

Où est caché nounours ?



Fiche Geo :

Classe :

Accueil/M1

Réf prog :

Domaine

- Construction de l'espace
- Eveil à la géographie

Compétence ciblée

Utiliser des repères spatiaux

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Reconnaître les lieux,

s'orienter dans la classe

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Nom des objets ou des lieux spécifiques

de la classe servant de repères

(ex. : portemanteau, lavabo...)

Situation mobilisatrice Nounours s'enfuit, il faut le retrouver.

Tâche(s) de l'enfant

Se diriger vers le lieu décrit ou cité par l'enseignant

Matériel

Un ours en peluche

Organisation / Regroupement

Groupe-classe

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Vivre l'espace (ou le représenter) - Représenter l'espace (ou le vivre) - Structuration - Evaluation

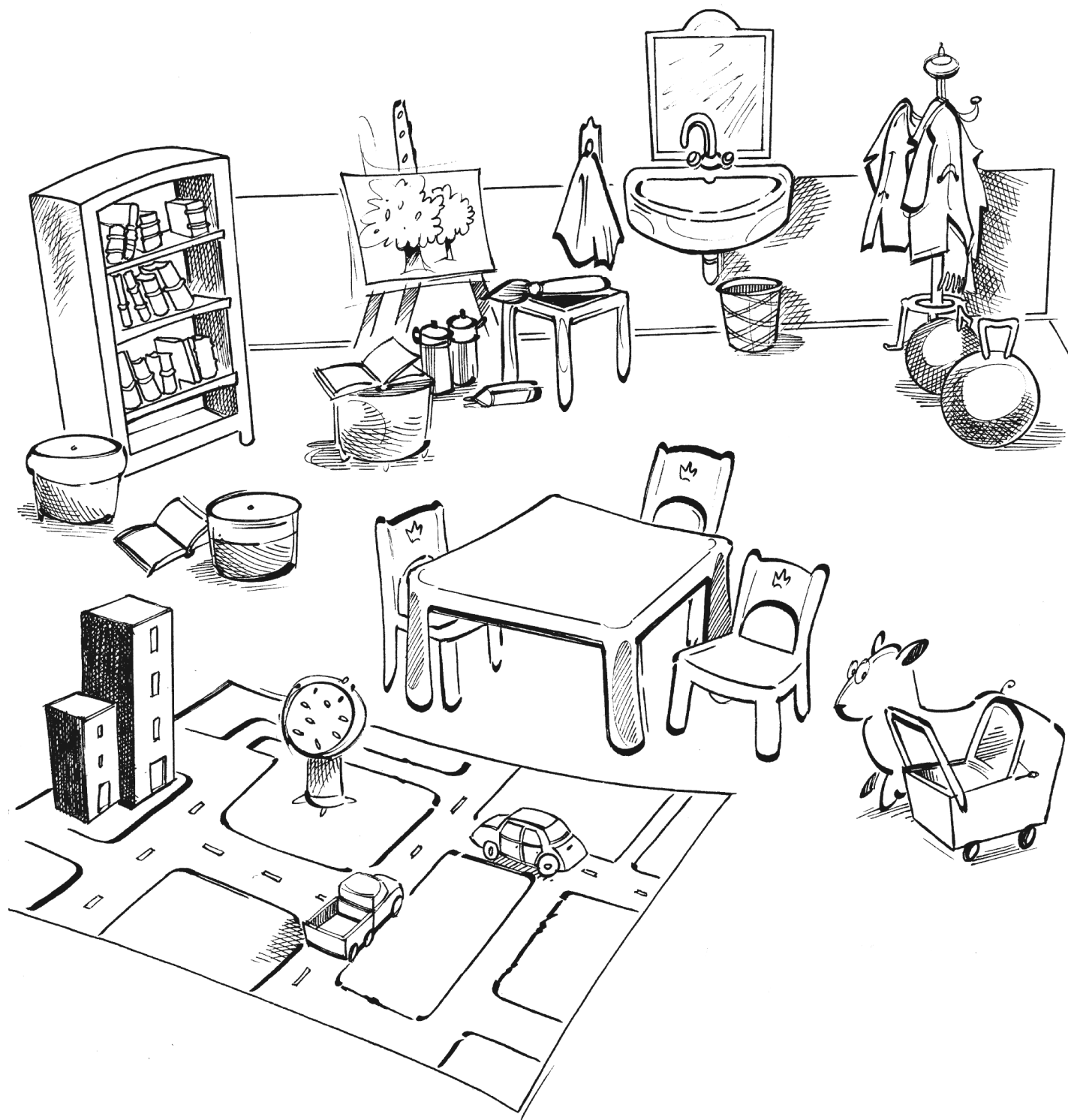
- Raconter que nounours s'enfuit et se cache pour plaisanter
- Décrire où il se trouve (ex. : près du portemanteau, devant l'évier...) et demander de le rechercher. Revenir ensuite au tapis de rassemblement
- Faire redire où se trouvait l'ours et faire montrer où se situe cet endroit
- Faire fermer les yeux, cacher l'ours dans un autre endroit
- Recommencer le jeu plusieurs fois
- Structuration : photos des lieux importants de la classe organisées sur un panneau
- Evaluation : voir fiche annexe

Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

Refaire le jeu régulièrement en précisant le lieu

(emploi des termes devant, derrière, à côté...)

Références et / ou modèle au verso.



J'observe avec tous mes outils.

Domaine

- Eveil aux sciences
- Education par la technologie



Fiche Sc :

Classe :

M1

Réf prog :

Compétence ciblée

Récolter des informations par l'observation

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Utiliser les cinq sens pour obtenir des informations qualitatives

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Sentir, voir, écouter, goûter, nez, peau, oeil, oreille, langue

Situation mobilisatrice Lors d'une promenade, nous avons recueilli des "trésors" de l'automne.

Tâche(s) de l'enfant Utiliser ses sens, un par un, pour observer et définir

Matériel Les "trésors", un panneau avec photos des organes des sens

Organisation / Regroupement

Groupe - classe ou ateliers dirigés selon le nombre d'élèves présents (ou inscrits)

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Emergence des déjà-là - Différenciation - Structuration : (ce que l'on sait déjà, qu'il faudra compléter, amender plus tard → il reste de la place pour cela sur le panneau, la fiche.) - Evaluation

- Disposer quelques-uns des "trésors" devant les enfants
- Demander d'expliquer ce que c'est ; insister pour obtenir des détails et non seulement un nom (ex. : feuille)
- Demander que l'on se serve pour décrire
 - du nez,
 - de la langue,
 - du doigt (peau),
 - de l'oreille

Remarquer ensuite qu'il est des "trésors" dont on ne connaît pas le nom (ex. : la baie d'églantier) mais que l'on peut décrire en utilisant le nez (sentir), l'oreille (écouter), la langue (goûter), le doigt (sentir), l'oeil (regarder).

(suite au verso)

Remarques / prolongements

Garder le panneau et l'enrichir au cours des découvertes de tous ordres ou fil des semaines (neige, pommes de la compote, bougie des anniversaires, pierres trouvées dans la cour, oeuf de Pâques, ...)

Références et / ou modèle au verso.

- Construire un tableau avec les enfants

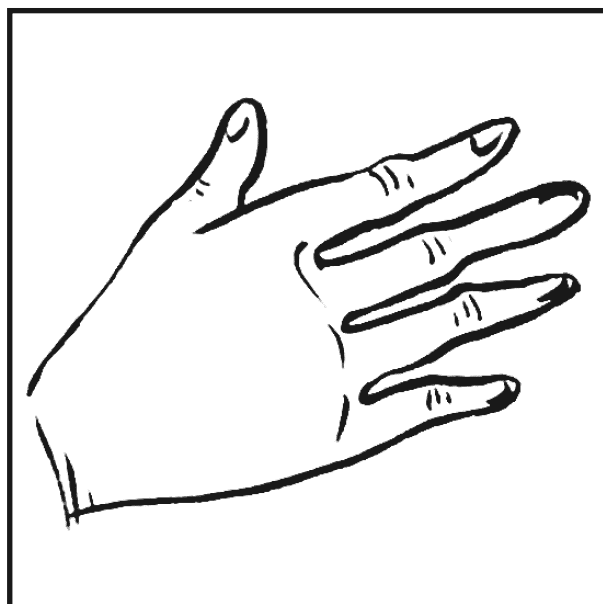
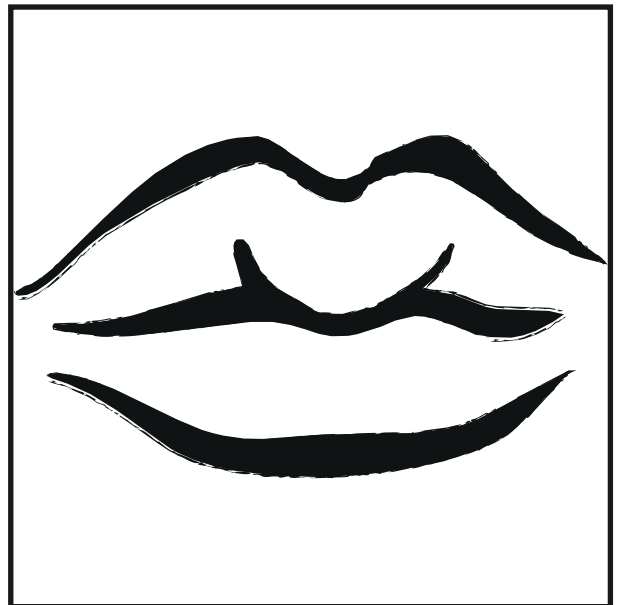
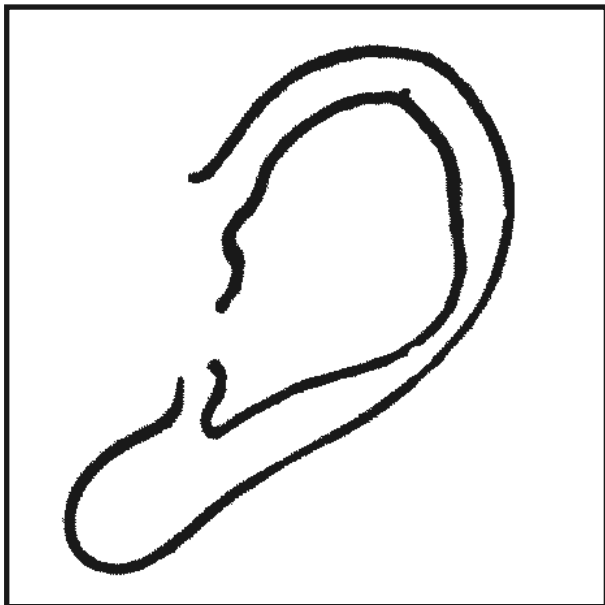
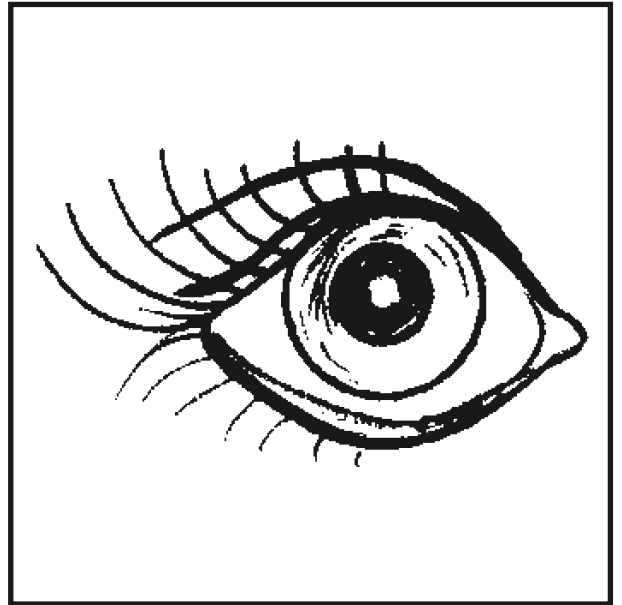
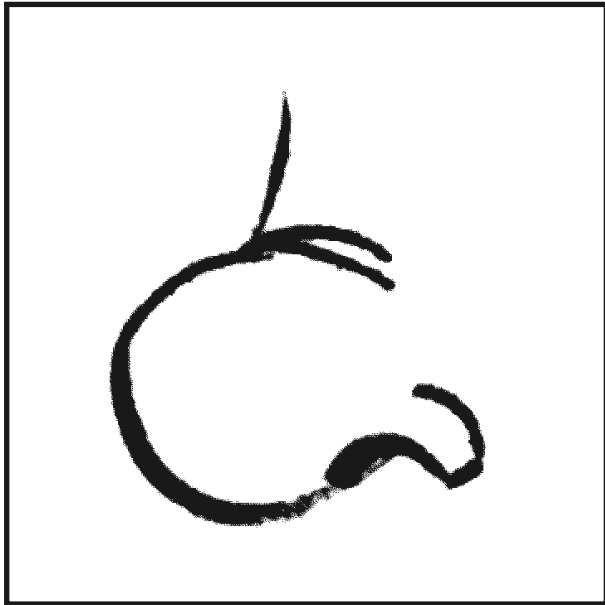
- Compléter le tableau en y indiquant les observations réalisées, par ex. :


 { - la couleur (tache au marqueur, au crayon...)
 - la forme (c'est comme ...)


 - l'odeur (ne sent pas ~~X~~, c'est comme...)


 - le goût (c'est comme..., ce n'est pas bon 😞)

Les 5 sens



Plus que 5 !

Domaine

- Nombres ◯ Solides et figures
- ◯ Grandeurs ◯ Traitement de données

Compétence ciblée

Estimer l'ordre de grandeur
d'un résultat

Objectif

- ◯ Savoir • Savoir-faire ◯ Savoir-être

Estimer ; comparer des quantités

Progression

- ◯ Découvrir • Asseoir
- ◯ Expérimenter ◯ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Plus que, moins que, autant que,
égale, égal à...



Fiche Math :

Classe :

M3

Réf prog :

Situation mobilisatrice Jeu

Tâche(s) de l'enfant Estimer si la réunion de deux
quantités données est supérieure à 5 ou non

Matériel Cartes et fiches (voir verso)

Organisation / Regroupement

Explication et rappel en grand groupe

Jeu : en ateliers ou en groupes de 3 maximum

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Evaluation

• Rappel des notions utilisées :

- reconnaissance des schèmes
- lecture de différentes organisations des nombres 1 à 5
- comparaison de quantités pour redéfinir le terme « plus que »

• Explication de la règle du jeu et démonstration

• Jeu en ateliers ou par groupes

• Structuration (en fin de séance ou après que tous soient passés à l'atelier)

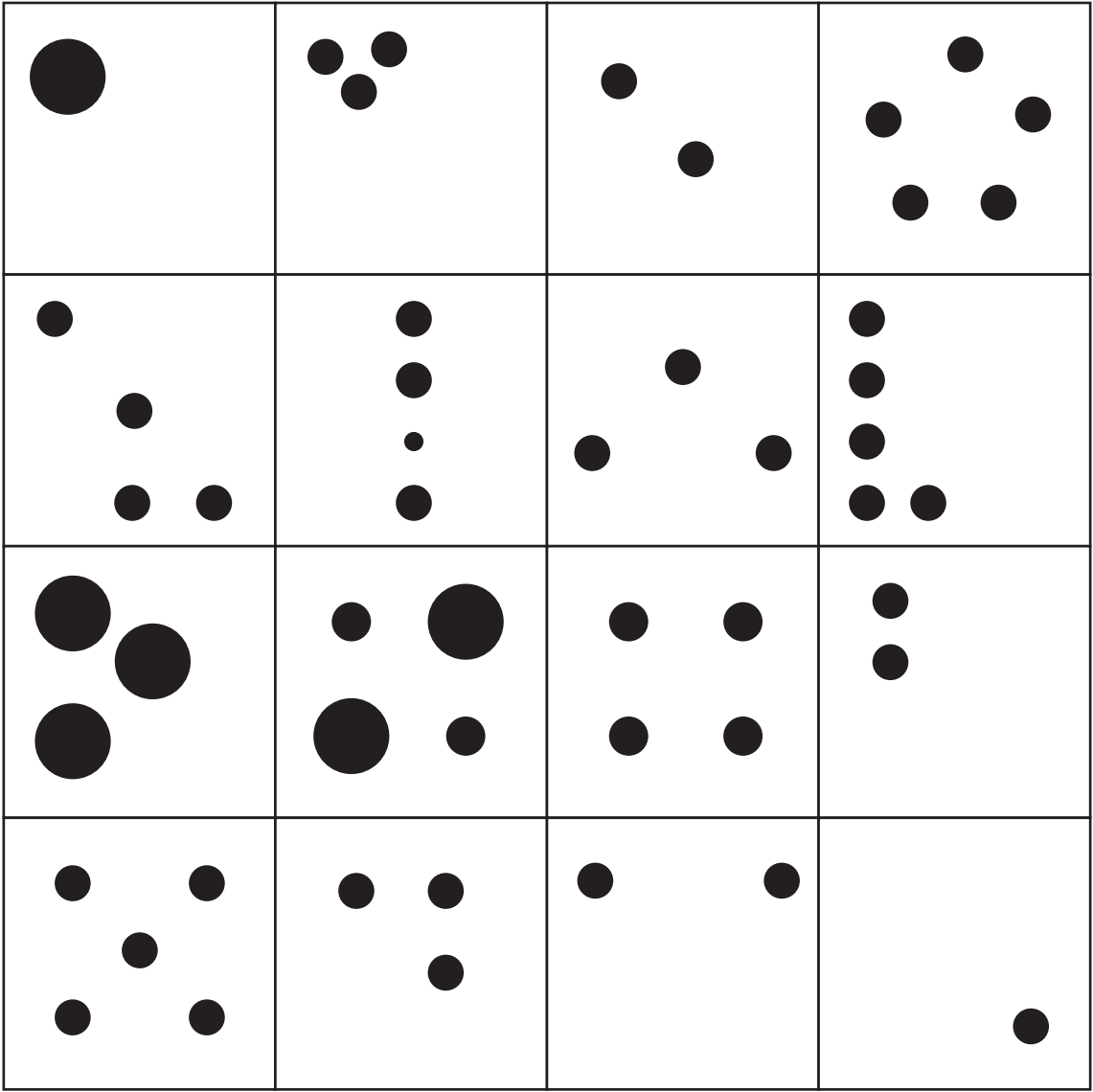
- le jeu est-il facile, difficile ? Pourquoi ?
- comment s'y prendre pour savoir rapidement « s'il y a plus que 5 » (ex. : présence de 5 dans l'une des cartes)
- à partir de quelles cartes est-il le plus difficile d'estimer, peut-on plus souvent se tromper et pourquoi ?

Remarques / prolongements

/

Références et / ou modèle au verso.

A agrandir et multiplier deux fois



Règle du jeu : Les cartes sont réparties sur la table, face cachée. Au signal donné par un joueur, chacun retourne deux cartons devant lui. Il s'agit de trouver le plus rapidement possible si l'une des associations de deux cartes donnera ou non un total de «+ que 5». Le joueur le plus rapide colorie une pastille sur sa fiche, après validation de sa réponse par les autres joueurs. Le gagnant est celui qui a colorié ses cinq pastilles le premier.

Mon prénom _____	
Mon prénom _____	
Mon prénom _____	

Nourrir les poules



Fiche Math :

Classe :

M3

Réf prog :

Domaine

- Nombres ○ Solides et figures
- Grandeurs ○ Traitement de données

Compétence ciblée

Comparer des quantités

Objectif

- Savoir ○ Savoir-faire ○ Savoir-être

Notions de plus, moins, d'égalité

Progression

- Découvrir ○ Asseoir
- Expérimenter ○ Rappeler

Vocabulaire spécifiquePlus que, moins que, autant que,
égal à**Situation mobilisatrice** Jeu de coopération**Tâche(s) de l'enfant** Lancer le dé et comparer

la quantité donnée à celle du jeu

Vérifier son estimation par comptage

Matériel Planche de jeu, dé**Organisation / Regroupement** Explication collectiveJeu à deux ou trois (individuel possible
en remédiation, par exemple)**Déroulement**

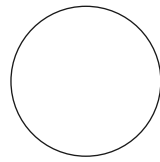
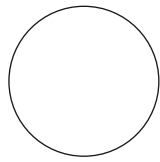
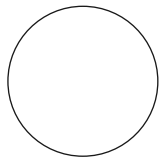
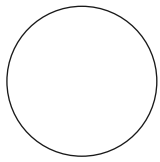
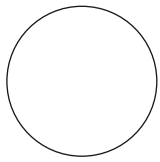
Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Evaluation

- Explication de la règle et du but du jeu en grand groupe avec démonstration
- Jeu en atelier
- Veiller à faire verbaliser - les estimations quand les enfants annoncent d'emblée « c'est plus »,
« c'est moins », « c'est autant », « c'est égal »,
- les résultats des comparaisons après comptage
- Veiller à utiliser ou à faire utiliser les termes « est égal à » ou « égale »

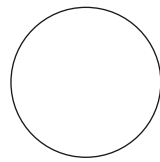
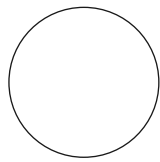
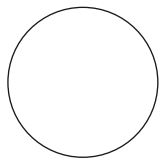
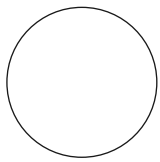
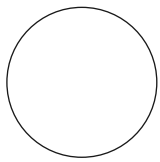
Remarques / prolongements

Avant d'utiliser le jeu, il sera nécessaire de colorer les pastilles et de les découper. Ceci pourrait faire l'objet d'une activité dont l'objectif sera à trouver en éducation artistique ou en psychomotricité fine, par exemple.

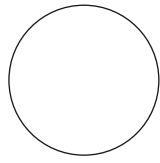
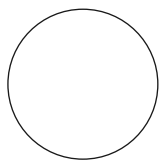
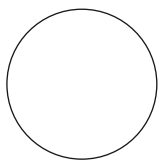
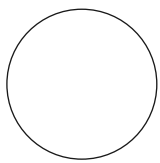
Références et / ou modèle au verso.



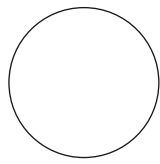
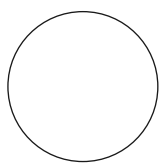
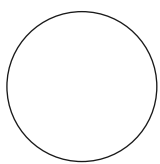
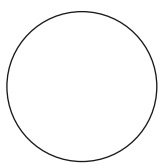
A colorier en brun



A colorier en vert

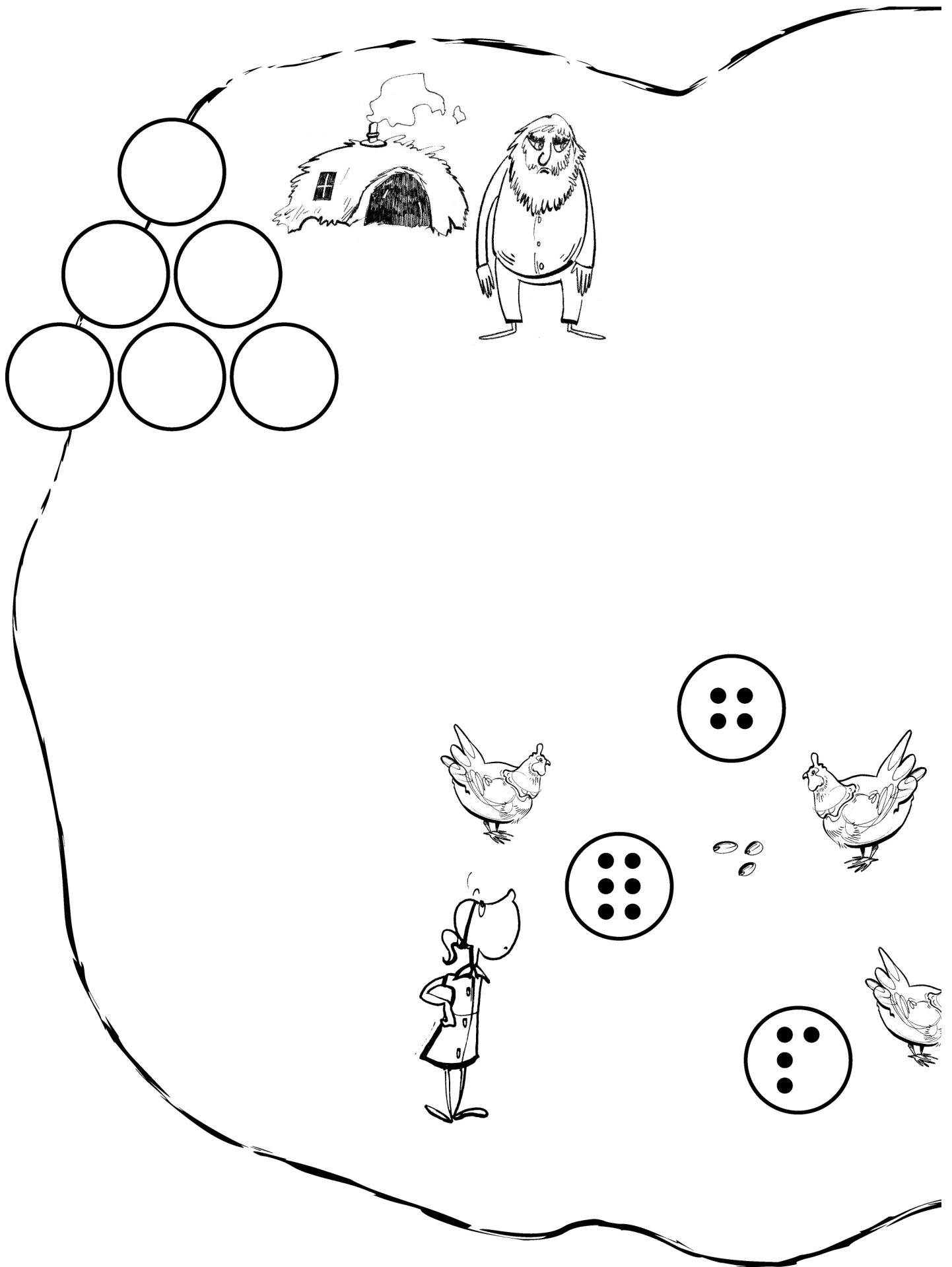


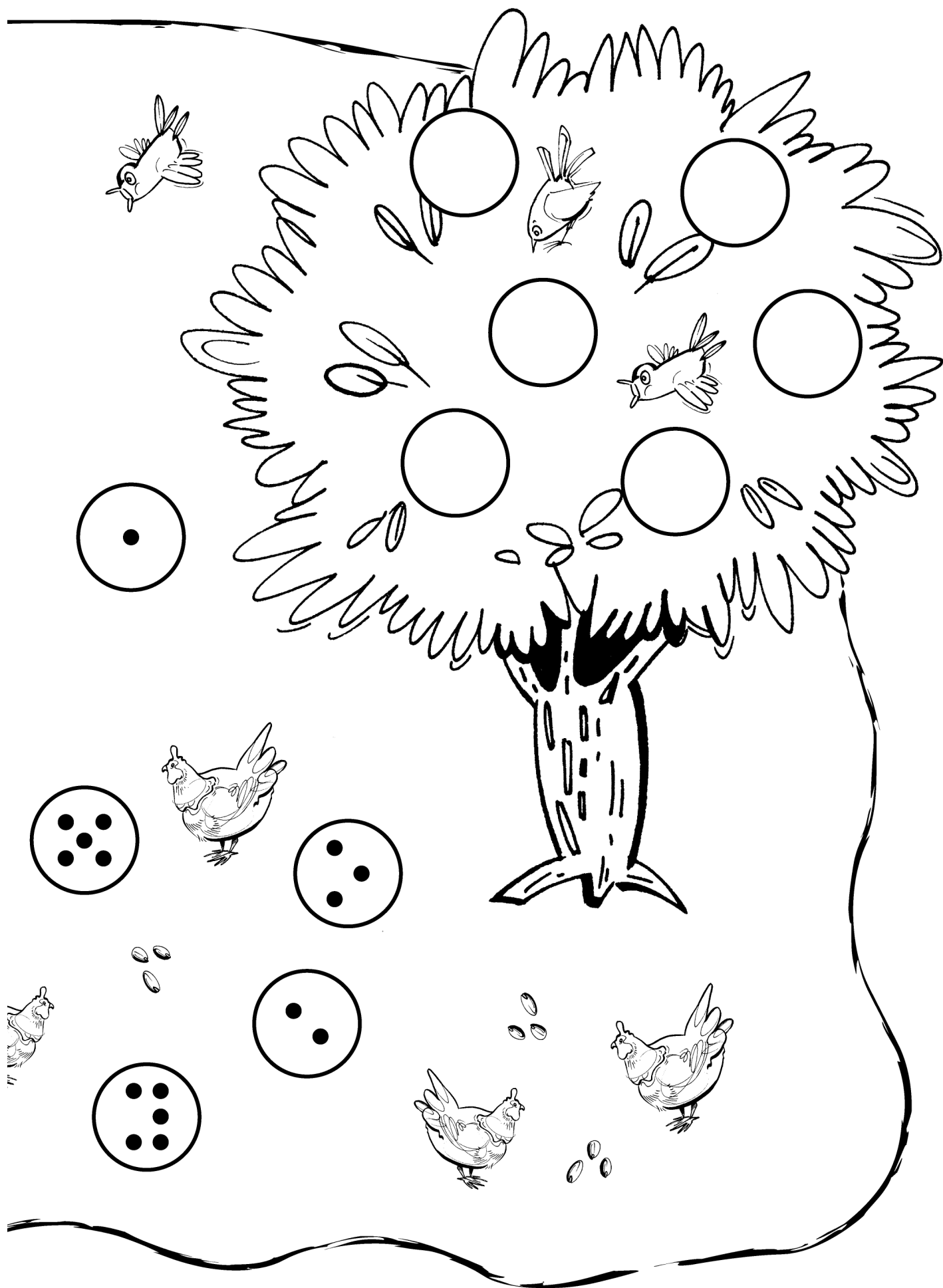
A colorier en jaune



1. Place les pastilles brunes sur le tas de grains de l'ogre, les vertes dans l'arbre et les jaunes sur les graines des poules.
2. Lance le dé et enlève une pastille jaune.
3. Si tu trouves autant de graines qu'il y a de points sur le dé, tu as gagné ces graines pour les poules et tu ne remets pas la pastille jaune sur le dessin des graines. S'il y a moins de graines que de points sur le dé, c'est l'oiseau qui gagne, tu enlèves une pastille verte de l'arbre. S'il y a plus de graines que de points sur le dé, l'ogre gagne : tu enlèves une pastille brune.
4. Pour gagner la partie, il faut que tu aies pu nourrir les poules avant que l'oiseau et l'ogre aient fait leurs provisions.

Bonne chance





Calcul rapide



Fiche Math :

Classe :

M3

Réf prog :

Domaine

- Nombres
- Solides et figures
- Grandeurs
- Traitement de données

Compétence ciblée

Effectuer des opérations

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Tables d'addition de 5

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Est égal à, égale, additionner

Situation mobilisatrice Jeu**Tâche(s) de l'enfant** Compléter une quantité

donnée pour obtenir 5

Matériel Jeux de cartes : les cartes noires de 1 à 5, les cartes rouges de 1 à 4 + les jokers, des jetons ou des bouchons

Organisation / Regroupement

Explications en grand groupe

Jeu : atelier ou groupes de 3 maximum

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Evaluation

• Rappel des notions utilisées

- Schèmes de 1 à 5

- Addition : mettre ensemble, compter ensemble, réunir pour obtenir...

• Explication de la règle du jeu et démonstration en collectif

• Jeu lors des ateliers ou par groupes de 3 maximum

• Structuration : en fin de séance $\Rightarrow$ orale avant mise à disposition du jeu dans des ateliersen fin d'ateliers $\Rightarrow$ écrite, elle portera sur les additions trouvées pour obtenir 5 :

collage des cartes ou dessin des schèmes avec, éventuellement,

écriture des chiffres

• Evaluation : observation des démarches effectuées par les enfants : reconnaissance directe du schème,

surcomptage $\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \bullet \bullet$, difficultés dues au dénombrement,...

3 4, 5

Remarques / prolongements

Travail de la commutativité

Règle du jeu

La pioche est constituée des cartes rouges et des jokers. Chaque joueur reçoit une série de cartes noires (deux jeux de cartes sont nécessaires s'il y a plus de deux joueurs) et les dépose devant lui face visible.

Une première carte de la pioche est retournée. Il s'agit, pour chaque joueur, de trouver la carte à lui associer pour obtenir la quantité 5. Le joueur le plus rapide, après vérification de la réponse donnée, reçoit un jeton (ou un bouchon). Il récupère sa carte et la replace dans sa série. Il retourne alors une deuxième carte rouge à laquelle il faudra associer le plus rapidement possible une noire. Une fois les cartes rouges épuisées, on compte les pions de chacun pour trouver le gagnant de la partie.

Les jokers ont la valeur 0.

