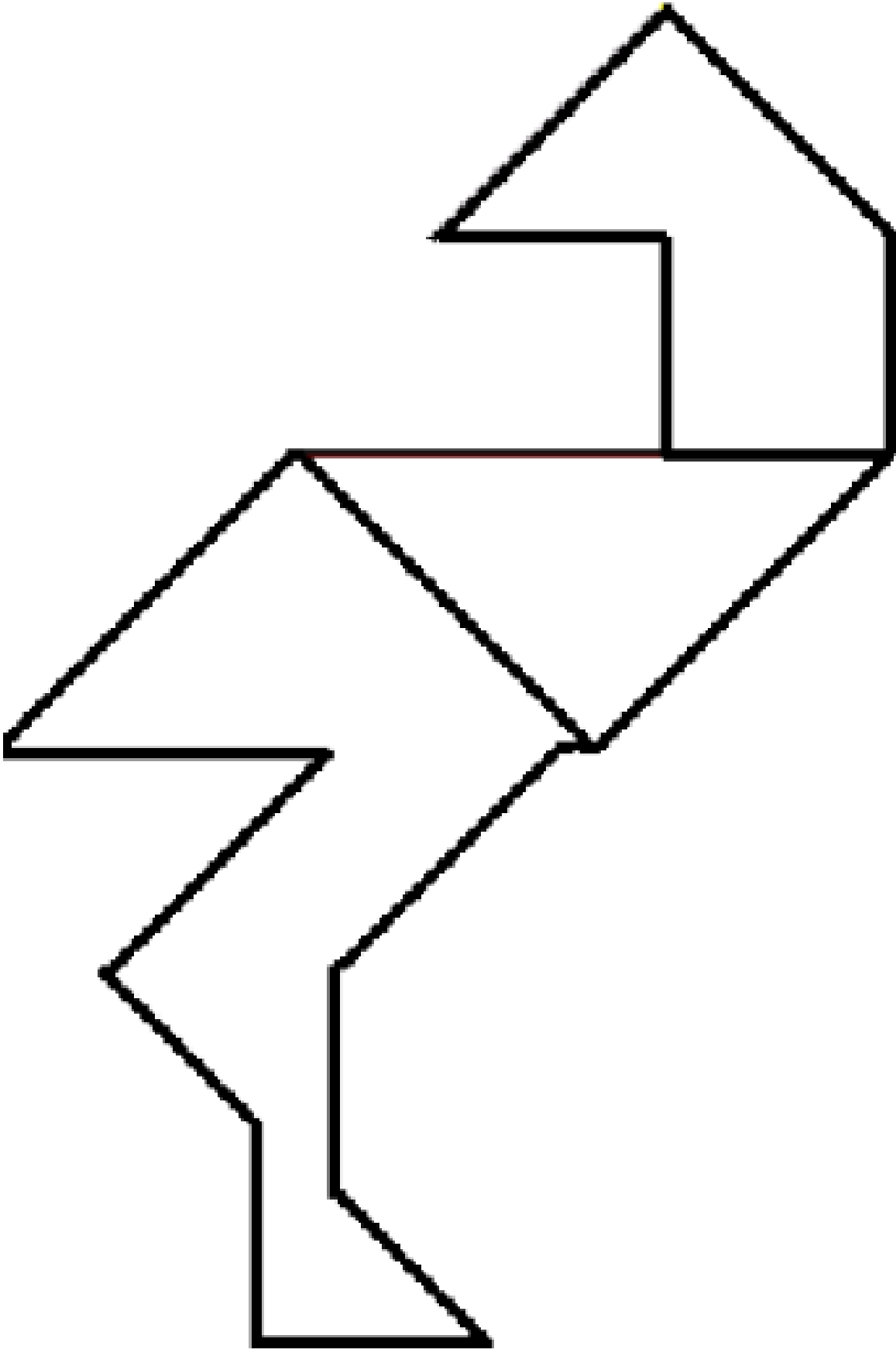
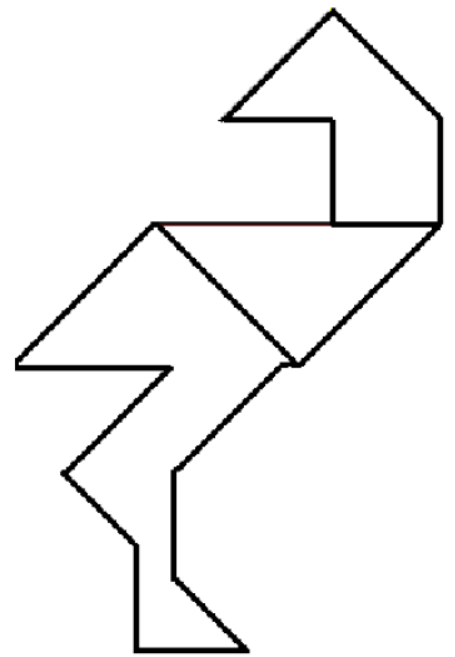


Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		GS-CP
<u>Compétences visées :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Être capable de reconnaître et de nommer les différentes formes géométriques - Effectuer une recherche par tâtonnement pour reproduire un modèle par décomposition 		Défi 1 / 4 TANGRAMS
<u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître globalement des formes planes par la vue. - Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle 		Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Pièces de Tangrams (jeu ou découpées cf. fiche annexe) • Fiches modèle niveau 1 ou niveau 2 • Affichage vidéo-projeté
<p align="center"><u>Déroulement / consignes</u></p> <p>Faire décrire et nommer les différentes pièces du Tangram.</p> <p>« Il manque une pièce pour réaliser l'autruche. Laquelle ? »</p> <p><u>Niveau 1</u> : Reconstituer le modèle en positionnant les pièces sur la fiche A (modèle à la taille des pièces de Tangram). Validation par l'adulte.</p> <p><u>Niveau 2</u> : Reconstituer le modèle en positionnant les pièces sur la fiche B (modèle réduit pour reproduire le même modèle à côté du support papier). Validation par l'adulte.</p> <p><u>Niveau 3</u> : Reconstituer le modèle en positionnant les pièces sur la table à l'aide du modèle vidéo-projeté. Validation par l'adulte.</p>		<p align="center"><u>Activité de l'élève</u></p> <p>Les élèves donnent le nom, les caractéristiques de chaque pièce du Tangram.</p> <p>Les élèves reformulent la consigne, le but de l'activité.</p> <p>Les élèves réalisent le modèle en repérant les formes et/ou en tâtonnant puis indiquent la pièce qui manque.</p>



Niveau 2



Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

GS/CP

Compétences visées :

- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes concrets
- Effectuer une recherche par tâtonnement en fonction d'une contrainte et trouver toutes les solutions possibles
- Apprendre à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce aux encouragements et à l'aide des pairs

Objectifs :

- Organiser une suite d'objets en fonction de critères de couleurs
- Verbaliser sa démarche

Défi 2 / 4 DRAPEAUX

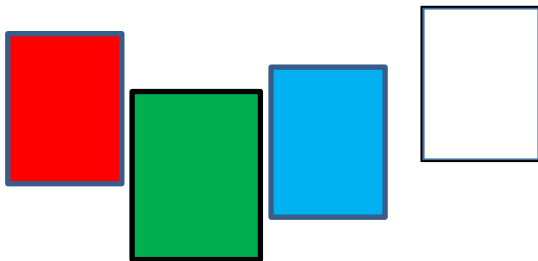
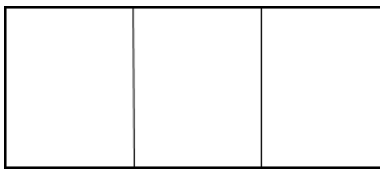
Matériel

Rectangles de papiers des 4 couleurs + colle
Ou

Feutres, crayons de couleurs et
fiche drapeaux à colorier

Déroulement / consignes

Avec 4 couleurs de tissu, combien peut-on coudre de drapeaux de ce modèle ?



Ce travail est pensé pour être organisé de façon coopérative dans la classe :

Le groupe 1 recherche toutes les possibilités en commençant par la couleur blanche.

Le groupe 2 recherche toutes les possibilités en commençant par la couleur verte.

Le groupe 3 recherche toutes les possibilités en commençant par la couleur bleue.

Le groupe 4 recherche toutes les possibilités en commençant par la couleur rouge.

Puis les groupes mettent en commun leur démarche et les solutions.

Activité de l'élève

Les élèves nomment les couleurs utilisées.
Les élèves reformulent la consigne, le but de l'activité.

Ils collent les rectangles de papier ou colorient les cases pour réaliser les drapeaux.

Les élèves comparent leurs drapeaux, échangent. Ils conservent ceux qui sont différents.

FICHE pour coloriage

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

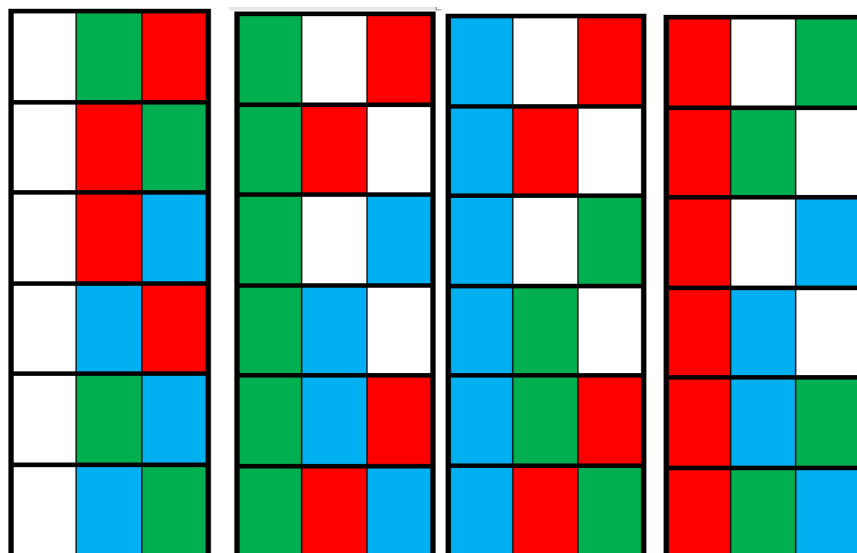
--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Validation par l'enseignant-e



Résolution de problèmes		GS/CP
<u>Compétences visées :</u> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses avec un temps de recherche autonome (CHERCHER) - Décrire le carré en utilisant un vocabulaire approprié. - (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations 		Défi 3 / 4 FORMES et SALLE DE MOTRICITE
<u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans une activité de recherche - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques. - Réfléchir et collaborer entre élèves pour réaliser une production collective (s'apparentant à une forme géométrique) 		Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Elèves ou playmobils ou personnages légos ou jetons • Cordes/Ficelles (pour les alignements) • Appareil photo (pour validation)
<u>Déroulement / consignes</u> <p>Aujourd'hui, nous allons devoir résoudre un problème portant sur la figure géométrique du carré.</p> <p>Voici le problème :</p> <p>« Combien d'élèves faut-il pour construire le plus grand carré possible ? »</p> <p>Pour fabriquer le carré, vous utiliserez l'espace de la salle de motricité/salle de classe/salle annexe.</p> <p>Il faut réaliser le plus grand carré possible en fonction du nombre d'élèves de la classe (il peut donc y avoir des élèves en +, qui peuvent être là pour aider, superviser, valider avec les photos la production du groupe)</p> <p>Possibilité de demander aux élèves de rendre la réponse sous la forme d'un « schéma ».</p> <p>Possibilité de faire dans un premier temps des groupes pour réfléchir à la situation, chercher tâtonner (playmobils/légos → jetons), avant que le groupe classe ne se retrouve pour réaliser la production.</p> <p>Si difficultés, amener les élèves à formuler les propriétés géométriques du carré</p> <p>Une fois le temps de recherche terminé, laissez les élèves se mettre en situation « physique ».</p> <p>Retour réflexif possible en classe pour regarder les photos, parler autour du travail réalisé, verbaliser les propriétés géométriques du carré (les autres solutions possibles pour réaliser un carré avec l'effectif de la classe, mais qui n'auraient pas été « le plus grand carré possible »).</p>		<u>Activité de l'élève</u> <p>Les élèves reformulent la consigne, le but de l'activité, prennent bien en considération le nombre d'élèves de la classe aujourd'hui.</p> <p>Phase de recherche, tâtonnement...</p> <p>Confrontation des recherches puis les élèves réalisent en classe entière, le carré qu'ils pensent être le plus grand par rapport à l'effectif de la classe.</p> <p>La fiche comprenant les photos (playmobils/légos) servira de validation (à un élève ou à l'enseignant).</p> <p>Vidéo-projecteur, ou TBI ; ou regroupement de l'après-midi si possibilité d'imprimer les photos.</p>

Le plus grand carré possible !

Combien d'élèves faut-il pour
construire le plus grand carré
possible?

Carrés

Différentes réponses possibles suivant les classes



Explorer le monde- faire l'expérience de l'espace		GS-CP
<u>Compétences visées :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable d'observer les déplacement d'éléments fixes - Effectuer une recherche par tâtonnement pour reproduire un déplacement 		Défi 4 / 4 DEPLACEMENTS et SALLE DE MOTRICITE
<u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en suivant des consignes de déplacement 		Matériel <ul style="list-style-type: none"> • 15 cerceaux (pour reproduire le quadrillage (dernière diapositive)) • 3 animaux en peluche ou 3 figurines ou 3 dessins • Les cartes à imprimer
<p align="center"><u>Déroulement / consignes</u></p> <p>Aujourd'hui, nous allons travailler sur déplacements en salle de motricité. (Suivant le nombre d'élèves de la classe, possibilité de réaliser plusieurs groupes.) Voilà les cartes que nous avons gagnés.</p> <p><u>Situation 1 :</u> <u>Déroulement :</u> Sur le quadrillage (3x5) positionner les animaux comme sur les cartes avant que les élèves arrivent sur l'activité. <u>Consignes :</u> A l'aide des cartes que l'on a trouvé on va essayer de faire se déplacer les animaux au bon endroit. Si tous les animaux se retrouvent dans le même cerceau alors on a gagné</p> <p><u>Situation 2 :</u> <u>Déroulement :</u> Si les élèves n'arrivent pas à se repérer à cause de la taille du quadrillage et de tous les cerceaux vides, il est possible de n'installer que les cerceaux qui sont présents sur les cartes à imprimer et pas sur le quadrillage de la dernière diapositive du power point. <u>Consigne :</u> A l'aide des cartes que l'on a gagné on va essayer de faire se déplacer les animaux au bon endroit. Si tous les animaux se retrouvent dans le même cerceau alors on a gagné.</p> <p><u>Situation 3 :</u> <u>Déroulement :</u> S'il n'est pas possible d'installer un quadrillage fait de cerceau dans la salle de motricité, alors il est possible d'imprimer le quadrillage (dernière page du power point et de cette préparation) et de faire l'activité dessus avec des petits personnage à déplacer.</p>		<p align="center"><u>Activité de l'élève</u></p> <p>Les élèves sont invités à parler des cartes, à les décrire.</p> <p>Les élèves sont invités à comparer ce qu'ils voient sur les cartes et ce qu'ils voient dans la salle de motricité. A l'aide des cartes les élèves doivent déplacer les animaux un par un et trouver le cerceau dans lequel les animaux se retrouvent tous.</p> <p>Les élèves sont invités à comparer ce qu'ils voient sur les cartes et ce qu'ils voient dans la salle de motricité. A l'aide des cartes les élèves doivent déplacer les animaux un par un et trouver le cerceau dans lequel les animaux se retrouvent tous. (Il est aussi possible que les élèves prennent la place des animaux et se déplacent à travers le quadrillage)</p> <p>Les élèves, à l'aide des cartes imprimables, déplacent les personnages sur le quadrillage.</p>

