

DECOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS MS

➤ DOMAINE : Découverte du monde

➤ COMPETENCES :- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.

- Identifier les propriétés simples qui permettent de distinguer le rond, le carré, le triangle

SEANCE de démarrage :

Objectif : reconnaître les propriétés simples qui permettent de distinguer le rond, le carré, le triangle.

Matériel : Sac opaques, blocs logiques, cartes silhouettes

Déroulement :

1. Donner à chaque élève un sac opaque contenant des formes géométriques de différentes couleurs, différentes tailles., tous les élèves ont les mêmes formes dans leur sac. Laisser les élèves toucher ce qu'il y a dans le sac. Interdiction de regarder ou de sortir du sac. Après un temps de manipulation libre, demander aux élèves ce qu'ils pensent trouver dans le sac. Laisser à chacun essayer de trouver les propositions des autres.
2. A tour de rôle sortir un objet du sac et le décrire. A cette phase essayer de faire ressortir les termes de ronds, triangles, carrés, rectangles. Une fois que tous les objets sont sortis bien les renommer, les identifier et les différencier (petit/grand)
3. remettre les objets dans le sac et jouer une première fois : la maîtresse nomme ce qu'elle veut et tout le monde le sort de son sac (on verbalise les erreurs et comment on fait pour trouver rapidement). Cette première phase a pour but de faire verbaliser aux élèves comment ils arrivent par le simple toucher à reconnaître les formes. Garce à cela faire ressortir le vocabulaire de sommets et de côtés
4. Création d'une affiche référent avec la silhouette de la forme (réalisation de l'empreinte directement par gabarit, légènder avec feutres de couleurs pour côtés et sommet)

Si le temps : Présentation des cartes silhouettes. Faire nommer et associer la carte à l'objet. Puis chacun son tour on pioche une carte et on cherche dans son sac la bonne forme. On la pose ensuite sur la carte silhouette

PROLONGEMENT manipulation

- Jeu du uno des formes
- Jeu nathan des formes
- Tangramm (lors du premier atelier être avec les élèves pour faire nommer les formes, faire visualiser les côtés et les sommets et voir que l'on peut manipuler les formes les faire tourner. Faire un jeu où on présente des cartes silhouettes présentant les morceaux du tangramm de façon individuelle avec des orientation variées. L'élève pioche la carte silhouette et doit placer correctement la piece avec la bonne orientation)
- Tri simple de formes
- Jeu d'empilement des formes

FICHE DE TRAVAIL :

- Colorie les formes des la bonne couleur.