dans les magasins. Dans les boîtes des magasins chaque forme ne passe que dans un trou. Alors qu'en utilisant les pièces de bois une même forme peut passer dans plusieurs trous selon comment on la tourne...
- Montrer avec l'exemple concret du prisme qui passe dans l'empreinte du cube.

2. Mise en situation

- Ce que j'aimerais pour améliorer mon jeu c'est découvrir toutes les empreintes que l'on peut faire avec une même pièce pour voir lesquels se ressemblent, pour voir quelles sont les pièces qui peuvent passer dans plusieurs trous et ainsi mieux choisir les pièces que je mets dans le jeu.
- Chaque élève reçoit une feuille avec la photo de son solide en bois et va peindre chaque face d'une couleur différente et en faire l'empreinte sur cette feuille.
- Faire le point en affichant le résultat et voir qu'en effet parmi les pièces il y a des empreintes identiques. Mettre en avant les caractéristiques des divers solides. Voir quels sont les solides que l'on choisit pour prendre dans notre jeu.
- Faire une affiche référence.

Prolongement : mettre en AIM des boîtes à formes de magasins et celle construite pour l'exercice

SEANCE 1 – Les formes géométriques**Objectifs principaux :**

- Classer des objets en fonction des caractéristiques liés à leur forme
- Savoir nommer quelques formes planes
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Matériel :

- ✓ Formes plastiques
- ✓ Boîtes de rangement

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel

- Ressortir la boîte de formes connus des enfants. Alors qu'est ce qu'on trouve dans cette boîte ? Quand un enfant nomme une forme la sortir de la boîte et bien revenir sur ses caractéristiques. Alors pour faciliter le travail que je veux vous faire faire aujourd'hui j'aurai besoin que tri ces formes par famille : les carrés, les ronds, les triangles, les rectangles.
- Une fois les boîtes triées voir qu'attention on a bien que des carrés mais ils ne sont quand même pas tous pareils (couleur et taille variées). Alors la couleur aujourd'hui peu importe par contre je veux bien que l'on mette d'un côté les petites formes et de l'autre les grandes.

2. Découverte de la situation

- Expliquer que comme d'habitude j'ai encore voulu leur fabriquer un nouveau jeu pour qu'ils apprennent bien à reconnaître les formes. Et comme j'avais trouvé très amusant de faire des empreintes avec les formes en bois et bien j'ai fait la même chose avec mes formes géométriques.
- Présenter les différents modèles .
- Choisir le modèle du bonhomme et le réaliser en collectif avec eux : pour la tête j'ai pris un petit rond, pour le corps un gros ronds, pour les bras de petits rectangles, pour les jambes des grands rectangles, pour les mains des triangles et pour les pieds des carrés . A chaque fois poser la forme sur son empreinte.

3. Réalisation

- Donner à chaque élève un modèle et le laisser expérimenter.

Prolongement :-refaire l'activité en ajoutant le critère de couleur

- Proposer l'activité dans le cadre des activités à brevet..
- Coller les formes découpées au bon endroit sur la fiche pour reformer le petit homme.

SEANCE 1 – Les boîtes gigognes**Objectifs principaux :**

- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, taille
- Comprendre et connaître le vocabulaire lié à la comparaison (plus, moins, autant que, petit, grand)

Matériel :

- ✓ Boîtes gigognes
- ✓ Boîtes de rangement

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel

- Avoir préparé des tours en légo jaune et rouge. Donner une tour de chaque couleur aux élèves et leur demander de construire une tour avec les cubes en bois plus grande que la tour rouge et une plus petite que la tour jaune. *Le but n'est pas de refaire la séance des tours vue dans la période précédente mais de se remémorer le vocabulaire, les stratégies que l'on avait découvert avant les vacances. Pour cela les tours en légo ne seront pas trop élevées pour éviter de passer trop de temps sur cette étape.*

2. Découverte de la situation

- Je vais vous mettre par 2, sur le tapis vous allez essayer de construire une tour plus grande que celle de votre camarade. (donner du matériel identique à chaque paire)
- Laisser les élèves expérimenter. Verbaliser pour chaque couple le résultat. Comparer les tours, faire verbaliser comment le gagnant a fait. Faire tourner les élèves sur les divers objets. Si le groupe est impaire du départ avoir mis un tapis où on affronte une tour fait par la maîtresse sinon ajouter cette possibilité par la suite afin de montrer la tour la plus haute possible et bien verbaliser sa construction en prenant toujours l'objet le plus petit et en le posant au-dessus.

3. Consolidation

- Demander aux élèves de ranger son matériel dans la boîte voulue. Expliquer qu'attention les boîtes sont petites ils font les ranger correctement sinon cela ne rentrera pas. La maîtresse range sa tour pour bien montrer aux élèves qu'on fait le processus inverse on cherche le plus gros élément et on le range.
- Laisser les élèves expérimenter, remédier individuellement aux difficultés.

Prolongement : laisser les boîtes gigognes en libre service à l'accueil.

SEANCE 1 – La pêche à la ligne**Objectifs principaux :**

- Reconnaître une quantité représentée de diverses façons
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Quantifier une quantité : les composer et les décomposer par manipulation effective

Matériel :

- ✓ Objets aimantés
- ✓ Canne à pêche
- ✓ Barquette
- ✓ Cartes quantité

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte du matériel

- Aujourd'hui nous allons faire un jeu pour apprendre à compter, c'est un jeu un petit peu rigolo car il va falloir que vous pêchiez dans votre panier le nombre d'objet que je vous aurez demandé.
- Pour être sûr déjà que tout le monde sait pêcher on va commencer déjà juste à s'entraîner à pêcher.
- Laisser les élèves pêcher librement des objets et les mettre dans leur panier pendant un temps donné.
- Observer la pêche de chacun, verbaliser comment on pêche : on ne touche pas le fil on fait toucher le bout de sa canne à pêche et le gros carré noir.

2. Expérimentation

- Une fois l'expérimentation terminée, on explique que maintenant les élèves vont devoir chacun piocher qu'un seul type d'objet. Donner à chacun un exemplaire de ce qu'il doit pêcher et lui demander de pêcher tous les autres.
- Vérifier les paniers.
- Puis expliquer que maintenant je vais montrer avec ma main combien je veux qu'ils piochent d'objets. Faire un exemple : montrer 2 doigts et piocher 2 objets.
- Faire la manipulation plusieurs fois en indiquant des quantités variant de 1 à 3 mais pas toujours avec les mêmes doigts.

2. Consolidation

- Expliquer que maintenant chacun aura une carte qui lui indiquera combien d'objets il devra pêcher, attention tout le monde ne doit pas en pêcher le même nombre. Distribuer des cartes avec les constellations de 1 à 3.
- Vérification des paniers collectivement. Expérimenter plusieurs fois

SEANCE 2 – Le panier de pêche**Objectifs principaux :**

- Reconnaître une quantité représentée de diverses façons
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Quantifier une quantité : les composer et les décomposer par manipulation effective
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au précédent
- Mobiliser des symboles analogiques pour exprimer une quantité

Matériel :

- ✓ Objets aimantés
- ✓ Canne à pêche
- ✓ Barquette
- ✓ Modèle panier

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel

- Rejouer à la pêche à la ligne en leur demander de piocher tous une sorte d'objets puis une quantité précise.

2. Expérimentation 1

- Maintenant expliquer que je vais avoir besoin de tout le monde parce que j'ai des paniers géants à fabriquer. Mais attention maintenant chaque pêcheur n'a le droit de pêcher qu'un seul type d'objets. Attribuer à chaque élève un objet.
- Puis présenter le modèle de panier géant niveau 1. Bien l'observer demander combien chacun doit aller chercher d'objets et laisser chacun chercher ce qu'il faut.
- Au retour comparer avec le modèle.. Voir que l'on s'est trompé parfois on en a pris trop parfois pas assez.... Il faut qu'on arrive à pêcher juste ce qu'il nous faut. Pour cela il faut que chacun arrive à bien se souvenir de combien il doit aller en chercher, Expliquer que c'est pas facile parce que quand on pêche c'est déjà difficile d'attraper les objets alors si il faut en plus se souvenir de combien il nous en faut c'est difficile.
- Introduire les cartes constellations : moi je vous ai fabriqué des cartes avec des points pour vous permettre de vous souvenir combien il vous faut pêcher d'objets : il y en a avec 1,2 ou 3 points. Interpeller chaque enfant pour qu'il nous dise qu'elle carte il a besoin.
- Faire un nouvel essai avec le même panier puis avec d'autres paniers.

SEANCE 3 – La pêche à la ligne 3**Objectifs principaux :**

- Reconnaître une quantité représentée de diverses façons
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Quantifier une quantité : les composer et les décomposer par manipulation effective
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au précédent
- Mobiliser des symboles analogiques pour exprimer une quantité

Matériel :

- ✓ Objets aimantés
- ✓ Canne à pêche
- ✓ Barquette
- ✓ Modèle panier

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Rappel

- Présenter un panier et donner à chacun un objet à aller chercher, les laisser choisir leur carte constellation.

2. Consolidation

- Expliquer que maintenant j'ai préparé des petits paniers que chacun devra fabriquer. Il faudra aller chercher plusieurs types d'objets, donc pour s'en souvenir il vous faut une liste de course. Montrer le modèle de la liste de course il y a tous les objets possibles à vous d'accrocher la carte constellation à côté de l'objet.
- Construire une liste de course ensemble. Puis les aider à construire la liste de course avec leur propre panier.
- Réalisation et remédiation individuelle.

Prolongement : au coin regroupement afficher des paniers et demander combien il y a d'objets de chaque sorte, le dire, montrer les doigts, la carte constellation, remplir une liste de course....

SEANCE 4 – Les courses**Objectifs principaux :**

- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non.
- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou d'une quantité égale à celle proposée
- Quantifier des collections : les composer et les décomposer par manipulation effective.

Matériel :

- ✓ Animaux boîtes à compter nathan
- ✓ Boîtes
- ✓ Cartes quantités

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte de l'activité

- Faire découvrir les pions, demander aux élèves de les trier par famille (cela permet une entrée dans l'activité et une manipulation libre du matériel dans un premier temps.)
- Une fois le tri effectué expliqué que l'on va essayer de voir si tout le travail que l'on a fait avec le jeu de la pêche à la ligne nous a servi et si maintenant on saura aller chercher la bonne quantité de n'importe quel objet.
- Par exemple aller me chercher trois objets de chaque sorte, attention il doit y a voir 3 éléphants, 3 tigres, 3 pingouins et 3 ours.
- Vérification du panier de chacun.

2. Consolidation

- Demander à chacun d'aller chercher une quantité de chacun des objets. Cette quantité sera donnée sous forme de carte constellations ou doigts.

2. Découverte des chiffres

- Voir qu'après l'exercice toutes les cartes jeux sont mélangées. Expliquer que non ce n'est pas possible il faut m'aider à les ranger parce que sinon les autres copains ne pourront plus jouer....
- Montrer que pour les ranger j'ai 3 pochettes. Demander si ils savent quelle carte on met dans cette pochette (le chiffre est écrit en gros dessus). Comme personne ne le reconnaît la maîtresse le nomme. Elle nomme ainsi les 3 chiffres en verbalisant bien ce qui les distingue visuellement. Puis dire que maintenant on va ranger ensemble, chacun son tour vous piochez une carte , vous me dites ce qu'elle représente et on la glisse dans la bonne pochette.
- Ranger toutes les cartes utilisées.

Prolongement : boîte à compter nathan.

SEANCES EN MOTRICITE – Le train des poupées**Objectifs principaux :**

- Situer des objets les uns par rapports aux autres
- Introduire le vocabulaire ordinal et spatial premier dernier, derrière ,devant

Matériel :

- ✓ cerceaux
- ✓ collier animaux

Organisation :

- ⇒ collective
- ⇒

1. Appropriation du problème

- Expliquer que pour le spectacle de fin d'année nous allons danser devant les parents et que pour monter et danser sur l'estrade au début on va se déplacer en petit train c'est-à-dire les uns derrière les autres.
- Il faut donc que l'on s'entraîne à se déplacer les uns derrière les autres et surtout à se rappeler dans quel ordre on se range pour ne pas se tromper le jour du spectacle...
- Dans un premier temps créer des petits trains de 4-5 élèves, les laisser se déplacer librement sur la musique.
- Dans un second temps demander de se déplacer tout seul sur la musique puis de se rejoindre pour faire le petit train quand la musique s'arrête. (une aide visuelle peut être apporté avec des cartons ou des cerceaux..)
- Une fois que les élèves arrivent à se replacer en train correctement expliquer que maintenant on va essayer de laisser toujours le même ordre pour les trains. Voir que ce n'est pas facile tout le monde n'est pas d'accord. La maîtresse propose de l'aide en plaçant les étiquettes photos de chacun dans les cerceaux.

2. Consolidation

- Le jeu précédent est repris. Expliquer que le problème c'est que le jour du spectacle vous allez être tous déguisés et maquillés, je risque de ne pas vous reconnaître, alors plutôt que de mettre votre étiquette photo, nous allons mettre l'image de votre déguisement. Donner un collier à chaque enfant représentant son rôle dans le spectacle (ours, pingouin, panda...). Puis reprendre le procédé du jeu précédent.
- Une fois que le jeu est maîtrisé on introduit des variations dans l'ordre des animaux .

Prolongement : le jeu de farandole de la jungle

SEANCES – Le train des animaux**Objectifs principaux :**

- Situer des objets les uns par rapports aux autres
- Introduire le vocabulaire ordinal et spatial premier dernier, derrière, devant
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet

Matériel :

- ✓ Jeu du petit train

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. découverte du matériel

- Laisser les élèves découvrir le matériel et créer librement des petits trains d'animaux.
- Expliquer le principe : on reproduit le petit train des animaux.,
- Donner un modèle noir et blanc puis couleur et le placer juste au-dessus de son matériel.
-

2. Consolidation

- Demander aux élèves de reproduire le modèle du petit train collé au dos de leur chaise. Petit à petit limité le nombre de fois où l'élève peut se lever pour regarder le modèle.

Prolongement : jeu de farandole, tous jeux de reproductions d'objets (coloredo en ligne, perles, gommettes...)

SEANCE 1 – le poisson**Objectifs principaux :**

- Savoir reconnaître et nommer quelques formes planes
- Situer des objets les uns par rapport aux autres
- Identifier le principe d'organisation d'une suite logique et poursuivre son application

Matériel :

- ✓ Formes géométriques
- ✓ modèles

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves
- ⇒

1. Découverte

- Expliquer que le travail aujourd'hui consiste non pas à reproduire un petit train des animaux ni à placer les formes sur leur modèle mais un peu mais un peu des temps. Je vais vous demander de me replacer les formes dans le même ordre que sur le modèle. Pour voir si tout le monde a compris on va faire ce modèle tous ensemble..
- Alors là c'est un peu plus difficile parce qu'il n'y a pas de locomotive, mais pour vous aider j'ai mis une petite gommette pour vous indiquer quelle est la première forme. Devant eux placer la première forme identique au modèle.
- Après c'est comme pour le jeu du petit train il faut regarder celle à côté. Montrer la deuxième forme et le placer. Et ainsi de suite. Reproduire le modèle complet devant eux.

2. Expérimentation

- Donner un modèle à chacun. Dans un premier temps donner juste les formes nécessaires.
- Dans un second temps laisser l'élève trouver tout seul les formes dont il a besoin, puis les placer.
- Dans un dernier temps éloigné le modèle (facultatif)