**Périodes 2 & 3**

**Domaine : CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE**

**Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**

**Objectif de l’Unité d’apprentissage : trier et classer des objets selon leurs formes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Attendus en référence aux programmes 2015** | **Attendus spécifiques** |
| **Découvrir les formes et les grandeurs**  🡪Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.  🡪Reconnaître un disque, un carré, un triangle.  **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l’oral**  🡪Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.  🡪Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer. | **Découvrir les formes et les grandeurs**  🡪Manipuler les jeux de la classe.  🡪 Classer les jeux : ceux qui s’emboîtent, ceux qui se vissent, ceux qui s’enfilent, ceux qui s’empilent.  🡪 Associer une pièce de jeu au jeu correspondant.  🡪 Associer une pièce de jeu au gabarit dessiné.  🡪Reconnaître une forme cachée en la touchant.  **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l’oral**  🡪Nommer les jeux de la classe.  🡪Nommer les actions de construction relatives aux jeux de la classe.  🡪Nommer les formes des pièces d’un jeu. |
| **Apprendre ensemble et vivre ensemble**  Se familiariser progressivement avec une manière d’apprendre spécifique à l’école maternelle en :  -participant aux activités ;  -agissant avec les autres enfants ;  -parlant pour communiquer ;  -entrant dans un rythme collectif ; | |

**LEXIQUE travaillé (le lexique à acquérir est en caractères gras)**

**Noms : LEGO**, brique, plaque, **CLIPO**, roue, barre, **carré**, **rond**, **disque,** **triangle**, cube, picot, **boulons**, vis, écrou, **COLLIERS**, perle, cordon, **BLOCS**, cube, pont;

**Verbes :** **emboîter/déboîter**, **visser/dévisser**, **enfiler**, **empiler ;**

**Adjectifs :** long/court, creux/plein, grand/petit.

**Sommaire**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **N° de séance** | **Contenu/titre de la séance** | **Étapes de l’apprentissage** |
| **1** | Jouer aux différents jeux de la classe et les ranger | **Découverte** |
| **2** | Trier et classer les jeux de la classe : les jeux qui s’emboîtent/se déboîtent, les jeux qui se vissent/se dévissent, les jeux qui s’enfilent, les jeux qui s’empilent  → activité de manipulation (avec l’ATSEM) : réaliser des colliers de perles de différentes formes | **Exploration**  **Manipulation** |
| **3** | Classer les pièces d’un jeu qui s’emboîte : les CLIPO  → activité de manipulation (avec l’ATSEM) : boîtes à formes |
| **4** | Mettre en relation une forme dessinée avec une pièce du jeu qui s’emboîte  → activité d’entraînement (avec l’ATSEM) : trier des pièces de jeux (s’emboîtent/ne s’emboîtent pas) | **Formalisation** |
| **5** | Reconnaître des formes au toucher : KIM formes  → activité d’entraînement (avec l’ATSEM) : Jeu d’association objet réel /forme dessinée |
|  | Évaluation individuelle et positive tout au long de l’unité d’apprentissage | **Evaluation** |

**Remarque :** Il est important de garder une trace écrite des phases de manipulation, de recherche des différentes séances. Il s ‘agit donc de prendre des photos des différentes situations mises en œuvre et de les insérer dans des documents qui seront présentés dans le cahier de vie ou le classeur de travail, avec des commentaires des élèves dictés à l’enseignant.

|  |  |
| --- | --- |
| **SÉANCE** | **OBSERVABLES** |
| 1 | * Commencer l’activité. * Participer à l’activité jusqu’au bout. * Jouer avec les jeux de la classe. * Ranger dans les boîtes sans distinguer les différents jeux. * Ranger dans les boîtes en distinguant les différents jeux. |
| 2 | * Commencer l’activité. * Participer à l’activité jusqu’au bout. * Jouer avec les jeux de la classe. * Utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer et décrire les jeux (à préciser). * Classer les jeux dans les boîtes. |
| 3 | * Participer à l’activité. * Participer à l’activité jusqu’au bout. * Jouer avec le jeu des CLIPO. * Utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer et décrire les pièces de CLIPO (à préciser). * Classer les pièces de CLIPO dans les boîtes. |
| 4 | * Participer à l’activité. * Participer à l’activité jusqu’au bout. * Jouer avec le jeu des CLIPO. * Utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer et décrire les pièces de CLIPO (à préciser). * Associer les pièces de CLIPO à des formes dessinées. |
| 5 | * Participer à l’activité. * Participer à l’activité jusqu’au bout. * Utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer et décrire les formes (à préciser). * Reconnaître une forme au toucher (à préciser). |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase de découverte** | **séance n°1** | **Jouer aux différents jeux de la classe et les ranger** | | | |
| **Compétence spécifique de cette séance :** découvrir et manipuler les jeux de la classe et les ranger | | | | | |
| **Présentation de l’activité aux élèves :** Proposer aux élèves de découvrir les jeux de la classe disposés sur les tables.  Consigne donnée : « Avec l’ATSEM (dire son prénom), nous avons installé sur les tables plusieurs jeux de la classe. Nous allons vous appeler pour que vous puissiez jouer à ces jeux. Vous devez rester à votre place et au signal (clochette), vous reviendrez vous asseoir sur les bancs du coin regroupement» | | | | | |
| **Dispositif**  **et outils donnés aux élèves** | | **Tâches des élèves** | | **Rôle et tâche de l’enseignant** | |
| **Groupe :** 7 élèves  **Matériel :**  -jeu de LEGO DUPPLO ou jeu de CLIPO ou jeu de POLYM  -abaques ou colliers de maxi perles  -jeu de vissage : boulons  -jeu de construction avec pièces à empiler  **Durée 30’ (rotation des groupes au bout de 15’)** | | **Tâche disciplinaire :**  -jouer au jeu installé sur la table  -emboîter/déboîter  -visser/dévisser  -enfiler  -empiler  -ranger les pièces de jeux dans les bacs à la fin de la séance  **Tâche langagière :**  -nommer le jeu auquel on joue  -nommer les actions réalisées | | -Nommer les différents jeux lors de la présentation de la tâche et de l’installation des élèves aux tables.  -Se déplacer d’une table à l’autre pour faire nommer le jeu aux élèves, accompagner les actions des élèves, faire reformuler : « à quel jeu jouez-vous ? », « vous jouez avec les boulons », « il y a des vis et des écrous, vous les vissez les uns aux autres », « il y a des pièces de LEGO de différentes formes, vous les emboîtez », « vous enfilez les perles sur un cordon pour faire un collier »,…  -A la fin de chaque rotation, rassembler les élèves au coin regroupement pour une rapide formulation des noms des jeux et de la manière dont on y joue. | |
| **Lors du bilan,** présenter les boîtes de rangement avec quelques pièces de jeu à l’intérieur, et faire formuler les noms de jeux correspondants et la façon de jouer. Il s’agit de bien faire formuler la tâche effectuée : « on a appris à emboîter des briques de LEGO » et non « on a fait des LEGO ». Demander ensuite aux élèves de ranger les jeux toujours installés sur les tables dans les boîtes restées au coin regroupement. | | | | | |
| **Obstacles didactiques aux apprentissages :** Il est important de choisir des jeux adaptés à l’âge des élèves, en particulier pour écarter tout danger (des perles trop petites peuvent être ingérées !). Malgré tout, l’exploration nécessite la mise en œuvre de compétences motrices et sensibles qui peuvent être en cours de construction pour certains élèves (gestes précis, gestes nécessitant de la force,…). | | | | | |
| **Exemple d’erreur**  L’élève ne parvient pas à emboîter ou déboîter deux pièces de jeu. | | | **Exemple d’erreur**  L’élève ne parvient pas à enfiler les perles dans les cordons. | | **Exemple d’erreur**  L’élève essaie d’enfiler les vis dans les écrous au lieu de les visser. |
| **Réponse de l’enseignant**  Montrer comment emboîter les pièces de jeu. Repérer les enfants concernés et leur proposer les CLIPO plutôt que les LEGO. | | | **Réponse de l’enseignant**  Montrer le geste adéquat. Là encore, proposer de référence les abaques. | | **Réponse de l’enseignant**  Montrer le geste de vissage et dévissage en faisant remarquer que les vis et écrous doivent être de même forme (rond, carré, triangle) pour être vissés les uns aux autres. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Atelier de découverte : avec l’aide de l’ATSEM**  Réaliser des colliers de perles de même couleur  **Les colliers obtenus seront présentés lors du bilan du travail effectué.** | |
| **Dispositif**  **Groupe :** 8 élèves  **Matériel :**  -6 cordons  -Maxi perles de différentes couleurs et différents formes  -6 boîtes en plastiques | **Consignes / Recommandations**  Vous allez fabriquer des colliers avec les perles qui sont dans les boîtes devant vous.  Vous enfilez les perles sur le cordon pour obtenir un long collier.  →Veiller à ce que les élèves ne mettent pas de perles monochromes dans la bouche.  →Veiller à faire produire à l’élève un geste adéquat : on fait passer l’extrémité du cordon dans le trou de chaque perle, on récupère le cordon de l’autre côté de la perle et on fait glisser la perle le long du cordon.  →Fermer les colliers à la fin de l’activité |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase de d’exploration** | **séance n°2** | **Trier et classer les jeux de la classe** | | | |
| **Compétence spécifique de cette séance :** différencier les jeux selon certaines caractéristiques (aspect, manière dont on joue) | | | | | |
| **Présentation de l’activité aux élèves :** Poser sur la table de travail plusieurs pièces de jeux différents de la classeet des barquettes vides. Demander ensuite de les classer à l’aide des barquettes.  Consigne donnée : « Vous allez mettre ensemble dans les barquettes les pièces qui appartiennent aux mêmes jeux. Ça s’appelle classer les jeux » | | | | | |
| **Dispositif**  **et outils donnés aux élèves** | | **Tâches des élèves** | | **Rôle et tâche de l’enseignant** | |
| **Groupe :** 7 élèves  **Matériel :**  -jeu de CLIPO  -colliers de maxi perles  -jeu de vissage : boulons  -jeu de construction avec pièces à empiler  **Durée 30’ (rotation des groupes au bout de 15’)** | | **Tâche disciplinaire :**  -jouer aux jeux installés sur la table : emboîter/déboîter, visser/dévisser, enfiler, empiler  -classer les pièces des jeux selon leur aspect et l’action qui caractérise le jeu.  **Tâche langagière :**  -nommer le jeu auquel on joue : ***CLIPO, COLLIERS DE PERLES, BLOCS, BOULONS ;***  -nommer les pièces des jeux (briques, rond, boules, pont, roue,…) ;  -décrire les pièces de jeu : «**Les CLIPO ont des piques », « les blocs n’ont pas de piques (ils sont lisses) », « les perles des colliers sont des boules avec un trou pour faire passer le cordon », « dans les boulons, il y a des vis avec une tige et des écrous avec un grand trou au milieu pour faire passer la vis », « la tête de la vis peut être un rond, les écrous peuvent être aussi des ronds »,…**  -nommer les actions réalisées : ***emboîter/déboîter, visser/dévisser, enfiler, empiler ;*** | | Présentation de la tâche :  -Nommer les différents jeux.  -Faire reformuler les élèves.  Laisser un temps de jeu libre. Pendant cette phase  :  -Questionner les élèves : « A quel jeu joues-tu ? », « que fais-tu pour jouer à ce jeu ? ». Si l’élève questionné ne parle pas, demander aux autres enfants de l’aider ou le dire soi-même et faire reformuler.  Pendant le classement :  -dire les noms des pièces de jeu et faire reformuler par les élèves : **« c’est une brique de CLIPO », « c’est une perle de collier »…**  -Demander aux élèves de décrire les pièces de jeu : **« que voyez-vous sur cette brique ? », « est-ce que la brique de CLIPO est pareille que les brique des blocs », « qu’est-ce que vous voyez sur les perles des colliers ? »…**  -Demander aux élèves de justifier le choix de mettre une pièce de jeu dans une barquette plutôt qu’une autre : **« pourquoi mets-tu cette pièce dans cette barquette ? », « comment s’appelle le jeu auquel cette pièce appartient ? », « que doit-on faire pour jouer à ce jeu ? »** | |
| **Lors du bilan,** présenter les boîtes de rangement avec quelques pièces de jeu à l’intérieur, et faire formuler les noms de jeux correspondants, quelques caractéristiques des pièces de jeux et la façon de jouer. Il s’agit de bien faire formuler la tâche effectuée : « on a appris à mettre ensemble les pièces des mêmes jeux » et non « on a joué ». | | | | | |
| **Obstacles didactiques aux apprentissages :** Il est important de choisir des jeux adaptés à l’âge des enfants, en particulier pour écarter tout danger (des perles trop petites peuvent être ingérées. | | | | | |
| **Exemple d’obstacle**  L’enfant ne parvient pas à décrire les pièces des jeux | | | **Exemple d’obstacle**  L’enfant ne joue pas. | | **Exemple d’obstacle**  L’élève essaie d’enfiler les vis dans les écrous au lieu de les visser. |
| **Réponse de l’enseignant**  Donner aux enfants le lexique adéquat ; Les enfants sont pour le moment en réception de langage. | | | **Réponse de l’enseignant**  Jouer avec lui en montrant le geste adéquat. | | **Réponse de l’enseignant**  Montrer le geste de vissage et dévissage en faisant remarquer que les vis et écrous doivent être de même forme (rond, carré, triangle) pour être vissés les uns aux autres. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Atelier de découverte : avec l’aide de l’ATSEM**  Réaliser des colliers de perles de même couleur  **Les colliers obtenus seront présentés lors du bilan du travail effectué.** | |
| **Dispositif**  **Groupe :** 8 élèves  **Matériel :**  -6 cordons  -Maxi perles de différentes couleurs et différents formes  -6 boîtes en plastiques | **Consignes / Recommandations**  Vous allez fabriquer des colliers avec les perles qui sont dans les boîtes devant vous.  Vous enfilez les perles sur le cordon pour obtenir un long collier.  →Veiller à ce que les élèves ne mettent pas de perles monochromes dans la bouche.  →Veiller à faire produire à l’élève un geste adéquat : on fait passer l’extrémité du cordon dans le trou de chaque perle, on récupère le cordon de l’autre côté de la perle et on fait glisser la perle le long du cordon.  →Fermer les colliers à la fin de l’activité |

**Remarques concernant les tâches de classement proposées dans les séances 2, 3, 4 :**

-Laisser un temps de jeu libre raisonnable en début de séance.

-Si certains élèves ne parlent pas (situation fréquente en début d’année pour de multiples raisons), donner la parole à ceux qui parlent et tenter ensuite de faire répéter ceux qui ne parlent pas. Ne pas insister si les élèves ne parlent toujours pas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phase d’exploration** | **Séance n° 2** | Trier et classer les jeux de la classe | |
| **Compétence spécifique de cette séance :** différencier les jeux qui s’emboîtent, les jeux qui se vissent, les jeux qui s’enfilent, les jeux qui s’empilent. | | | |
| **Présentation de l’activité aux élèves :** Poser sur la table de travail plusieurs pièces de jeux de la classeet des barquettes vides. Demander ensuite de les classer à l’aide des barquettes.  Consigne donnée : « Vous allez mettre ensemble dans les barquettes les pièces qui appartiennent aux mêmes jeux. Ça s’appelle classer les jeux » | | | |
| **Dispositif**  **et outils donnés aux élèves** | | **Tâches des élèves** | **Rôle et tâche de l’enseignant** |
| **Groupe :** 6 élèves maximum  **Matériel :**  -jeu de LEGO DUPLO ou jeu de CLIPO ou jeu de POLYM  -abaques ou colliers de maxi perles  -jeu de vissage : boulons  -jeu de construction avec pièces à empiler  -bacs de rangement ou feuilles A3  **Durée 20’** | | **Tâche disciplinaire :**  -jouer aux jeux installés sur la table : emboîter/déboîter, visser/dévisser, enfiler, empiler  -classer les pièces des jeux selon l’action qui caractérise le jeu  **Tâche langagière :**  -nommer le jeu auquel on joue  -nommer les pièces des jeux (briques, rond, boules,…)  -nommer les actions réalisées | -Nommer les différents jeux lors de la présentation de la tâche. Faire reformuler par les élèves.  -Questionner les élèves pendant le temps de jeu libre : « A quel jeu joues-tu ? », « que fais-tu pour jouer à ce jeu ? ». Si l’élève questionné ne parle pas, demander aux autres enfants de l’aider ou le dire soi-même et faire reformuler.  -dire les noms des pièces de jeu et faire reformuler par les élèves : « c’est une brique de LEGO,  -Demander aux élèves de justifier le choix de mettre une pièce de jeu dans une barquette plutôt qu’une autre : « pourquoi mets-tu cette pièce dans cette barquette ? », « comment s’appelle le jeu auquel cette pièce appartient ? », « que doit-on faire pour jouer à ce jeu ? » |

On peut laisser les élèves classer toutes les pièces de jeu et procéder ensuite à une validation du travail réalisé ou bien demander aux élèves de poser les pièces de jeux dans les barquettes les uns après les autres afin de les questionner systématiquement et de favoriser les interactions entre eux.

|  |  |
| --- | --- |
| **Atelier de manipulation : avec l’aide de l’ATSEM**  Tri de jeux : les jeux qui s’emboîtent / les jeux qui ne s’emboîtent pas | |
| **Dispositif**  **Groupe :** 6 élèves maximum  **Matériel :**  -LEGO, POLYM  -boulons  -cordons et perles  -2 bacs de rangement | -Faire jouer librement les élèves aux jeux disposés sur la table.  -Demander de trier les pièces de jeux sur la table. Il s’agit de trouver les pièces de jeux qui s’emboîtent et de les mettre dans le bac.  →Rappeler qu’il y a dans la classe des jeux qui s’emboîtent, des jeux qui se vissent, des jeux qui s’enfilent, des jeux qui s’empilent  →Faire nommer les jeux correspondant aux pièces utilisées  →Faire remarquer que plusieurs jeux se retrouvent dans le bac des jeux qui s’emboîtent (POLYM et LEGO) et dans le bac des jeux qui ne s’emboîtent pas (boulons, perles et cordons) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase d’exploration** | **Séance n° 3** | | Classer les pièces d’un jeu qui s’emboîte : Les CLIPO | |
| **Compétence spécifique de cette séance :** différencier les pièces du jeu de CLIPO selon leurs formes | | | | |
| **Présentation de l’activité aux élèves :** Après un temps de jeu libre avec les CLIPO, demander aux élèves de classer les pièces du jeu selon leur forme.  Consigne donnée : «J’ai placé sur la table des barquettes. Vous devez classer les pièces du jeu de CLIPO, ça veut dire que vous devez mettre ensemble les pièces du jeu de CLIPO qui ont la même forme. » | | | | |
| **Dispositif**  **et outils donnés aux élèves** | | **Tâches des élèves** | | **Rôle et tâche de l’enseignant** |
| **Groupe :** 6 élèves maximum  **Matériel :**  -jeu de CLIPO  -barquettes ou feuilles A3  **Durée 30’** | | **Tâche disciplinaire :**  -jouer librement au jeu de CLIPO installé sur la table  -classer les pièces des jeux selon leur forme  **Tâche langagière :**  -pendant le jeu libre, nommer le jeu et les actions réalisées avec les pièces du jeu  -pendant le classement, nommer les formes des pièces de jeu : barre, carré plein, carré creux, rond, roue, disque, triangle, rectangle, pyramide | | -Nommer le jeu lors de la présentation de la tâche. Faire reformuler par les élèves.  -Pendant la phase de jeu libre, questionner les élèves : « A quel jeu joues-tu ? », « que fais-tu pour jouer à ce jeu ? ». Si l’élève questionné ne parle pas, demander aux autres enfants de l’aider ou le dire soi-même et faire reformuler.  -Pendant la phase de classement, demander aux élèves de justifier le choix de mettre une pièce de jeu dans une barquette plutôt qu’une autre : « pourquoi mets-tu cette pièce dans cette barquette ? », « Quelle est cette pièce de jeu ? »  -Dire aux élèves les caractéristiques de quelques formes simples des pièces du jeu : « le carré a 4 sommets et 4 côtés alors que triangle a trois sommets et trois côtés, le rond n’a pas de sommet ».  -Nommer les formes des pièces de jeu et faire reformuler les élèves. |
| **BILAN :** Utiliser le classement des pièces de jeux dans les barquettes pour faire formuler aux élèves la tâche d’apprentissage (mettre ensemble les pièces de même forme) et faire reformuler les noms des pièces de jeu. | | | | |

p

|  |  |
| --- | --- |
| **Atelier de manipulation : avec l’aide de l’ATSEM**  Boîtes à formes / abaques des formes | |
| **Dispositif**  **Groupe :** 8 élèves (2groupes de 4)  **Matériel :**  -4 boîtes à formes  -4 abaques des formes | **Consignes / Recommandations**  Sortir les pièces de boîtes. Demander aux élèves de faire entrer les pièces dans les boîtes par les ouvertures observées sur les parois des boîtes.  →Faire remarquer que les pièces ne rentrent pas par n’importe quelle ouverture  →Faire décrire les pièces prises et faire chercher ensuite l’ouverture qui correspond à la forme décrite : « ça ressemble à un pont, une étoile, … »  →Valoriser la tâche terminée des élèves |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase de formalisation** | **Séance n° 4** | | Mettre en relation une forme dessinée et une pièce de jeu qui s’emboîte | |
| **Compétences spécifiques de cette séance :**   * associer une pièce d’un jeu et sa représentation * nommer les pièces du jeu | | | | |
| **Présentation de l’activité aux élèves :** Présenter les barquettes avec les pièces de jeu dessinées et les pièces du jeu de CLIPO posées sur la table.  Consigne donnée : «J’ai placé sur la table des barquettes. Chacune contient une forme dessinée. Vous devez retrouver les pièces de jeu qui correspondent au dessin et les mettre dans la barquette.» | | | | |
| **Dispositif**  **et outils donnés aux élèves** | | **Tâches des élèves** | | **Rôle et tâche de l’enseignant** |
| **Groupe :** 6 élèves maximum  **Matériel :**  -pièces de jeu de CLIPPO  -barquettes  -dessins plastifiés des pièces de jeu  **Durée 30’** | | **Tâche disciplinaire :**  -associer les pièces de jeu à leur représentation ;  -classer les pièces de jeu selon leurs formes.  **Tâche langagière :**  -pendant le classement, nommer les formes des pièces de jeu : carré, rond, triangle, rectangle. | | -Nommer le jeu lors de la présentation de la tâche. Faire reformuler par les élèves.  -Demander aux élèves de justifier le choix de mettre une pièce de jeu dans une barquette plutôt qu’une autre : « pourquoi mets-tu cette pièce dans cette barquette ? », « Quelle est cette pièce de jeu ? ». Faire superposer les pièces de jeu à la représentation dessinée pour valider les choix des élèves.  -Faire interagir les élèves du groupe de manière à ce que les justifications des uns soient complétées par celles des autres. Faire reformuler les caractéristiques des pièces de jeu aux formes les plus simples (voir séance 3)  -Nommer les formes des pièces de jeu et faire reformuler les élèves. |
| **BILAN :** Utiliser le classement des pièces de jeux dans les barquettes pour faire reformuler aux élèves les noms des formes des pièces de jeux dans les barquettes. Photographier les barquettes pour réaliser des affiches de référence. | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Atelier de manipulation : avec l’aide de l’ATSEM**  Classer les pièces du jeu de CLIPO | |
| **Dispositif**  **Groupe :** 6 à 7 élèves  **Matériel :**  -pièces de jeu de CLIPO : ronds, carrés (creux et pleins), triangles, rectangles (« 2 grands cotés et 2 petits côtés »), cubes, têtes, ours.  -7 bacs de rangement | -Faire jouer librement les élèves aux jeux disposés sur la table.  -Demander de classer les pièces de jeux sur la table : chacun son tour, les élèves prenne une boîte et choisissent une forme. Ils mettent alors toutes les pièces de même forme dans la barquette.  →Faire nommer les formes correspondant aux pièces utilisées par chaque élève.  → Faire nommer les formes correspondant aux pièces utilisées par tous les élèves à lafin du classement. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase de formalisation** | **Séance n° 5** | | Reconnaître et nommer une forme cachée : jeu de kim | |
| **Compétence spécifique de cette séance :** reconnaître des formes simples | | | | |
| **Présentation de l’activité aux élèves :** Présenter le sac avec les pièces de jeu à l’intérieur et le vider sur la table pour identifier toutes les pièces. Proposer ensuite de jouer au jeu de kim.  Consigne donnée : «Chaque enfant va glisser sa main à l’intérieur du sac pour prendre une pièce du jeu de CLIPO. Mais attention, avant de sortir la pièce de jeu du sac il va devoir dire à tout le monde de quelle pièce il s’agit : un rond, un carré, un triangle, une barre. Tout le monde vérifiera la réponse quand l’enfant sortira la pièce du sac. » | | | | |
| **Dispositif**  **et outils donnés aux élèves** | | **Tâches des élèves** | | **Rôle et tâche de l’enseignant** |
| **Groupe :** 6 élèves maximum  **Matériel :**  -jeu de CLIPPO  -un sac  **Durée 20’** | | **Tâche disciplinaire :**  - Percevoir par le toucher les caractéristiques de quelques formes simples  - identifier un forme simple d’après ses caractéristiques  **Tâche langagière :**  -Nommer quelques formes simples des pièces du jeu de CLIPO : barre, carré, triangle, rond. | | -Nommer le jeu lors de la présentation de la tâche. Faire reformuler par les élèves.  -Veiller à ce que l’élève donne le nom de la pièce de jeu avant de la sortir du sac.  -Questionner l’élève qui doit trouver le nom de la pièce de jeu pour qu’il justifie sa réponse d’après les caractéristiques des formes choisies : « Pourquoi penses-tu que c’est un rond ? »→« c’est un rond parce qu’il n’a pas de sommets »  -Faire intervenir les élèves du groupe pour valider les réponses de l’élève qui sort la pièce de jeu.  -Demander aux élèves de remettre dans le sac les pièces de jeu qui n’auront pas été identifiées. |
| **BILAN :** Un tableau d’évaluation permettra de rendre compte des acquis des élèves. Pour ceux qui en auront besoin, reprendre les séances 3 et 4 pendant le temps d’accueil ou au lever de la sieste, et mener régulièrement des séances d’évaluation pour mesurer les progrès accomplis. | | | | |