

# SITUATIONS D'APPRENTISSAGE SUR LES FORMES

	PS	MS	GS
Solides	<p><b>Apparier des objets selon leur forme :</b> La main dans la boîte (<i>Vers les maths</i>)</p> <p><b>Reconnaître des solides :</b> Identifier le même que celui qui est montré (Reconnaissance visuelle et par le toucher)</p> <p><b>Identifier les caractéristiques des solides :</b> Construire des empreintes Retrouver des solides à partir d'empreintes Jeu du portrait Loto des solides</p> <p><b>Construire et reproduire des solides :</b> Construire une boîte fermée</p>	<p><b>Reconnaître des solides :</b> Identifier le même que celui qui est demandé Faire émerger des critères de tri Identifier un intrus dans une collection (Reconnaissance visuelle et par le toucher)</p> <p><b>Identifier les caractéristiques des solides :</b> Construire des empreintes Retrouver des solides à partir d'empreintes Jeu du portrait Loto des solides</p> <p><b>Construire et reproduire des solides :</b> Construire plusieurs boîtes différentes</p>	<p><b>Reconnaître des solides :</b> Identifier le même que celui dont la carte d'identité est présentée (empreintes) Faire émerger des critères de tri Augmenter le nombre de solides à trier Identifier un intrus dans une collection (faire verbaliser ce qui n'est pas pareil)</p> <p><b>Identifier les caractéristiques des solides :</b> Retrouver des solides à partir d'empreintes Jeu du portrait Loto des solides</p> <p><b>Construire et reproduire des solides :</b> Reproduire un modèle de boîte Fabriquer des boîtes dont le nombre de faces est donné Écrire la carte d'identité d'un solide</p>
Formes planes	<p><b>Puzzles à une pièce :</b> - Les boîtes à formes (figuratives et géométriques) - Les puzzles à encastrement (formes figuratives, formes géométriques avec boutons)</p> <p><b>Puzzles plans à plusieurs pièces :</b> - Puzzles à images (bords surélevés)</p> <p><b>Reconnaître les formes et leurs caractéristiques :</b> Jeux d'association (contour, forme pleine)</p> <p><b>Construire, reproduire, représenter :</b> - Dessin à main levée</p>	<p><b>Puzzles à une pièce :</b> - Les puzzles à encastrement (formes géométriques, formes symétriques, en 3D)</p> <p><b>Puzzles plans à plusieurs pièces :</b> - Puzzles à images - Jeux de circuits (continuité des bords droits, des lignes, etc...)</p> <p><b>Reconnaître les formes et leurs caractéristiques :</b> Jeux d'association (contour, forme pleine, forme en négatif, en volume de taille différentes) Jeu de Kim (désigner)</p> <p><b>Construire, reproduire, représenter :</b> - Les piques à brochettes - Le géoplan - Dessin à main levée, avec pochoir, avec gabarit - Tangram (formes libres et composition de formes, assemblages) - Kaplas (assemblages à partir de modèles)</p>	<p><b>Puzzles plans à plusieurs pièces :</b> - Puzzles à images (tri des bords droits) - Jeux de circuits (continuité des bords droits, des lignes, etc...)</p> <p><b>Reconnaître les formes et leurs caractéristiques :</b> Jeu de Kim (désigner, représenter) Jeu du portrait</p> <p><b>Construire, reproduire, représenter :</b> - Les piques à brochettes - Le géoplan - Dessin à main levée, avec pochoir, avec gabarit - Tangram (composition de formes, assemblages, reproduction de modèles avec orientations différentes) - Kaplas (assemblages à partir de modèles)</p>

**Remarque :** Les activités autour des formes sont nombreuses et se pratiquent bien avant la connaissance par les élèves d'un lexique associé (celui-ci peut cependant être utilisé très tôt par l'enseignant). Il n'est pas nécessaire de recourir à trop d'activités ; il est préférable de jouer sur des variables pertinentes influençant les apprentissages (*variables didactiques, scénographiques, ergonomiques*) pour faire évoluer une activité, gérer l'hétérogénéité, se créer des outils de différenciation.