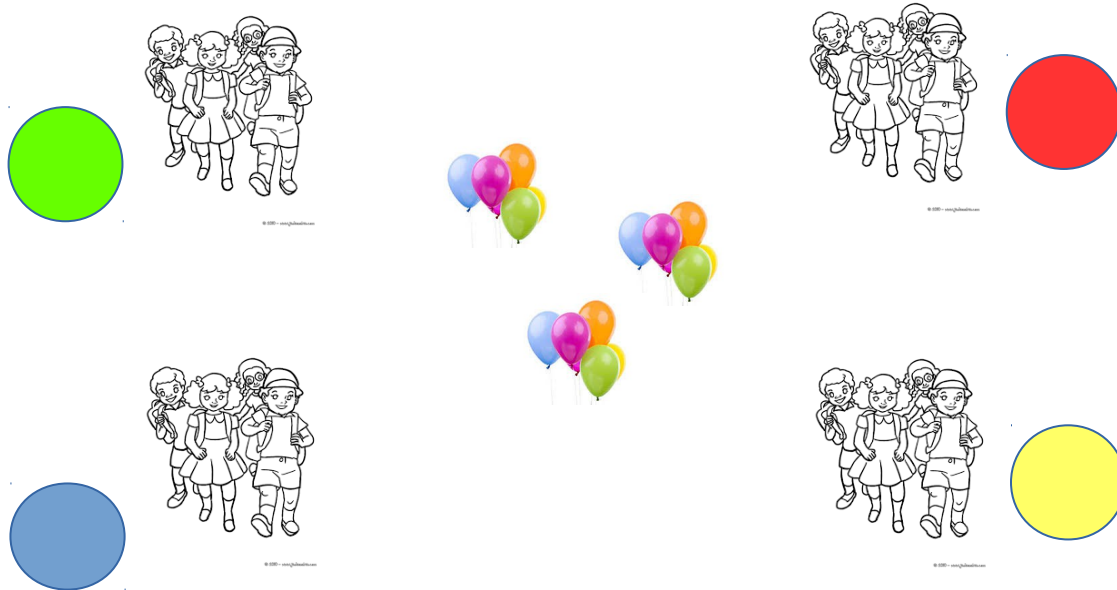


Catégoriser.	PS/MS/GS	Situation d'apprentissage : JE RETROUVE MES AFFAIRES ;	C1
--------------	-----------------	---	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : 4 cartons ou cerceaux derrière chaque groupe. Nombreux objets de couleurs au centre.

Pour les petits prévoir une chasuble de couleur correspondant à son critère couleur.

Organisation du groupe : -4 groupes : les enfants agissent individuellement

CONSIGNES :

Quand vous entendez la consigne " je retrouve mes affaires (ex:) rouge, je vais le plus vite possible, sans bousculer mes copains, récupérer tous les objets rouges et les mettre dans mon cerceau.

Pour faciliter

- PS ne jouer qu'avec deux équipes et deux couleurs.
- éviter les "chocs " jouer à 4 pattes.

Pour compliquer

- jouer avec d'autres critères que la couleur.
- proposer deux critères ex : cubes bleus (au milieu de plusieurs autres objets de couleurs et de formes différentes).
- Proposer trois critères GS en fin d'année.
- faire jouer deux équipes en même temps (pour MS / GS).
- Le maître impose un temps maximum

CE QUI EST A APPRENDRE

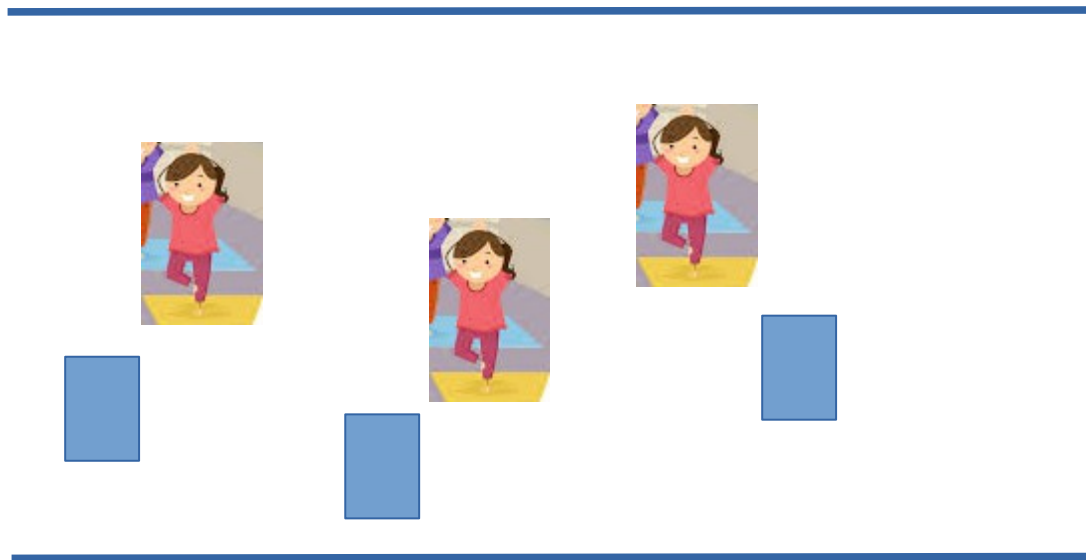
- Répondre à un signal.
- Être attentif.
- effectuer un tri selon un critère donné.

CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves ont ramené tous les objets selon le (les) critère (s).

structuration de l'espace	MS/PS	Situation d'apprentissage : JE PASSE LA RIVIERE	C1
---------------------------	--------------	---	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : Deux cordes au sol pour marquer les deux bords de la rivière. Deux morceaux de moquette(ou feuilles canson,etc...) par enfant.

Organisation du groupe : - soit classe complète mais les enfants agissent individuellement

CONSIGNES :

- Tu dois traverser la rivière en posant un rocher à chaque fois.
- Si tu mets un pied dans l'eau tu recommences.

Pour faciliter

- réduire l'espace à traverser.
- donner des "rochers" plus larges.

Pour compliquer

- Augmenter l'espace à traverser.
- donner des rochers "réduits", pour arriver même à des rochers dont la taille excèdent à peine le pied (GS).
- Placer des obstacles dans la rivière qu'il faut contourner.
- Le faire à deux en collaboration.
- le faire en reculant.
- jouer par équipe de couleur, aller chercher des objets de la couleur de son équipe et le ramener dans le cerceau de la couleur.(en relais)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Se positionner pour se déplacer dans un espace repéré.
- opérer un tri.

CRITERES DE REUSSITE :

- Je suis passé sans mettre le pied dans l'eau.
- j'ai ramené les objets selon le bon critère.(possibilité de comptage).
- Je suis passé sans mettre le pied dans l'eau, le plus vite possible.(critère de temps proposé par l'enseignant).

structuration de l'espace Situation soustractive.	PS/MS/GS	Situation d'apprentissage : IL N'Y EN A PLUS QU'UN.	C1
--	----------	---	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : Des grands cerceaux.

Organisation du groupe :- soit classe complète mais enfants en binômes; (attention au choix des binômes).

CONSIGNES : *Avant le début de chaque partie, l'enseignant fait compter les élèves à chaque groupe. "Il y a un enfant et encore un enfant ça fait 2"*

Vous êtes dos à dos dans le cerceau.au signal, en restant de dos et sans vous servir de vos mains il faut qu'il n'en reste qu'un.

Pour faciliter

- cerceau moyen.

Pour compliquer

- grand cerceau ou espace à la craie plus important.
- Rajouter un à deux joueurs dans l'espace de jeu.
- imposer qu'il n'en reste qu'un , deux ou trois. (GS)

CE QUI EST A APPRENDRE

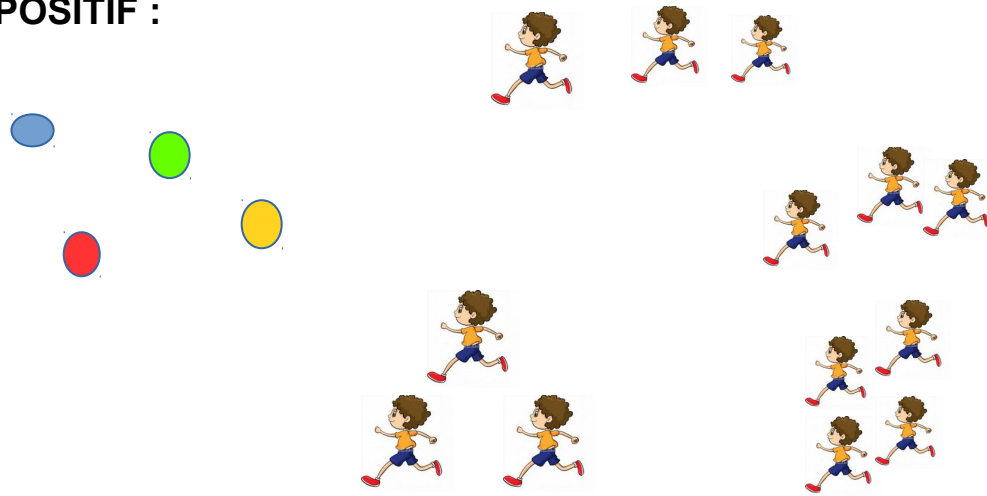
- Répondre à un signal
- Repérer un espace de jeu.
- Respecter une règle.
- Dénombrer.
- Soustraire.

CRITERES DE REUSSITE :

- Je suis celui qui reste.
- Je compte au départ du jeu et à la fin du jeu.

Catégoriser.	<u>MS/GS</u>	Situation d'apprentissage : JE JOUE AVEC MA FAMILLE.	C1
--------------	--------------	--	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : 4 ballons de couleurs différentes

Organisation du groupe : - 4 groupes repérés par une couleur.

CONSIGNES :

- Au signal il faut attraper le ballon de ta couleur et tous être assis autour.

Pour faciliter

- faire groupe par groupe.
- Faire par deux équipes uniquement.

Pour compliquer

- faire plus de groupes et plus de ballons de couleurs.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Répondre à un signal.
- agir et se repérer dans l'espace en fonction d'un critère.

CRITERES DE REUSSITE :

- se regrouper le plus vite possible autour du ballon en respectant le critère couleur.

CONSTRUCTION DU NOMBRE .	MS/GS	Situation d'apprentissage : Les pinces à linge.	C1
---------------------------------	--------------	--	-----------

DISPOSITIF : -



Sur l'espace tapis au complet. Les enfants sont deux par deux.

Règles du jeu : Les enfants sont en binômes. L'un des deux à 5 pinces à linge accrochées sur ses vêtements.

Au signal et sur 30 s les attaquants doivent attraper un maximum de pinces à linge. Les enfants ne doivent pas se déplacer.

Matériel : tapis lutte, pinces à linge.

Organisation du groupe : groupes de 5 à 6. Travail par deux groupes simultanés.

CONSIGNES : Au signal tu essaies d'attraper le plus grand nombre de pinces. A la fin tu les comptes.

Pour faciliter

- Les pinces sont placées sur les manches et le ventre.

-variante à genoux.

Pour compliquer

- 5 pinces placées dans le dos .

- variante avec des foulards dans le dos.

-Debout.

- Plus de pinces (GS)

CE QUI EST A APPRENDRE.

- Compter les pinces attrapées sans se tromper.
- Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal.

CRITERES DE REUSSITE :

- Attraper toutes les pinces.
- Compter sans se tromper et dénombrer. .

Numération/ construction du nombre.	MS/GS	Situation d'apprentissage : FILET DU PECHEUR.	C1
--	--------------	---	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : sono.

Organisation du groupe : -classe complète, une ronde , les autre élèves font "les poissons. "
Un enfant qui fait partie de la ronde est le pêcheur qui comptera au final.

CONSIGNES :

Les poissons passent entre les mailles du filet pendant la musique. Quand la musique s'arrête le filet se baisse. Nous comptons sans nous tromper. Et le pêcheur va chercher le carton qui correspond au nombre de poissons attrapés

Pour faciliter

- réduire le groupe de poissons pour ne pas avoir plus de 5 prises.

Pour compliquer

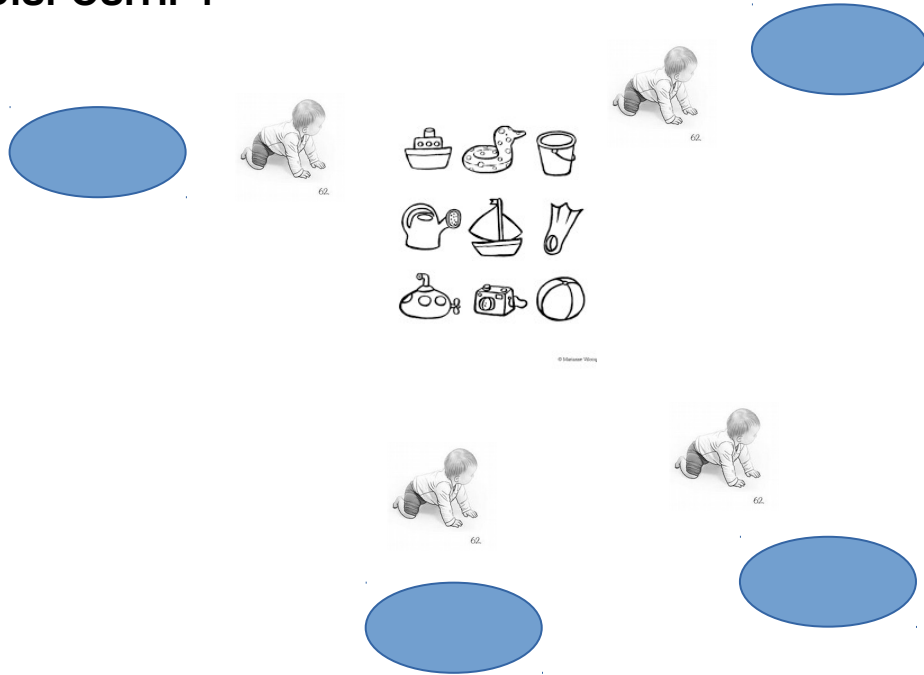
- Avoir beaucoup de poissons.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Comptage et correspondance terme à terme quantité chiffre.

CRITERES DE REUSSITE :

- Le pêcheur compte sans se tromper.
- Savoir faire correspondre quantité /chiffre.

DISPOSITIF :

Matériel : 4 ou 5 cerceaux de couleurs différentes. De nombreux objets de couleurs différentes.

Organisation du groupe : - soit ½ classe : les enfants agissent individuellement
- soit classe complète mais enfants en binômes

CONSIGNES :

au signal à 4 pattes vous allez récupérer les objets de la couleur de votre chasuble et vous les ramenez dans votre "maison".

Pour faciliter

- jouer sur deux ou trois couleurs.(2 ou 3 équipes).

Pour compliquer

- mettre plus d'objets pour faire durer le jeu et donc le risque d'erreur.

- introduire des couleurs qui ne sont pas à trier.

- ajouter une variable, de temps .
Finir le plus vite possible.

CE QUI EST A APPRENDRE

- trier selon un critère de couleur sans se tromper sur la durée du jeu.

CRITERES DE REUSSITE :

- J'ai ramené avec mes coéquipiers tous les objets de la couleur....

Numération/ construction du nombre.	MS/GS	Situation d'apprentissage : LES RONDES DEMANDEES.	C1
--	--------------	--	-----------

DISPOSITIF : Les enfants évoluent dans toute la salle sur une musique (attention pas trop entraînante).

L'enseignant présente un panneau sur lequel un chiffre est inscrit.
Les enfants forment des rondes en fonction du nombre proposé.



Matériel : Différents panneaux de 2 à 5 pour les MS de 2 à 10 pour les GS.

Organisation du groupe : - classe complète

CONSIGNES : Vous vous déplacez sur la musique en marchant . Lorsque le maître montre un chiffre sur le panneau vous faites une ronde égale au nombre demandé.

Pour faciliter

- Ne proposer que des rondes de 2 ou 3.

Pour compliquer

-Proposer deux panneaux différents les élèves s'organisent et justifient.

- Créer 4 groupes. Chaque groupe porte une couleur de chasuble différente de celle des autres groupes. L'enseignant propose un panneau plus un carton de couleur. Seul le groupe concerné par la couleur proposée s'organise en ronde et les autres évoluent en marchant.
- Possibilité de ne pas systématiquement proposer une couleur en plus du panneau.

CE QUI EST A APPRENDRE

- réagir à un signal.
- faire la correspondance chiffre quantité

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à créer toutes les rondes proposées.

Activités Prénumériques orientation dans l'espace.		Situation d'apprentissage : Je refais la suite	C1
--	--	---	-----------

DISPOSITIF :

Matériel : différents objets.

Organisation du groupe : 4 groupes répartis dans un espace repéré.

CONSIGNES : Avec tes camarades vous devez recréer la même suite que celle qui vous est proposée.

<p>Pour faciliter</p> <ul style="list-style-type: none"> - peu d'objets. 	<p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un grand nombre d'objets. - Plus de support de la balise qui identifie le début de la suite à recréer, ni de la ligne. - Proposer un algorithme forme couleur (2 couleurs , puis 3). - proposer d'aller le plus vite possible.
--	---

CE QUI EST A APPRENDRE

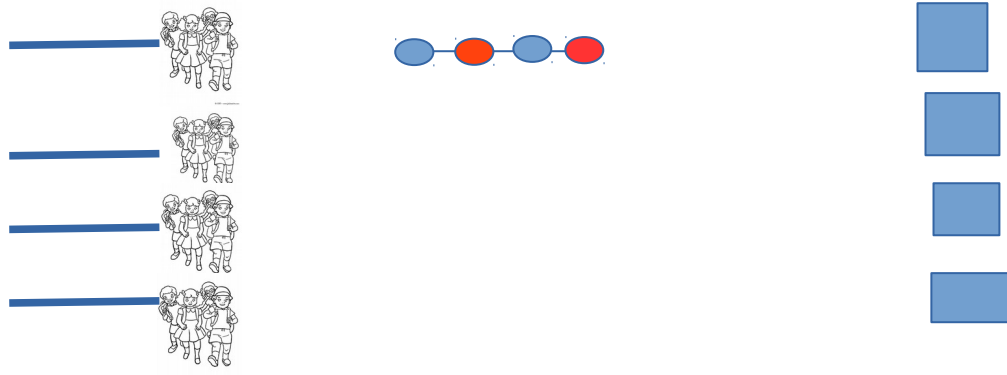
- reproduire une suite à l'identique dans l'espace proche.
- reproduire un algorithme.

CRITERES DE REUSSITE :

- Reproduire à l'identique la suite proposée comme modèle. Attention à placer cette suite dans le même sens et non en miroir.

Activités Prénumériques orientation dans l'espace.	MS/GS	Situation d'apprentissage : l'algorithme par équipe	C1
--	--------------	--	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : Des feuilles A3 où sont proposés des algorithmes de couleur. 4 cartons où se trouvent des objets de différentes couleurs. Une corde (trait à la craie) posée derrière chaque groupe pour pouvoir y disposer l'algorithme.

Organisation du groupe : -4 groupes

consigne : Vous observez l'algorithme posé devant vous. Au signal, vous devez, chacun votre tour, courir vers le carton d'objet et revenir derrière votre groupe avec l'objet de la bonne couleur et reproduire l'algorithme sur la ligne.

Pour faciliter

- algorithme de deux couleurs assez court

Pour compliquer

- algorithme de trois ou 4 couleurs.
- Plus long.
- ajouter forme et couleur.

CE QUI EST A APPRENDRE

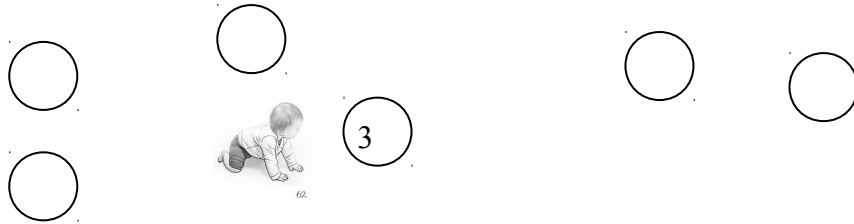
- observer , trier et reproduire un rythme séquentiel.
- Se concerter au sein d'un groupe.

CRITERES DE REUSSITE :

-Réaliser sans se tromper l'algorithme.
- Le réaliser le plus vite possible.

Numération/ construction du nombre.	<u>PS/MS/GS</u>	Situation d'apprentissage : Autant que le cerceau le demande	C1
--	------------------------	---	-----------

DISPOSITIF :



Matériel : autant de cerceaux que d'élèves. Des fiches numérotées de 1 à 3 (PS) à 5 (MS) à 10(GS).

Organisation du groupe : - Classe complète mais les enfants agissent individuellement
- on peut jouer par groupe.

Consigne : Au signal tu choisis un cerceau. Tu retournes la fiche qui se trouve dedans et tu viens placer autant d'objets que demandés.

Pour faciliter

- petites quantités.

Pour compliquer

- proposer des nombres plus importants en fonction du niveau de classe.

- rajouter une fiche où se trouve une couleur et jouer sur deux consignes /nombre/couleur.
- GS jouer sur trois consignes nombre / couleur/forme

CE QUI EST A APPRENDRE

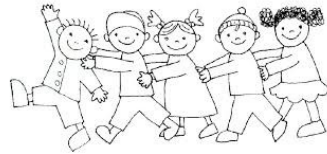
- Effectuer une correspondance terme à terme chiffre / quantité.

CRITERES DE REUSSITE :

- Ne pas se tromper et valider lors du comptage collectif.

Numération/ construction du nombre.	<u>PS/MS/GS</u>	Situation d'apprentissage : Les petits trains	C1
---	-----------------	--	----

DISPOSITIF :



Matériel : sono

Organisation du groupe : - Classe complète mais les enfants agissent en petits trains de 4 ou 5.

Consigne : Les petits trains évoluent sur la musique; Ils écoutent les consignes du chef de gare.

Ex : "le premier passe dernier, le deuxième passe premier etc...)

Pour faciliter

- des trains de 3 wagons. .
 - avec les petits jouer sur le vocabulaire spatial.
- Ex : Alan tu passes
DEVANT...

Pour compliquer

- proposer des nombres de wagon plus importants en fonction du niveau de classe.

CE QUI EST A APPRENDRE

- répondre à un signal et une consigne.
- ne pas se tromper dans l'ordinalité.

CRITERES DE REUSSITE :

- Ne pas se tromper et agir en conséquence.