

# M+HxM Maternelle

A partir de <https://methodeheuristique.com/maternelle/>

## La structure :

- des activités orales ritualisées (oral collectif en classe entière ou demi-classe)
- du calcul mental (oral collectif en classe entière ou demi-classe)
- de la résolution de problèmes (à l'oral pour les problèmes oraux)
- des situations d'apprentissage (ateliers)


## . Activités orales / calcul mental:

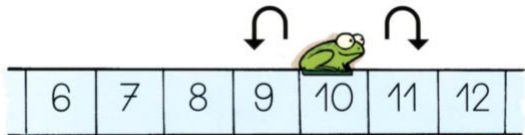
### Comptines :

Utiliser de vraies comptines mathématiques avec un réel travail mathématique (comptine croissante, comptine décroissante, situations problèmes).

### Activités orales ritualisées.

<p><b>« La comptine numérique »</b></p> <p><i>Objectif : mémoriser la comptine numérique.</i></p>	<p>Les élèves sont assis en rond et comptent jusqu'à 20. Chacun son tour, un élève dit un nombre et passe le relais (ballon, bâton) à son voisin.</p> <p>Réciter la comptine jusqu'à 15 à partir d'un nombre quelconque.</p> <p>Réciter la comptine en disant les nombres 2 par 2.</p> <p>Réciter la comptine jusqu'à 10 par ordre décroissant (20-19-18...).</p>
<p><b>« La boîte »</b></p> <p><i>Objectif : mémoriser les collections témoins de doigts de 1 à 3</i></p>	<p>L'enseignant sort des objets d'une boîte et demande aux élèves de compter en même temps. Montrer avec ses doigts la quantité d'objets sortis.</p> <p>Décomposer les nombres pendant le comptage et montrer en même temps la collection de doigts qui augmente.</p>
<p><b>« Les configurations de doigts »</b></p>	<p>Montrer 1, 2 ou x doigts à l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- constater qu'il existe plusieurs façons de procéder</li><li>- reproduire les configurations de doigts de l'enseignant (l'enseignant décompose à chaque fois</li></ul>

<p><u>Objectif</u> : mémoriser les collections - témoins de doigts.</p>	<p>les nombres : un et un) - reproduire avec ses doigts les configurations représentées sur une grande carte</p>
<p><b>« Les cartes flash »</b> <u>Objectif</u> : reconnaître les différentes représentations des nombres</p>	<p>L'enseignant montre un carton rapidement avec constellations ou doigts ou écriture chiffrée pendant 3 secondes et demander aux élèves de montrer le nombre de doigts équivalents ou de donner le mot nombre correspondant.</p>
<p><b>« Le greli-grelo »</b></p>	<p>Dans un chapeau on met un nombre d'objet que l'on montre aux élèves puis on ajoute un autre nombre d'objets qu'on leur montre également. On pose ensuite la question : "Grelé grelot combien j'ai d'objets dans mon chapeau ?". Cela permet de travailler la décomposition des nombres et du coup d'amorcer l'addition sans en avoir l'air et sans "poser des mots" dessus car c'est trop tôt mais ils adorent et se débrouillent bien !</p>
<p><b>« Le nombre caché »</b>  Objectif : Utiliser la bande numérique pour trouver l'écriture chiffrée d'un nombre.</p>	<p>Montrer une quantité entre 1 et 10 avec ses doigts. Trouver ce nombre sur la bande numérique. placer une pince à linge sur la bande numérique. Montrer ce nombre avec ses doigts. Cacher un nombre sur la bande numérique. Montrer ce nombre avec ses doigts, justifier en utilisant juste avant, juste après. Lire les nombres sur la bande numérique dans l'ordre puis dans le désordre. Cacher plusieurs nombres sur la bande numérique. Nommer les nombres cachés.</p> <p>Matériel : bande numérique du coin regroupement, post-it, épingles en bois</p> 
<p><b>« Le nombre mystère »</b> Objectif : Ranger et comparer des nombres (de 1 à 20).</p>	<p>1. Un enfant est le meneur de jeu. Il choisit un nombre compris entre 1 et 20 et l'écrit sur une ardoise sans le montrer aux autres. Chacun leur tour, les autres joueurs proposent un nombre. Le meneur de jeu répond par écrit. Il barre le nombre s'il n'est pas celui qu'il a choisi ou l'entoure si c'est le bon. 2. Le meneur de jeu écrit un nombre entre 1 et 20. Les autres joueurs posent des questions : est-il plus grand que 10 ? Le meneur ne peut répondre que par oui ou par non. PE barre les nombres qui ne sont plus possibles. Questions possibles : Est-il juste avant/après... ? Entre ... et ... ?</p>
<p><b>« Les prénoms »</b> Objectif : dénombrer une quantité</p>	<p>10 boîtes sont numérotées de 1 à 10. Ranger les boîtes dans l'ordre croissant. A chaque séance, l'enseignant tire au sort 4 étiquettes prénoms de la classe. Pour chaque prénom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte correspondante. Lorsque tous les prénoms sont classés, voir quelles sont les boîtes qui en contiennent le plus, le moins.</p>
<p><b>« La fusée »</b> Objectif : Réciter la comptine numérique par ordre décroissant.</p>	<p>Afficher une image de fusée. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par un meneur de jeu.</p>
<p><b>« Ranger les nombres entre 1 et X »</b> Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 20</p>	<p>Chaque élève reçoit une carte avec un nombre entre 1 et 20.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A tour de rôle chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique de 1 à 20.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A tour de rôle, chacun vient au tableau pour reconstituer la bande numérique à partir de 10.</li> <li>• 5 élèves sont appelés au hasard. Ils doivent se placer dans l'ordre croissant.</li> </ul>
<b>« Jeux de doigts »</b>	Frapper, montrer les constellations ou une étiquette nombre et demander aux élèves de montrer une quantité jusqu'à 5 sur les doigts avec une ou deux mains Dire rapidement combien le meneur de jeu montre de doigts
<b>« Les cartes flash des quantités »</b> <i>Objectif : reconnaître rapidement de petites quantités .</i>	<b>Comment utiliser les cartes flash ?</b> On montre, on demande quel nombre est représenté, ils lèvent la main pour donner la réponse...Si cela semble trop facile ou acquis, on peut montrer, leur demander de lire le nombre et donner le précédent/suivant...
<b>« Juste avant, juste après, entre »</b> <i>Objectif : Ranger les nombres entre 1 et 20.</i>	La bande numérique est affichée au tableau. dire le nombre qui vient juste avant ou juste après le nombre caché ou annoncé par PE. Trouver le nombre qui est entre les 2 nombres annoncés par PE. Trouver les 2 nombres cachés par PE.
<b>« Le jeu de la grenouille »</b> <i>Objectif : anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou recule) sur une piste numérique.</i>	<p>Un tas de 12 cartes avec les nombres 1, 2 ou 3 est placée près de la bande numérique de la classe. Une image de grenouille est fixée sur la case 1 au départ du jeu. La classe est partagée en 2 équipes. Une équipe fait avancer le grenouille et l'autre équipe la fait reculer.</p> <p>Pour l'équipe rouge, le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie. Pour l'équipe jaune, le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 en fin de partir. Un représentant de chaque équipe vient tirer à tour de rôle une carte nombre et déplace la grenouille sur la piste. Le joueur peut déplacer la grenouille seulement s'il est capable d'annoncer la case d'arrivée de la grenouille. Dans le cas contraire, il passe son tour. La partie se termine quand toutes les cartes ont été tirées ou si la grenouille parvient sur la case 1 ou 20.</p>  <p>The diagram shows a horizontal number line with boxes for numbers 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12. A green frog is sitting on the box for the number 10. Above the boxes 9 and 11, there are curved arrows pointing towards the frog, indicating movement.</p> <p><i>Matériel : bande numérique au tableau ; 12 cartes de 1, 2 ou 3 ; une image de grenouille.</i></p>
<b>« La tour d'appel »</b>	Mettre autant de cubes que d'élèves. Calculer les présents, les absents, effectuer la différence.

### Situations problèmes :

<b>« Le problème du porte-containers »</b>	Un support bateau est proposé pour un groupe d'enfants. Des pentaminos sont à découper. Deux niveaux (annexe 1 ou annexe 2) de difficulté sont proposés.
--	--

<p>Objectif : être capable de résoudre un problème portant sur une organisation spatiale.</p>	<p><b>Le défi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation du problème.</li> <li>- Phase de recherche collective par petits groupes hétérogène</li> <li>Chaque groupe a un « bateau support » à charger avec les pentaminos proposés en annexe.</li> <li>- collage des éléments papier sur le support peut permettre de garder une trace de la solution Une photo de la solution peut également constituer la trace pour les plus jeunes</li> <li>- validation : Les solutions trouvées par les différents groupes seront comparées pour la validation.</li> </ul> <p><i>Matériel : annexe 1 ou annexe 2</i></p>
<p><b>« Le problème du train »</b></p> <p>Objectif : résoudre un problème de partage</p>	<p><u>Consigne</u> : Un train de marchandises va partir. Il faut charger les wagons avec les caisses. Combien de caisses faut-il mettre dans chaque wagon ? Dans chaque wagon, il faut le même nombre de caisses et tout doit être chargé.</p> <p><b>Le défi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation du problème.</li> <li>- Phase de recherche collective par petits groupes hétérogènes. Chaque groupe a un « train support » à charger avec les caisses proposées en annexe.</li> <li>- Collage des éléments papier sur le support peut permettre de garder une trace de la solution Une photo de la solution peut également constituer la trace pour les plus jeunes.</li> <li>- Validation : Les solutions trouvées par les différents groupes seront comparées pour la validation.</li> </ul> <p><b>Matériel</b> : annexe 1 ou annexe 2</p>
<p><b>« Chemins couleurs »</b></p> <p>Objectif : être capable de résoudre un problème portant sur les quantités ; anticiper le nombre de réglettes nécessaires.</p>	<p>Le travail peut se faire en binôme au sein d'un atelier. Les réglettes sont disposées dans une boîte distante du lieu de travail. L'épreuve se fait en deux temps : aller chercher les réglettes indiquées sur le modèle et le nombre puis recouvrir le chemin sans dépasser. Donnez la consigne suivante aux élèves en deux temps: « Il faut recouvrir le chemin indiqué avec les réglettes. D'abord, vous allez chercher les petites barres de couleur comme indiqué sur la feuille (donnez un exemple). » Quand c'est fait : « Il faut recouvrir le chemin complètement sans dépasser avec les réglettes. Elles ne doivent pas se superposer.»</p> <p><i>Matériel : Chemin vierge ; carte « commande » ; réglettes de couleur en nombre suffisant, plastifiées (en prévoir un grand nombre pour que l'élève ait à choisir).</i></p>
<p><b>« Chemins couleurs 2 »</b></p> <p>Objectif : être capable de résoudre un problème portant sur les quantités ; anticiper le nombre de réglettes nécessaires.</p>	<p>Le travail peut se faire en binôme au sein d'un atelier. Les réglettes sont disposées dans une boîte distante du lieu de travail. L'enseignant choisit l'épreuve adaptée aux élèves (facile ou difficile). L'épreuve se fait en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aller chercher les réglettes indiquées sur le modèle et le nombre puis recouvrir le chemin sans dépasser.</li> <li>- trouver le maximum d'autres chemins possibles</li> </ul> <p>Donnez la consigne suivante aux élèves en deux temps: « Il faut recouvrir le chemin indiqué avec les réglettes. D'abord, vous allez chercher les petites barres de couleur comme indiqué sur la feuille (donnez un exemple). » Quand c'est fait : « Il faut recouvrir le chemin complètement sans dépasser avec les</p>

	<p>réglottes. Elles ne doivent pas se superposer.» « Ensuite, essayez de trouver toutes les autres solutions possibles. »</p> <p><u>Matériel</u> : Chemin vierge ; carte « commande » ; réglottes de couleur en nombre suffisant, plastifiées. En prévoir un grand nombre pour que l'élève ait à choisir, compter les réglottes.</p>
<p><b>« Formes des couleurs »</b></p> <p>Objectif : être capable de résoudre un problème portant sur les quantités ; anticiper le nombre de réglottes nécessaires.</p>	<p>Le travail peut se faire en binôme au sein d'un atelier. Les réglottes sont disposées dans une boîte distante du lieu de travail. L'enseignant choisit l'épreuve adaptée aux élèves (facile ou difficile). L'épreuve se fait en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aller chercher les réglottes indiquées sur le modèle et le nombre puis recouvrir la forme sans dépasser.</li> <li>- trouver d'autres recouvrements possibles</li> </ul> <p>Donnez la consigne suivante aux élèves en deux temps: « Il faut refaire la forme avec les réglottes. D'abord, vous allez chercher les petites barres de couleur comme indiqué sur la feuille (donnez un exemple). » Quand c'est fait : « Il faut recouvrir la forme complètement sans dépasser avec les réglottes. Elles ne doivent pas se superposer.» « Ensuite, essayez de trouver d'autres solutions possibles. »</p> <p><u>Matériel</u> : Chemin vierge ; carte « commande » ; réglottes de couleur en nombre suffisant, plastifiées. En prévoir un grand nombre pour que l'élève ait à choisir, compter les réglottes.</p>
<p><b>« Le problème des formes superposées »</b></p> <p>Objectif : être capable de résoudre un problème portant sur une organisation spatiale.</p>	<p>Les élèves sont en atelier mais travaillent individuellement. Une fois la consigne donnée, ils peuvent être autonomes. Laissez un temps de manipulation libre du matériel. Verbalisez le nom des figures. Donnez la consigne suivante aux élèves : « Vous devez reproduire le modèle dans le carré blanc avec les formes découpées. Il faut faire plusieurs essais pour voir dans quel ordre poser les formes. » Faire l'entraînement avec eux. L'intérêt se situe aussi dans la verbalisation et le langage spatial « au-dessus, en-dessous, par-dessus, etc. ». L'exercice peut être difficile mais est réalisable par tâtonnements. La validation se fait par comparaison entre la réalisation de l'élève et le modèle. Intentionnellement, le modèle et l'objet à réaliser ne sont pas à la même échelle.</p> <p><u>Matériel</u> : le modèle à reproduire et le cadre ; les formes découpées</p>
<p><b>« Le problème des statues. »</b></p> <p>Objectif : utiliser le vocabulaire topologique ; résoudre un problème portant sur des positions dans l'espace.</p>	<p>Le travail se fait en binômes. Chaque binôme dispose d'un carton qui sert de cache et de DEUX personnages de même type.</p> <p>Au préalable, laissez les élèves découvrir le matériel. Faire quelques observations. Expliquez le jeu aux élèves. Un des élèves choisit une position pour ses statues (debout, assis, tourné d'un côté, bras levé, etc.). Puis il explique à son camarade comment placer ses personnages sans lui montrer. L'intérêt est de travailler sur la formulation, d'obliger les élèves à verbaliser des positions en choisissant un objet de référence et à utiliser en situation problème le vocabulaire topologique. Il y a ensuite un temps de confrontation qui permet une discussion par comparaison, objet par objet. Chaque binôme peut faire plusieurs « parties », le but étant d'arriver à reproduire exactement les DEUX statues de son équipier.</p>

	<p><u>Matériel</u> : Des couvercles en carton (type photocopies) ; 2 personnages par binômes d'élèves.</p>
<p><b>« Jeu type Castle Logix (Smart Games) »</b>  <u>Objectif</u> : Construire un château en fonction d'un plan donné.</p>	<p>Muni de 4 blocs de bois, utilisables aussi bien à la verticale qu'à l'horizontal et de 3 tours de différentes tailles, l'élève doit reproduire le modèle de château qui est donné. A lui de trouver le montage des pièces pour y arriver.</p> <p>Le jeu dispose de 4 niveaux de difficulté (soit 48 défis).  <u>Le Starter</u> permet une découverte du principe du jeu en douceur, nécessitant la présence de 3 blocs.  <u>Le Junior</u> en exigera 4.  <u>L'Expert</u> amènera la notion d'équilibre.  <u>Le Master</u> aura pour seule illustration le contour final, sans couleur permettant de distinguer les pièces utilisées.</p> <p>Chaque solution se trouve au dos du défi choisi, pour ne pas laisser le joueur. En maternelle, les élèves peuvent réaliser les défis jusqu'au niveau 3. Le niveau 4 peut être travaillé si l'élève veut aller plus loin.</p>
<p><b>« Le rallye MathHernelle »</b>  <u>Objectif</u> : résoudre différents types de problèmes.</p>	<p><u>Principe du rallye</u>  Il s'agit de mettre les élèves en situation de résoudre des problèmes. Les élèves peuvent entrer dans les problèmes de différentes façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- par tâtonnement : essais / erreurs</li> <li>- par manipulation : pour les exercices du type formes et grandeurs ou le dénombrement d'objets</li> <li>- par reconstruction de la situation : dans les exercices de type chronologie</li> <li>- par calcul ou par une procédure experte</li> </ul> <p>Les consignes sont donc soit lues par l'enseignant, soit codées pour être compréhensibles par les élèves.</p> <p><u>Organisation et déroulement</u>  Ce rallye est sur le thème du tour du monde. Il comporte 12 épreuves.</p> <p><u>Enjeux (mathématiques et langage)</u>  Le rallye doit permettre aux élèves de s'impliquer dans une manifestation ayant pour dimension l'école. Il doit figurer dans le calendrier comme une date particulière tout en s'inscrivant dans le fonctionnement habituel de la classe. Les élèves travaillent en groupe et la réussite dépend de la participation de chacun. L'activité mathématique peut être différente des pratiques habituelles de la classe et doit permettre à chacun de réussir à son niveau en utilisant des stratégies personnelles. La mise en œuvre peut différer mais enrichira les pratiques. La place du langage est très importante. Les exercices proposés concourent à rendre nécessaire la communication par différentes situations.</p> <p><u>Rôle de l'enseignant</u>  Il faut laisser le temps aux élèves d'échanger, de formuler, d'essayer. Si la situation est réellement bloquée, il faut limiter les aides prévues et en tenir compte dans l'analyse des résultats. Il est important de « jouer le jeu ». Il est préférable de prévoir des groupes hétérogènes dans lesquels les écarts entre élèves (entre les différentes personnalités et niveaux de connaissances mathématiques) ne soient néanmoins pas trop</p>

	<p>importants afin d'impliquer chacun des membres du groupe.  <b>Le temps de travail est modulé par l'enseignant.</b>  <u>Récompenses : un diplôme.</u>  Un modèle de « diplôme » est proposé. (à adapter et à donner à la fréquence de votre choix).</p>
--	---

**Situations d'apprentissage :**

<p><b>« Jeu du gobelet »</b>  <i>Objectif : travailler les compléments à un nombre donné.</i></p>	<p><b><u>Jeu à 2 élèves</u></b>  Les enfants jouent par deux. Ils disposent ensemble d'un gobelet et de cinq jetons (si l'on décide de travailler sur les compléments à 5). Le premier enfant ferme les yeux, pendant que le deuxième enfant cache sous le gobelet une partie des 5 jetons en laissant les autres visibles. L'enfant rouvre alors les yeux et doit dire combien il y a de jetons cachés sous le gobelet. On alterne les rôles constamment. Dès que le jeu est bien compris, les enfants peuvent remplir une "feuille de score" sur ardoise : ils comptabilisent par un bâton chaque bonne solution.</p> <p><b><u>Jeu en collectif</u></b>  PE dispose 5 petits cubes très visiblement sur un support, ou 5 aimants au tableau (il est préférable d'aligner les cubes). A un signal donné, les élèves ferment les yeux. Quand ils les rouvrent, ils doivent écrire sur l'ardoise combien de cubes sont cachés... La situation est autocorrective : en soulevant le gobelet, on peut vérifier combien d'objets étaient cachés.</p>
<p><b>« Les réglettes cuisenaires »</b>  <i>Objectif : travailler sur les valeurs numériques (les associations pour faire un nombre)</i></p>	<p>Former des équipes de 2. Distribuer des réglettes Cuisenaires aux équipes. Demander aux équipes de sortir une réglette violette. Demander aux élèves de trouver d'autres réglettes qui sont de la même longueur lorsqu'elles sont placées côte à côte (p. ex., 2 réglettes rouges). Leur demander de trouver d'autres possibilités. Faire une mise en commun pour faire ressortir les solutions. Attribuer une valeur numérique aux combinaisons. Par exemple, la réglette violette est égale à 4 unités (4 réglettes blanches) et la réglette rouge à 2 unités, donc <math>4 = 2 + 2</math>. Poursuivre avec les autres combinaisons : <math>4 = 1 + 1 + 1 + 1</math>, <math>4 = 1 + 3</math>, <math>4 = 2 + 1 + 1</math>, etc. Demander aux élèves de choisir d'autres réglettes et de faire ressortir les différentes combinaisons.</p>
<p><b>« La boîte à deviner »</b></p>	<p>Il s'agit de trouver un objet mathématique uniquement par le toucher. On prend une boîte (un sac) qui dispose de deux ouvertures opposées.  Les élèves utilisent la boîte par deux. à l'intérieur figurent un ensemble d'objets mathématiques. A côté de la boîte, une pile de carte est préparée. Chaque carte représente un objet qui est présent dans la boîte.  Un élève (ou un adulte) retourne la première carte. Les deux élèves verbalisent ce qu'ils voient, puis glissent une main dans la boîte pour trouver le plus vite possible l'objet correspondant. Celui qui trouve gagne la carte.</p>

Pour les cartes, plusieurs propositions (à utiliser séparément ou ensemble) :

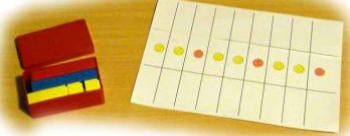
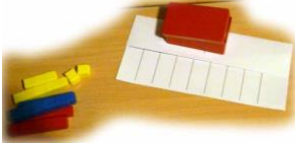

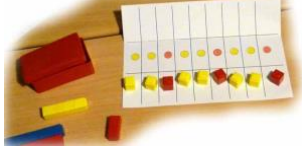
des objets géométriques: triangles (de formes variées), carrés, rectangles, ronds...

Des représentations numériques: des billes/perles sur une ficelle: de 1 à 5.

Des objets grandeurs et mesures: petite barre/grande barre, objet lourd/objet léger, etc.

En GS, mélanger les types d'objets.

**Atelier « les algorithmes »**  
 Chaque élève dispose d'une fiche modèle et d'une boîte de cubes ou de jetons permettant de reproduire le modèle. La consigne est donnée oralement par PE, qui effectue la tâche devant les élèves.

	<p>Je regarde bien le modèle.</p>
	<p>Je sors mes cubes de la boîte, je replie la fiche et je pose la boîte sur la fiche pour bien cacher.</p>
	<p>Je pose des cubes sur les cases pour faire comme le modèle.</p>
	<p>Je déplie la fiche et je regarde : jaune-jaune rouge-rouge jaune-jaune... J'ai partout la même couleur que le modèle, j'ai réussi.</p>

**« Les algorithmes »**

Ceci est un exemple. Proposer aux élèves des fiches de plusieurs niveaux. On peut laisser les élèves faire leur choix en étalant sur une table voisine les différentes fiches. Les élèves commenceront probablement par prendre une fiche au hasard, mais ils remarqueront vite qu'il est intéressant de commencer l'observation de la fiche au moment même du choix. Si je remarque des régularités dans une fiche, il y a de bonnes chances que je puisse la réussir. Le fait de proposer le modèle complet permet aux élèves de savoir par eux-mêmes sans aucun doute s'ils ont réussi ou non.

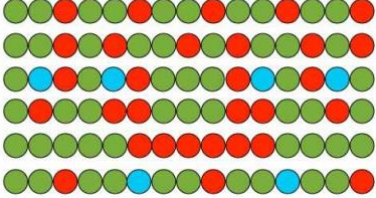
Comparons avec la situation où le modèle est seulement amorcé :

**rouge rouge vert vert.....**

Comment faut-il continuer ? Les réponses suivantes sont-elles acceptables ?

**rouge rouge vert vert vert vert rouge rouge  
 rouge rouge vert vert bleu bleu jaune jaune**

Il y a plusieurs interprétations possibles de l'idée de "continuer pareil »...

	<p>Voici quelques exemples de suites que l'on peut proposer en grande section :</p>  <p>Proposer ce travail sous forme d'ateliers autonomes. Ils recommencent encore et encore jusqu'à réussir. Pour évaluer les réussites des élèves, les fiches-exemples sont numérotées et mises en couleur quand elles sont réussies.</p>
<p><b>« Le cahier des nombres » (de 1 à 10)</b></p>	<p>Réalisation d'un outil personnel qui sert pour compter (dire le nom des nombres), associer le mot nombre à l'écriture chiffrée, dénombrer des constellations, connaître plusieurs représentations d'un nombre.</p> <p>On peut aussi réaliser un livre à compter (album collectif) réalisé à partir d'un album référent (<i>comme « La chevrete qui savait compter jusqu'à 10 » ; « Dix petites graines » ; « Au lit dans 10 minutes » ; « dix petites souris » ; « le cinquième »</i>).</p>
<p><b>« Les frites »</b></p>	<p><u>Temps 1</u> : phase de découverte du matériel : manipulation libre, leur demander de chercher à les ranger, les classer, faire verbaliser leurs observations. Expliciter et clarifier « la ...est plus grande que... »</p> <p><u>Temps 2</u> : On va construire des tours verticalement. Ils construisent les tours qu'ils veulent. Ils les comparent. Dans un premier temps, ils en construisent deux de la même hauteur (5 par exemple), puis dans un deuxième temps, ils en construisent trois, puis autant qu'ils arrivent à en faire.</p> <p><u>Temps 3</u> : On va leur demander de ranger les tours de la moins haute à la plus haute en les posant les unes à côté des autres. Dans un 1<sup>er</sup> temps, on leur en donne 5, puis on donne les 10. On va leur faire observer que cela représente un escalier et qu'entre chaque marche on pourrait mettre la plus petite frite qu'on appelle « 1 ». On va décrire l'escalier en nommant les différentes marches : 1,2,3,4,5,... On fait une photo de l'escalier réalisé et on écrira sur cette photo sous chaque frite le nombre correspondant en haut.</p> <p><u>Temps 4</u> : On leur demande de prendre une frite de longueur deux et on leur demande de fabriquer la même tour mais seulement avec des frites « 1 ». On verbalise alors « 1+1 cela fait 2 ». On recommence ensuite avec la longueur trois, la longueur quatre, etc...sur plusieurs séances si besoin.</p> <p><u>Temps 5</u> : On va utiliser les frites pour travailler sur la comparaison. Dans un premier temps, on leur donne deux frites, par exemple « 2 » et « 1 » et on leur demande laquelle est la plus grande. On leur demande ensuite comment vérifier. On arrive à une comparaison de la longueur/hauteur selon qu'on le fasse verticalement ou horizontalement. On pourra faire le lien avec la photo de l'escalier, qui confirme ; On s'entraîne alors avec n'importe quelle frite. A chaque fois, on prend le temps de la verbalisation et de la comparaison. Introduire l'image de l'oiseau du jeu comparator à placer entre les morceaux de frites. (Puis fichier Comparator GS)</p> <p><u>Temps 6</u> : On peut commencer à travailler les décompositions et les maisons des nombres de 1 à 6 à l'aide des frites.</p> <p><u>Matériel</u> : frites de piscine de couleur découpées ou pailles plastiques ou réglettes cuisenaires (des frites, découpées 5cm représentant l'unité. La frite « 1 » fait donc 5 cm . La frite « 2 » fait 10 cm, etc...</p> <p>Pour un groupe, il faut compter :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 frite « 10 », « 9 », « 8 », « 7 », « 6 »</li> <li>- 2 frites « 5 », 2 frites « 4 », 3 frites « 3 », 5 frites « 2 »</li> <li>- 10 frites de « 1 »,</li> </ul>

	<i>L'idéal serait d'avoir 10 couleurs, ce qui est difficile à trouver...Sinon on attribue des couleurs à des valeurs éloignées (rouge : 1-6, vert : 2-7... par ex).</i>
<p><b>« Jeu du car »</b></p> <p><i>Objectifs : Résoudre un problème additif, soustractif ; Suivre les instructions et trouver la réponse à la question posée.</i></p>	<p><b>Règles du jeu :</b></p> <p>Donner à chaque binôme un car et les personnages. Annoncer (par exemple) : « Le car part de son garage. Il n'a aucun passager. Au premier arrêt, 4 personnes montent. Au deuxième arrêt, deux personnes montent. Combien y a-t-il de personnes dans le bus ? »</p> <p>=&gt; Au tableau, PE trace un grand trait qui symbolise le trajet. PE écrit les arrêts (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, ...), place au-dessus un autobus agrandi et sous les arrêts une flèche allant vers le bus ou en partant avec le nombre de personnages concernés.</p> <p>=&gt; Ce jeu est une activité de résolution de problèmes numériques ;</p> <p><i>Matériel : Les images de cars et de personnages</i></p>
<p><b>« Jeu de bataille »</b></p> <p><i>Objectif : Gagner le plus de cartes.</i></p>	<p>Se joue à 2.</p> <p>Chaque enfant reçoit 8 cartes faces cachées, qu'il ne regarde pas. Chacun pose la première carte de son paquet. On compare les cartes. Celui qui a la plus grande valeur emporte les deux cartes et les met de côté. Lorsque les 5 paires de cartes ont été jouées, on compte qui a le plus de cartes et c'est lui qui gagne la partie. On peut aussi comparer en posant les cartes les unes à côté des autres et voir qui a le plus long chemin ou la plus haute tour.</p> <p><b>Matériel :</b> 45 cartes (dont une « vierge »)</p>
<p><b>« Jeux de bataille de toutes sortes »</b></p> <p><i>Objectif : Gagner le plus de cartes.</i></p>	<p>Pour continuer à travailler les comparaisons numériques, on peut proposer d'autres jeux de bataille :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le batawaf</li> <li>➤ La bataille des loups</li> <li>➤ La bataille des longueurs (outils de classe, chenille, Noël, animaux...)</li> <li>➤ La bataille classique avec un jeu de cartes sans les figures (puis en fin d'année, on peut introduire les figures).</li> </ul>
<p><b>« Jeu des coccinelles »</b></p> <p><i>But du jeu : Arriver le premier au bout du chemin sur la grande fleur.</i></p>	<p>De 2 à 4 joueurs</p> <p><b>Règles du jeu :</b> On démarre de la case marron. On lance un dé. On avance du nombre de cases correspondant. Si la case est occupée, on ne la compte pas, on passe par-dessus. Pour gagner, il faut atteindre ou dépasser la fleur au centre du plateau.</p> <p><b>Cases spéciales :</b> Quand on arrive sur une coccinelle, on avance en plus du nombre de points noirs. Quand on arrive sur une araignée, on recule du nombre de points jaunes</p> <p><i>Variantes : jouer avec un dé à 10 faces, jouer avec deux dés.</i></p> <p><i>Matériel : 1 dé à 6 faces ; des pions de jeu</i></p>
<p><b>« Jeu du 11 »</b></p> <p><i>Objectifs : savoir dénombrer jusqu'à 20 ; connaître la suite des nombres jusqu'à 20 ; respecter les règles d'un jeu ; connaître le précédent et le suivant d'un nombre ; reconnaître les nombres écrits en chiffres.</i></p>	<p>De 2 à 6 joueurs.</p> <p>Distribuer 6 à 8 cartes par enfant. Le reste sert une pioche. Le but est de compléter les séries commencées (ex. : on pose un 11, le suivant doit compléter avec un 10 ou 12 de la même couleur). Le gagnant est celui, qui le premier, n'a plus de cartes.</p> <p><i>Matériel : 3 ou 4 séries de cartes à jouer identiques au verso et au recto numérotées de 1 à 20 de 3 ou 4 couleurs.</i></p>

<p><b>« Jeu de l'ordre »</b>  <i>Objectif : utiliser de façon autonome le nombre comme outil pour résoudre un problème de mémoire d'une position.</i></p>	<p>Les élèves doivent <b>reconstituer un train d'images en respectant l'ordre avec des contraintes qui vont évoluer au fil des différentes étapes</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans un premier temps, le modèle sera proche des élèves, puis on l'éloignera de façon à ce qu'il ne soit plus visible depuis sa table de travail ;</li> <li>- Ensuite, l'ordre dans lequel les images sont à placer va être imposé, ce qui va conduire les élèves à utiliser le comptage pour respecter l'ordre du modèle ;</li> <li>- Enfin, les élèves devront reconstituer un train d'images en respectant l'ordre mais avec un modèle détenu par un camarade qui seul peut le consulter. Il faudra donc interroger son camarade pour obtenir l'information nécessaire au bon placement.</li> </ul> <p>L'élève complète sa bande vierge avec les étiquettes à sa disposition, en respectant l'ordre de la bande modèle, mais les techniques utilisées par l'élève vont évoluer au fil des étapes en fonction des contraintes imposées. La validation se fait par confrontation et mise en correspondance de la bande avec les images collées par l'élève avec la bande modèle.</p> <p><i>Matériel : Une bande modèle par enfant avec une série de X images ; Une bande vierge par enfant avec autant de cases que d'images sur la série modèle ; des étiquettes à coller</i></p> <p><a href="#">Lien vers le site d'origine</a></p>
<p><b>« Les dominos »</b></p>	<p>Jeu de dominos numériques ou jeu de dominos sur les formes.</p>
<p><b>« Jeu du « plus gros tas » »</b>  <i>Objectifs : reconnaître un nombre (faire des doubles comme au jeu du mistigri) ; décomposer des nombres</i></p>	<p>3 ou 4 joueurs.</p> <p><b>Version 1 :</b>  On tire au hasard 4 cartes qu'on découvre et qu'on place au centre puis on distribue 3 cartes à chacun des joueurs.  On peut jouer à cartes découvertes, ainsi l'élève pense à ce qu'il doit jouer, et quand ce n'est pas son tour, il vérifie que ce que les autres font est correct (confusion fréquente entre 6 et 9). On donne un sens de jeu, horaire ou antihoraire.  <b>Reconnaissance d'un nombre</b> : il faut faire des « doubles », l'élève qui doit jouer ramasse une carte du centre s'il a en main une carte de même valeur, même si elles ne sont pas de couleur identique (ex : <i>il ramasse un 6 de cœur avec un six de trèfle</i>). Il place devant lui les deux cartes, dos visible pour ne pas les confondre avec celles qu'il jouera.  Si un joueur ne possède aucune carte de la valeur de celles qui sont au centre, il doit se défausser d'une carte de son choix. À ce niveau, la stratégie intervient peu, mais il peut être judicieux de regarder les cartes des adversaires avant de se défausser.  Chacun joue à son tour, et quand il n'a plus de cartes en main, on redistribue 3 cartes à chacun jusqu'à épuisement du paquet (3 mains pour 4 joueurs et 4 mains pour 3 joueurs). À la fin, s'il reste des cartes au centre, c'est le dernier qui a ramassé une carte qui les prend toutes. Celui qui a le plus gros tas de cartes a gagné (chacun compte ses cartes et compare avec ses camarades).</p> <p><b>Version 2 : décomposition des nombres</b>  Si un joueur a un 9 en main, qu'au centre il n'y en a pas mais qu'il y a un 5 et un 4 (ou deux cartes dont la somme fait 9), il peut ramasser ces deux cartes avec son 9. <i>On parlera du nombre indiqué par une carte (celle qui indique le plus grand nombre mais pas forcément) et on poursuivra la comptine des nombres pour arriver à la valeur de la carte en main). Très rapidement, la plupart des élèves décomposent les décompositions des nombres).</i></p> <p><i>Matériel : Un jeu de 52 cartes dont on enlève les figures (valets, dames et rois) ; il reste 40 cartes.</i></p>
<p><b>« Jeu du puzzle aztèque »</b></p>	<p>Proposer l'activité en jeu libre pour permettre aux élèves de prendre conscience des façons variées d'imbriquer les différentes pièces (que l'on peut tourner et retourner).</p>

<p><u>Objectif</u> : réaliser un problème de puzzle (réflexion, recherche)</p>	<p><u>Progression</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recouvrir les rectangles posés dans le plateau</li> <li>2. Poser le rectangle à côté puis recouvrir le plateau.</li> <li>3. Utiliser les cartes modèles sur lesquelles sont dessinés les rectangles à obtenir.</li> <li>4. Deux pièces d'une même couleur ne doivent pas se toucher.</li> <li>5. Utiliser les formes non colorées.</li> </ol> <p>Matériel : des pièces en carton mousse, plateau muni de bords en carton épais 6X5 carreaux et un de 3x3 carreaux</p>
<p><b>« Les puzzles géométriques »</b></p>	<p>Il existe plusieurs types de puzzles géométriques utilisables au cycle 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le tangram</li> <li>- Le puzzle à 3 pièces</li> <li>- Les pentaminos</li> <li>- L'octogramme</li> <li>- L'hexagramme</li> <li>- Le cœur brisé</li> <li>- Le puzzle de Marine</li> </ul> <p>Ces différents puzzles permettent un travail de recherche sur l'endroit où poser les pièces pour reconstruire la figure (avec plusieurs niveaux proposés).</p>
<p><b>« Jeu des 7 familles des formes géométriques. »</b></p> <p><u>Objectif</u> : Apprendre le nom de chaque formes géométriques (formes et solides : les cônes, les boules, les cylindres, les carrés, les cubes, les rectangles, les pavés droits, les disques, les pyramides et les triangles)</p>	<p><u>Règle du jeu des sept familles</u> :</p> <p>Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes. Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs. Chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.</p> <p>La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité.</p> <div data-bbox="778 1167 1201 1391" data-label="Image"> </div> <p>Par exemple : « Dans la famille CUBE, je voudrais le GLAÇON ». Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite... Celui qui a donné des cartes à son adversaire peut bien entendu les récupérer quand c'est à son tour de jouer.</p> <p><b>Jeu et règle</b> : <a href="#">chez Dessinemoiunehistoire</a></p>
<p><b>« Les albums mathématiques »</b></p>	<p>« La chevette qui savait compter jusqu'à 10 » ; « Dix petites graines » ; « Au lit dans 10 minutes » ; « Dix petites souris » ; « Le cinquième »</p> <p>« Dans la cour de l'école » ; « Quatre petits coins de rien du tout » ; « Petit Cube chez les tout ronds » ; « Bonhomme carré » ; « Jouons avec les triangles »</p>
<p><b>« Lier les arts et les mathématiques autour des formes et grandeurs »</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un répertoire de formes à partir d'observations dans le milieu proche.</li> <li>- Création de jeux tels que lotos, dominos, jeux de cartes pour activités de tri, de recherche...</li> <li>- Observation d'œuvres artistiques où sont visibles des formes géométriques.</li> </ul>

	- Tracer des formes géométriques pour créer une œuvre en utilisant des objets qui ont la bonne forme, des gabarits de formes, un formographe...
--	---

## . Les fichiers :

<p><b>« Le jeu des formes »</b>  <i>Objectifs : Reconnaissance d'une figure géométrique indépendamment de sa position ; Construction de figures par assemblages ; Enrichissement du vocabulaire géométrique : savoir nommer les figures et certaines de leurs parties remarquables (côté, sommet, milieu, diagonale, point d'insertion, centre....) savoir les décrire ; Égalité de longueurs, propriétés de symétrie par le perceptif ; Latéralisation et spatialisation</i></p>	<p>Le fichier se veut progressif. Les modèles sont globalement de plus en plus difficiles. Certaines associations de formes sont réinvesties à plusieurs reprises. Il est intéressant d'associer à la réalisation du jeu une <b>verbalisation</b> des noms des pièces et actions (<i>je nomme les figures et ce que j'en fais : je tourne, je pose contre, dessus, dessous, etc.</i>). Il y a 50 modèles classés en 4 niveaux de difficulté symbolisés par des étoiles. Le jeu pourra s'adresser de la MS à la GS. Il pourra être détourné pour faire fabriquer d'autres modèles aux élèves.</p>
<p><b>« Tangram »</b>  <i>Objectifs : reconnaissance d'une figure géométrique indépendamment de sa position ; Construction de figures par assemblages ; enrichissement du vocabulaire géométrique : savoir nommer les figures et certaines de leurs parties remarquables (côté, sommet, milieu, diagonale, point d'insertion, centre....) savoir les décrire ; Égalité de longueurs, propriétés de symétrie par le perceptif ; Latéralisation et spatialisation.</i></p>	<p>Le fichier se veut progressif. Les modèles sont globalement de plus en plus difficiles. Il y a trois fichiers distincts :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le <u>fichier bleu</u>, plutôt pour des PS ou MS, propose les modèles à la même taille que les pièces. On peut donc faire par superposition ou juste à côté sur une surface plane. Il compte 25 fiches.</li> <li>- le <u>fichier orange</u>, plutôt pour MS ou GS, propose les modèles à taille réduite. Le modèle doit donc être reproduit ailleurs, sans superposition possible. Il compte 30 fiches.</li> <li>- le <u>fichier rouge</u>, plutôt pour les GS, propose juste un modèle en noir, sans traits apparents. Il compte 30 fiches.</li> </ul>
<p><b>« Comparator »</b>  <i>Objectifs : Comparer des collections d'objets ; Comparer des nombres ; Mémoriser les signes « inférieur à », « supérieur à », « égal à »</i></p>	<p>Ce fichier va permettre de mettre en œuvre plusieurs procédures de comparaison, de moins en moins manipulatoires pour faire appel aux outils et images mentales visées en CP. Il s'agit de faire en sorte que les élèves fassent le lien entre la comparaison des nombres et la signification des nombres. Pour réaliser les tâches demandées, ils pourront par exemple placer les nombres donnés dans la suite numérique (11 est avant 15) pour établir ensuite la comparaison (11 est plus petit que 15).</p> <p><u>Mise en œuvre des fiches 1 à 12 :</u> (comparaison par reconnaissance globale ou terme à terme en barrant si besoin). Les élèves disposent d'une fiche, de deux oiseaux : l'oiseau bec ouvert (recto verso) ou l'oiseau « égal » et de graines. La mise en œuvre des premières fiches est très dirigée : Expliquer en montrant que la petite cabane est la maison de l'oiseau bleu. Le but du jeu est de poser l'oiseau en tournant son bec vers l'endroit où il y a le plus de graines, car il est très gourmand ! S'il y a autant de graines de chaque côté, on met l'oiseau qui n'arrive pas à se décider l'oiseau égal »). Faire avec eux, en commentant, les fiches 1 à 4, en leur faisant expliciter leur procédure. Il est nécessaire d'explicitier le langage et le vocabulaire. Par exemple, l'oiseau se tourne par là car il y a plus de graines. On peut dire que 1 est plus petit que 3 (fiche 2). Les fiches 5 à 12 sont faisables en semi-autonomie. Lorsque cela est difficile, on peut leur proposer de procéder en comparant terme à terme, en utilisant les</p>

	<p>graines à dispositions. On reproduit les quantités et on compare terme à terme.</p> <p><u>Mise en œuvre des fiches 13 à 20 :</u> (comparaison à partir des écritures chiffrées). Faire les fiches 13 à 16 avec eux. Pour la fiche 13, on explique qu'on a rangé les graines dans un sac et noté sur les sacs le nombre de graines que le sac contient. Les élèves disposent de deux procédures pour choisir l'oiseau à placer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- par comparaison terme à terme : on utilise les graines pour reproduire la situation</li> <li>- par référence à la suite numérique : placement des nombres sur la droite numérique pour déterminer le plus petit et de fait orienter le bec de l'oiseau</li> </ul> <p><u>Mise en œuvre des fiches 21 à 30.</u> (comparaison à partir d'écritures chiffrées en rendant plus abstraite la situation) Faire avec eux la fiche 21 pour préciser que « par économie » on a noté uniquement le nombre. Vérifier que la nouvelle présentation ne les déstabilise pas.</p> <p><u>Mise en œuvre des fiches 31 à 40.</u> (comparaison à partir d'écritures chiffrées en rendant plus abstraite la situation) Vérifier que la nouvelle présentation (31 puis 35) ne les déstabilise pas.</p>
<p><b>« Les cartes à compter »</b></p> <p><i>Objectif : Compter et trouver la bonne représentation de la quantité.</i></p>	<p>Présenter le jeu et son fonctionnement avec des pinces à linge. Chaque élève prend 2 cartes et place les pinces. Il y a ensuite une correction collective. Puis les élèves prennent le jeu en atelier individuel. Ils avancent à leur rythme sur le jeu. Voici les cartes à compter de ma classe :</p> <p style="text-align: center;"><b>ICI et LÀ.</b></p>
<p><b>« Le jeu des citrouilles »</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ICI</b></p>	<p>Voici un atelier suivi pour travailler la reconnaissance des nombres écrits en lettres. L'élève doit compléter la boîte à nombres avec autant de points que le chiffre écrit.</p>
<p><b>« Les bâtonnets »</b></p> <p><i>Objectif : reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (formes)</i></p>	<p><u>Consigne</u> : « Je choisis un modèle et je le reproduis en posant les bâtonnets à côté. »</p> <p><i>Matériel : Bâtonnets de bois, nom des modèles.</i></p> <p style="text-align: center;"><b>Fiche de suivi ICI</b></p>
<p><b>« Les bâtonnets de couleurs »</b></p> <p><i>Objectif : reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (formes et couleurs)</i></p>	<p><u>Consigne</u> : « Je choisis un modèle et je le reproduis en posant les bâtonnets à côté, en respectant les emplacements et les couleurs des bâtonnets. »</p> <p><i>Matériel : Bâtonnets de bois, nom des modèles.</i></p> <p style="text-align: center;"><b>Fiche de suivi ICI</b></p>
<p><b>« Jeu « 1, 2, 3 » Ravensburger »</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ICI</b></p>	<p><u>Jeu autonome</u> sur la file numérique et les différentes écritures d'un nombre jusque 10.</p> <p><b>Étape 1</b> : reconstituer les 10 cartes avec les différentes écritures d'un nombre.</p> <p><b>Étape 2</b> : Ranger les nombres de 1 à 5 (chiffres, dés, doigts, collection d'objets du plus petit au plus grand)</p> <p><b>Étape 3</b> : Ranger les nombres de 6 à 10 (chiffres, dés, doigts, collection d'objets du plus petit au plus grand)</p> <p><b>Étape 4</b> : ranger les cartes nombres du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit (cartes entre 1 et 10).</p>
<p><b>« Jeu des chiffres – Nathan »</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ICI</b></p>	<p>Jeu autonome sur les nombres de 1 à 10.</p> <p><b>Étape 1</b> : Reconstituer le puzzle des nombres de 1 à 10.</p> <p><b>Étape 2</b> : Ranger les nombres du plus petit au plus grand.</p> <p><b>Étape 3</b> : Ranger les nombres du plus grand au plus petit.</p> <p>Dans les étapes 2 et 3, on ne prend que 3 cartes chiffres au hasard. Pour être datée, les étapes 2 et 3 doivent être travaillées et réussies au moins 3 fois.</p>

<p><b>« Les blocs logiques »</b>  <i>Objectif : reproduire un assemblage de formes</i></p>	<p>Atelier visant à reproduire des assemblages de formes. Les différents modèles à réaliser sont <a href="#">ICI</a> et <a href="#">LÀ</a>.</p>
<p><b>« Les cubes couleurs »</b>  <i>Objectif : reproduire un assemblage de formes en 3D</i></p>	<p>Atelier visant à reproduire un assemblage de formes en 3D en respectant les formes et les couleurs.  Le niveau 1 est facile : <a href="#">ICI</a>.  Le niveau 2 est moyen : <a href="#">ICI</a>  Le niveau 3 est plus compliqué : <a href="#">ICI</a></p>
<p><b>« Géoform Djeco »</b>  <i>Objectifs : reconnaissance des formes géométriques ; reproduire des figures en assemblant des formes géométriques à partir d'un modèle.</i></p>	<p>Il s'agit d'un jeu individuel visant à faire reproduire des cartes modèles (il y en a 24).  <b>La fiche de suivi est <a href="#">ICI</a>.</b></p>
<p><b>« Poupées russes »</b>  <i>Objectif : ranger des objets selon la taille.</i></p>	<p>L'atelier consiste ici à ranger les poupées selon leur taille (du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit)  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Le jeu de casse-noisette »</b>  <i>Objectif : Ranger des objets selon leur taille ; comparer des tailles avec une mesure-étalon.</i></p>	<p>Le jeu de casse-Noisette consiste à comparer des longueurs en prenant un étalon. Ici l'étalon est un cube de numération emboîtable.  <b>C'est <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Les bons amis »</b>  <i>Objectifs : Ranger des animaux selon leur taille ; se repérer dans l'espace.</i></p>	<p>Ce jeu permet de travailler les grandeurs. Les élèves disposent de 12 cartes-modèles à reproduire. (<b>fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b>).  On peut également placer un des cadres découpe puis ranger les animaux selon leur taille. Avec les cadres découpe linéaire, on peut travailler la notion de rangement selon la taille (du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit).</p>
<p><b>« Perles »</b>  <i>Objectif : Reproduire un assemblage de perles sur le socle en bois en suivant un modèle.</i></p>	<p>Les élèves disposent d'un socle en bois et de perles de formes variées (ovale, cylindrique, cubique) et de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu). Ils doivent reproduire le modèle sur le socle en respectant les formes et les couleurs.  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Rythmes et perles »</b>  <i>Objectif : Reproduire un assemblage de perles sur en suivant un modèle ; puis poursuivre une suite de perles.</i></p>	<p>Les élèves disposent d'une baguette en bois et de perles de formes variées, de couleurs et de tailles différentes. Ils doivent reproduire le modèle sur la baguette en respectant les formes et les couleurs. Dans un deuxième temps, le modèle ne propose que quelques perles, les élèves poursuivent l'algorithme proposé.  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Farandole de la jungle »</b></p>	<p>Le niveau 1 consiste à replacer les animaux dans l'ordre de la fiche. Le niveau 2 consiste à lire un code et à placer les animaux selon l'ordre ordinal.  <b><a href="#">ICI</a> et <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Pyramides du cirque »</b>  <i>Objectif : Reproduire les modèles avec des animaux plastifiés.</i></p>	<p>Les élèves placent les animaux en pyramide à côté du modèle en respectant l'orientation.  Niveau 1 : tous les animaux regardent du même côté (fiches vertes)  Niveau 2 : Les animaux regardent tantôt à gauche, tantôt à droite (fiches violettes)  <b>Le jeu et la fiche de suivi sont <a href="#">ICI</a>.</b></p>
<p><b>« Les hiboux »</b>  <i>Objectif : reproduire un assemblage de formes en respectant les couleurs.</i></p>	<p>Les élèves reproduisent les modèles des 12 cartes. Ils doivent disposer les pièces selon les couleurs, et surtout ne pas oublier les yeux (atelier individuel).  <b>Fiche de suivi : <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Speedy fingers »</b></p>	<p>Les élèves disposent d'un quadrillage en mousse et de modèles plastifiés. Il y a 18 modèles à reproduire sur le quadrillage en mousse.</p>

<p><i>Objectif : prendre des repères dans un quadrillage puis replacer des jetons en mousse.</i></p>	<p>Pour réussir, il faut compter les cases et se repérer sur le quadrillage. (NB : une autre version du jeu possible se fait avec la boîte de billes pour créer des modèles au hasard ; idéal pour un élève qui aurait réalisé rapidement les 18 premiers modèles)  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b>  Avec le même objectif, je propose le jeu « Placer les jetons » <a href="#">ICI</a></p>
<p><b>« Topologie »</b></p>	<p>3 ateliers sont proposés ici :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un atelier « Scènes de topologie » où l'élève doit faire preuve d'observation pour placer les objets au bon endroit. <b>(fiche de suivi <a href="#">ICI</a>)</b></li> <li>- Un atelier « La chambre de Léa » où l'élève doit reproduire des cartes modèles (prise de repères spatiaux, prise d'indices visuels) <b>(fiches de suivi <a href="#">ICI</a> et <a href="#">ICI</a>)</b></li> <li>- Un fichier « Topologie » où l'élève reproduit les modèles sur quadrillages ou sur papier pointé. <b>(fiche de suivi <a href="#">ICI</a>)</b></li> </ul>
<p><b>« Mosaïques »</b></p>	<p>3 types de mosaïques sont proposés ici :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>La mosaïque à picots</u> (il faut reproduire les modèles de la <b>fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b>)</li> <li>- <u>La mosaïque bleue</u> : plus compliquée avec 3 niveaux de difficulté dans les modèles à réaliser. <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b></li> <li>- <u>La mosaïque en 3D ou « Creative 3D »</u> : il s'agit d'un puzzle en 3D dans une boîte similaire à la mosaïque bleue. <b>(Fiche de suivi <a href="#">ICI</a> et modèles <a href="#">ICI</a>)</b></li> </ul>
<p><b>« Ze Geonimo blocks »</b>  <i>Objectif : réaliser des assemblages de formes.</i></p>	<p>Le jeu consiste à reproduire les 20 modèles animaux avec les pièces géométriques. La boîte contient des formes en bois de bonne taille, un sac pour les ranger et les cartes modèles.  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Attrimaths »</b></p>	<p>Toujours dans les ateliers de reproduction d'assemblages de formes, voici l'atelier « Attrimaths » avec 3 niveaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niveau 1 : reproduire des modèles sur fiche (<b>suivi <a href="#">ICI</a></b>)</li> <li>- Niveau 2 : modèles simples à reproduire (<b>suivi <a href="#">ICI</a></b>)</li> <li>- Niveau 3 : modèles plus compliqués (<b>suivi <a href="#">ICI</a></b>)</li> </ul>
<p><b>« Tableaux à doubles entrées »</b></p>	<p>Après avoir proposé la séquence sur les tableaux à double entrée (<a href="#">ICI</a>), je propose ce jeu où il faut compléter les tableaux à double entrée. <b>(fiche de suivi <a href="#">ICI</a>)</b></p>
<p><b><u>Jeu « Jour / Nuit (Smartgames) »</u></b></p>	<p><u>Reproduire la forme présentée</u> : chaque exercice présente des formes à reproduire à l'aide des pièces de bois de différentes formes et couleurs. De jour, les couleurs aident l'enfant. Lorsqu'il maîtrise la distinction des différentes couleurs, passez à la Nuit. La boîte contient 1 jeu de 10 pièces en bois ; 1 support en bois comportant 3 tiges en bois ; 1 livret d'instructions et d'exercices avec solutions.  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a> et modèles <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Le jeu du P'tit marchand »</b>  <i>Objectif : apprendre à utiliser la monnaie ; résoudre des problèmes simples de monnaie.</i></p>	<p>Dans un premier temps, les élèves réalisent les sommes d'argent demandées avec des pièces de 1€, 2€ et des billets de 5€.  Ils doivent réaliser la somme d'argent demandée pour chaque objet. Ensuite, on peut jouer au jeu de la marchande avec un porte-monnaie et un vendeur qui étale les cartes sur son étal.  <b>Fiche de suivi <a href="#">ICI</a></b></p>
<p><b>« Puzzles »</b>  <i>Objectifs : Reconstituer une image ; Situer des éléments les uns par rapport aux autres ; Discrimination visuelle, savoir</i></p>	<p>Je propose aux élèves une progressivité de puzzles sur l'année en fonction du nombre de pièces proposées (jusque 60 pièces) ; des tailles différentes, des volumes différents (puzzles cubes, puzzles bois épais).</p>

reproduire un puzzle à partir  
d'un modèle ; S'orienter dans  
l'espace.

Évaluation : **fiche de suivi** [ICI](#)

**LocaZil**