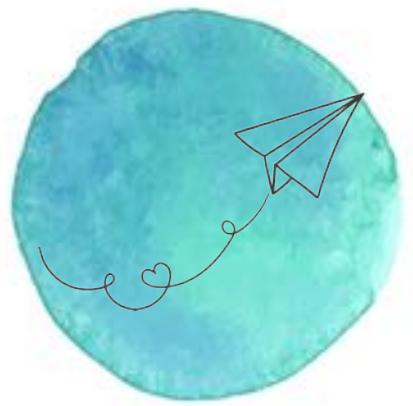


[www.1institalastation.be](http://www.1institalastation.be)



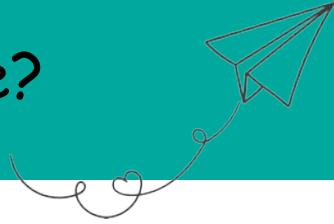
Selon le référentiel des compétences initiales

**FICHIER  
DES ATELIERS AUTONOMES**

Version 2

**1INSTITALASTATION**

# Que retrouve-t-on sur une fiche?



Titre de l'atelier

Photo de l'atelier

Domaine / centre où se trouve l'atelier

L'objectif de l'atelier

Contenu d'apprentissage

Ce que l'enfant fait.

En vert : le domaine choisi  
En rouge: le domaine complet

**La fleur des nombres**



**Domaine:**  
Mathématique

**Objectifs:**

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

**Mathématiques, sciences et Techniques:**  
Les nombres et opérations:  
Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)    Savoir-faire    Compétence(s)

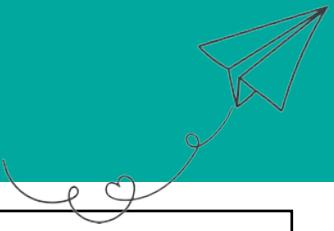
Reconnaitre des représentations structurées

**Attendu:**  
Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

**Tâche:**  
-L'enfant construit différentes représentations d'un même nombre placé au cœur de la fleur.

L'attendu du savoir, savoir-faire, compétence

# Modèle de fiche



Titre

Domaine:

Objectif:

....., .....

.....

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Attendu:

Tâche:

# Mathématique

Affinement des sens

Français

Géographie / Eveil

Activités pratiques

Autonomie affective

# La frise numérique

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10		
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	

## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaître la comptine numérique

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

## Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- Inviter l'enfant à coordonner comptine numérique et avancement du doigt sur la frise murale.
- Placer la photo de l'enfant au dessus du chiffre où il n'arrive plus à coordonner comptine et avancement du doigt.
- L'inviter à s'entraîner seul ou avec un camarade.

# Les chiffres rugueux

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Savoir nommer les signes graphiques qui codent les quantités de 1 à 9

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

L'écriture des nombres

### Attendu:

Distinguer les chiffres des autres signes graphiques.

## Tâche:

Présenter les chiffres trois par trois, ou par deux si nécessaire, par l'intermédiaire de plusieurs Leçons en trois temps (nommer, montrer, identifier).

# Reconnaissance des chiffres

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Savoir nommer les signes graphiques qui codent les quantités de 1 à 9

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

L'écriture des nombres

### Attendu:

Distinguer les chiffres des autres signes graphiques.

## Tâche:

- L'enfant trie les chiffres dans les casses correspondantes.

# Chenille numérique



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Favorise l'initiation aux chiffres et aux quantités

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

## Tâche:

-L'enfant constitue la suite numérique soit avec modèle ou sans modèle, jusque 10.

-L'enfant construit la quantité demandée.

# La suite numérique



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaitre la comptine numérique

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- L'enfant place un chiffre en bois à la place du chiffre manquant en respectant la suite numérique.
- L'enfant peut se référer à la frise numérique.

# Chemin numérique



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaître la comptine numérique

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

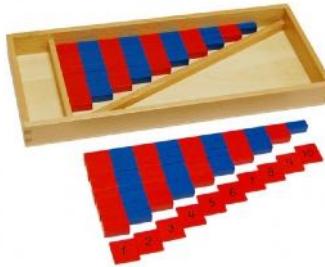
Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- L'enfant constitue la suite numérique soit avec modèle ou sans modèle, jusque 10.
- L'enfant peut se référer à la frise numérique.

# Les barres numériques

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Comprendre le concept de quantité & dénombrer de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres .

### Attendu:

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 9 à minima : énoncer le mot nombre correspondant à chaque élément dénombré, puis celui qui indique le nombre total d'éléments de la collection .

## Tâche:

- Présenter les trois premières quantités et inviter l'enfant à les dénombrer.
- L'inviter ensuite à prendre la quantité que nous nommons.
- Si l'enfant reconnaît les quantités nommées, lui présenter les suivantes.

# Les barres numériques



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés : au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- Inviter l'enfant à réaliser la gradation des barres, de la plus longue à la plus courte.
- Placer les symboles de 1 à 10 sur les quantités.
- Inviter l'enfant à lire la suite numérique obtenue. Dans un sens, puis dans l'autre.
- Le jour même, ou un autre jour, placer les quantités dans le désordre, et donner un à un les symboles à associer.
- Inviter l'enfant à poursuivre seul, ou avec un camarade, l'association entre symboles et quantités. Les enfants peuvent également réaliser cette mise en paire à distance.

# Puzzle des nombres



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :

- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant assemble les différentes représentations d'un même nombre .
- L'enfant classe les nombres dans l'ordre chronologique.

# Compte les poussins

---



3 1 4 2 5

## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 5

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Appréhender / découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres

### Attendus:

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 5, à minima : énoncer le mot nombre correspondant à chaque élément dénombré puis celui qui indique le nombre total d'éléments de la collection

## Tâche:

- L'enfant dénombre le nombre d'oeufs.
- L'enfant place le même nombre de poussins en dessous de la poule.
- L'enfant place les 2 représentations du nombre .

# Cartes à pinces



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Dénombrer une collection jusqu'à 6.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres .

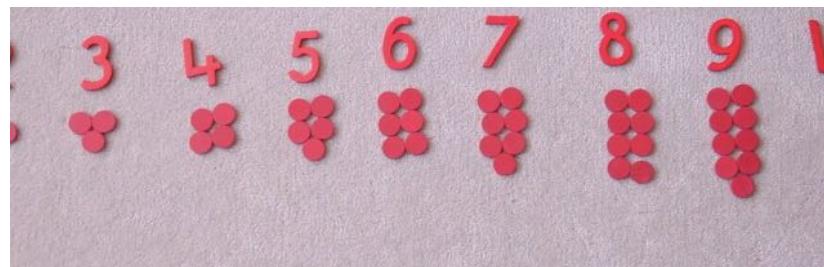
## Attendu:

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 5, à minima : énoncer le mot nombre correspondant à chaque élément dénombré puis celui qui indique le nombre total d'éléments de la collection

## Tâche:

- L'enfant dénombre la collection de fruits.
- L'enfant place la pince à linge sur le nombre qui correspond à la collection.
- L'enfant vérifie sa réponse en retournant la carte.

# Les jetons



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10, introduction de la notion de divisibilité.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

## Tâche:

- Inviter l'enfant à placer les symboles dans l'ordre de la suite numérique.
- Lui montrer comment placer les jetons sous les symboles, par paires.
- L'inviter à poursuivre.
- Introduire le vocabulaire "pair" et "impair".

# Les perles



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant place les plaquettes de nombres du plus petit au plus grand. L'enfant peut s'aider ou pas de la réglette d'aide, de correction.
- L'enfant cherche la barrette « un » et l'accroche sous le 1. Ainsi de suite..

# Les fuseaux

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 9

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

## Tâche:

- Inviter l'enfant à associer les quantités aux symboles de 1 à 9.
- Afin qu'il perçoive qu'une quantité est un ensemble d'unités, nous l'invitons à unir les unités par un élastique.
- Les premiers temps, notre aide sera nécessaire pour qu'il parvienne à positionner l'élastique.
- Présenter ensuite le concept du zéro : "Zéro signifie qu'il n'y a rien, zéro c'est l'absence de quantité."

# Le hérisson



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :

- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant place le pique du hérisson avec le nombre sur le schème correspondant.

# Dénombrer à l'aide du toucher



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Dénombrer une collection jusqu'à 5

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres .

## Attendu:

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 5, à minima : énoncer le mot nombre correspondant à chaque élément dénombré puis celui qui indique le nombre total d'éléments de la collection

## Mathématiques, sciences et Techniques:

La matière:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Dégager des qualités de matières/matériaux rencontrés dans le vécu de la classe .

## Attendu:

Observer et toucher des matières/matériaux rencontrés dans le vécu scolaire.

## Tâche:

-L'enfant dénombre la collection de boutons.

-L'enfant trouve la même collection qui se trouve dans un des sacs à l'aide du toucher.

-L'enfant effectue une mise en paire.

# La mémoire du nombre



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

Reconnaissance des nombres en tant que  $x$  fois l'unité.

Association de la quantité de 1 à 10.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des mots nombres

### Attendu:

Dire le mot nombre correspondant à chaque objet pointé, dans une collection jusqu'à minima 9

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné.

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 6) en combinant deux termes ou plus

## Tâche:

L'enfant pioche une bande, l'ouvre et lit le nombre.

Il referme et doit garder en mémoire le nombre qu'il a lu puis aller n'importe où dans la pièce pour collecter le nombre demandé d'objets (crayons, cailloux...).

Attention, les objets choisis doivent faire partie d'une même collection.

Lorsque l'enfant revient avec les objets, vérifiez ensemble si il a bien le nombre écrit sur le papier. Demandez à l'enfant : "Quel nombre est écrit ?" L'enfant répond puis compte un à un les objets rapportés.

# Les perles colorés



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Comprendre le concept de quantité & dénombrer de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- Présenter les barrettes de perles dans l'ordre de 1 à 10 en les plaçant sur la table les unes en dessous des autres.
- Prendre la perle rouge et demander à l'enfant ce que c'est, 1.
- Prendre la barrette de 2, lui demander ce que c'est, lui demander de compter.
- Prendre la barrette de 3, lui demander ce que c'est, lui demander de compter.
- Et ce jusqu'à celle de 10

# Le paon

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaître la comptine numérique

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

## Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- L'enfant reconstitue la suite de 1 à 10 dans un premier temps.
- L'enfant tourne le plateau sur le socle. Celui-ci s'arrêtera aléatoirement sur un nombre.
- L'enfant retrouve la plume qui correspond à celui-ci.

# Les nombres jusqu'à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus.

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

## Tâche:

- L'enfant place les nombres de 1 à 10.
- L'enfant met le bon nombre de billes dans chaque nombre.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# De 1 à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant place les nombres de 1 à 10
- L'enfant retrouve la constellation qui correspond aux nombres.
- L'enfant construit une collection d'anneau qui correspond aux nombres.

# Les rondins de 1 à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaitre la comptine numérique

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- L'enfant place les rondins dans l'ordre.
- Si besoin il peut se référer aux points présents sur le rondin.

# Les palettes de 1 à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 9

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

## Tâche:

- L'enfant associe les quantités aux symboles de 1 à 10.
- L'enfant range les différentes palettes sur le socle et les boules dans le sac.

# Le marché de glace



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 9

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- L'enfant place les symboles dans l'ordre selon la chaîne numérique stable.
- L'enfant associe les quantités de boule aux symboles de 1 à 9.
- L'enfant peut aller plus loin en réalisant des petites situations d'additions ou de soustractions.

# La coccinelle



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reconnaitre le nombre
- Reconnaitre le schème

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Énoncer le mot nombre correspondant à la collection d'objets

### Attendu:

Dire le mot nombre correspondant à la quantité d'objets grâce :

- au dénombrement ;
- à la reconnaissance globale et immédiate

## Tâche:

-L'enfant place le nombre de points noires qui corresponds à la carte schème ou nombre.

# La fleur des nombres



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Reconnaitre des représentations structurées

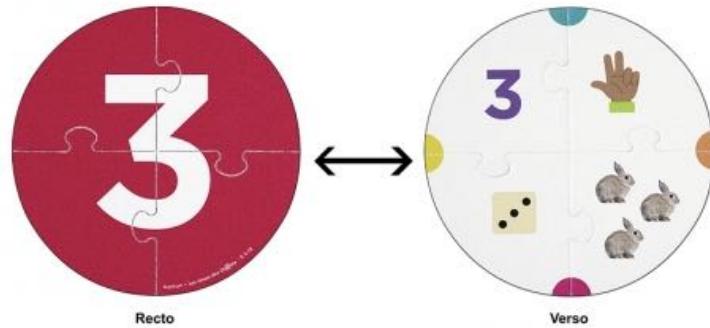
### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

-L'enfant construit différentes représentations d'un même nombre placé au coeur de la fleur.

# Les roues des nombres de 0 à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

-L'enfant doit retrouver les quatre représentations d'un même nombre pour former une roue, puis il la retourne pour s'autocorriger. Il peut suivre l'ordre croissant/décroissant ou rechercher un nombre donné.

# Plus petit plus grand? De combien?



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

- Comprendre la différence entre les grands et les petits nombres.
- Quantifier la différence exacte entre grands et petits nombres

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

## Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

## Tâche:

L'atelier peut se jouer seul ou à 2.

-L'enfant pêche 2 briques.

-L'enfant place les briques sur le plateau.

-L'enfant place le signe correctement selon le plus grand nombre.

-L'enfant peut vérifier sa réponse en superposant les 2 briques.

-L'enfant peut aller plus loin en disant de combien la brique est plus grande.

# La chenille magnétique



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaitre la comptine numérique

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

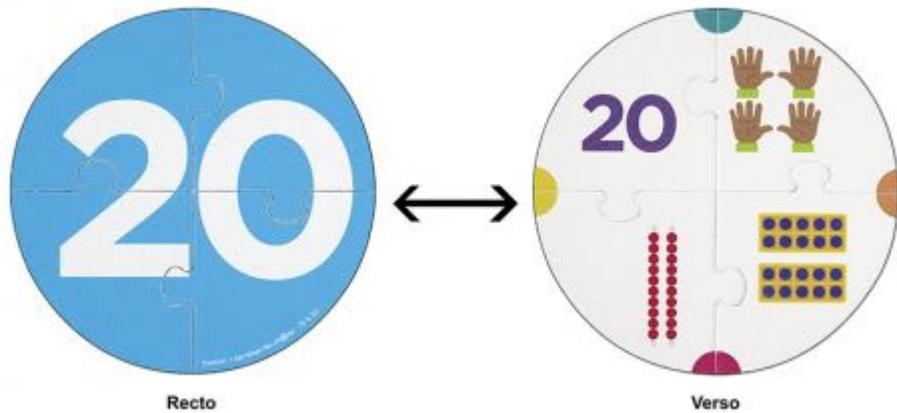
### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

## Tâche:

- L'enfant place un chainon à la place du chiffre manquant en respectant la suite numérique.
- L'enfant peut se référer à la frise numérique.

# Les roues des nombres de 10 à 20



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 10 à 20

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :

- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

-L'enfant doit retrouver les quatre représentations d'un même nombre pour former une roue, puis il la retourne pour s'autocorriger. Il peut suivre l'ordre croissant/décroissant ou rechercher un nombre donné.

# Les cartes des nombres 1 à 20



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 20

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

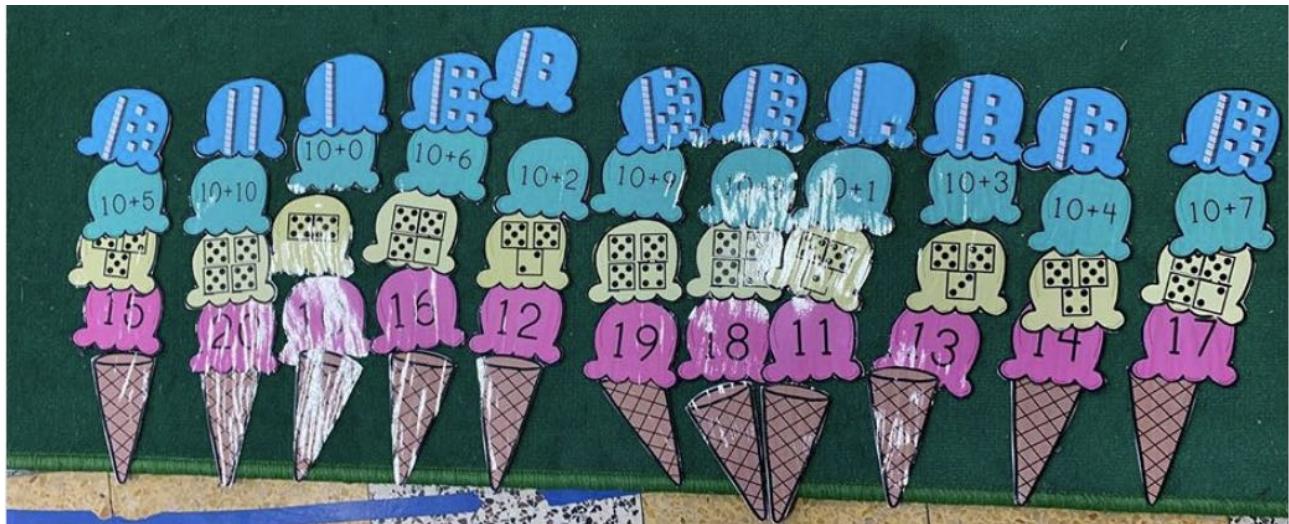
### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant assemble les cartes des nombres à l'aide des différentes représentations (mains, schémes, quantités)
- L'enfant peut remettre les cartes dans l'ordre chronologique

# Les cornets de glace



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 10 à 20

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

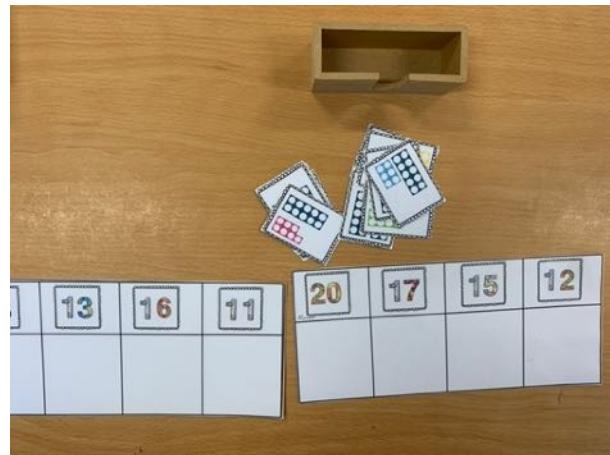
### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :  
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant assemble les cornets de glace à l'aide des différentes représentations des nombres.
- L'enfant peut remettre les cornets dans l'ordre chronologique.

# Les numicons de 10 à 20



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Associer les symboles et les quantités de 1 à 20

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

### Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :

- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

- L'enfant associe le numicon au chiffre correspondant.

# Les tables de Seguin



## Domaine:

## Mathématique

## Objectifs:

- Nommer de 11 à 19 et les dizaines.
  - Préciser les quantités de 10 à 100 et en // l'addition
  - Discrimination visuelle
  - Vocabulaire

## Mathématiques, sciences et Techniques:

## Les nombres et opérations:

Savoir(s)  Savoir-faire  Compétence(s)

## Des mots nombres

### Attendu:

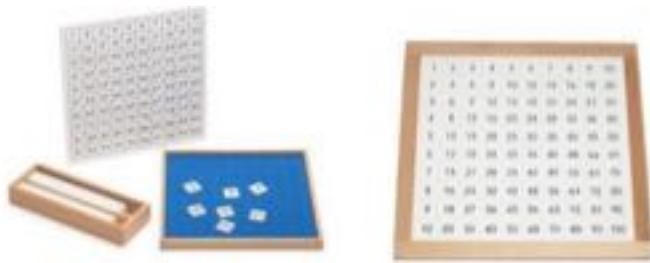
Dire le mot nombre correspondant à chaque objet pointé, dans une collection jusqu'à minima 9

## Tâche:

- "Est-ce que tu sais ce que c'est ceci? c'est 10, 10, 10... Est-ce que tu sais ce que c'est 10 et 1? non, et bien c'est 11, va voir sur la frise. Est-ce que tu sais ce que c'est 10 et 2? (en même temps on place le 2 sur le 0 du 10)".
  - Leçon en trois temps (pour le vocabulaire) : 1° 10, 11, 12. Montrer, laisser l'enfant manipuler, faire nomme l'enfant. 2° "Montre- moi 11...". 3° "C'est quoi ça?..."
  - Ensuite ils y arrivent seuls, on n'en fait que deux trois au début, ensuite, dès qu'ils ont compris, on revient avec le concept de quantité, on revient donc avec les unités. Puisqu'avec la tablette on construit 11 à partir de 10 et 1, avec les unités on fera pareil...
  - Encourager les enfant à faire par eux-mêmes et à verbaliser.
  - La deuxième table de Seguin sert à apprendre le nom des dizaines, rien de plus. "Celui-là c'est 20, tu vas me le montrer sur la frise", puis 30, 40 etc.
  - Faire réciter la comptine numérique des dizaines, lors de regroupement par exemple, de cette façon, ce n'est pas du vocabulaire totalement inconnu pour l'enfant.
  - Utiliser la frise numérique tout le temps

# La table de 100

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Mise en paire visuelle avec la frise.
- Dénombrer jusque 100
- Manipulation
- Discrimination visuelle

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie)

### Attendu:

Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39

### Tâche:

- L'enfant remplit le carré de 100. On peut encourager l'enfant à aller regarder sur la frise numérique.

# Système décimal - Quantités



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Offrir une représentation concrète de l'unité, de la dizaine, de la centaine et du millier

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Des mots nombres

### Attendu:

Dire le mot nombre correspondant à chaque objet pointé, dans une collection jusqu'à minima 9

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Énoncer le mot nombre correspondant à la collection d'objets

### Attendu:

Dire le mot nombre correspondant à la quantité d'objets grâce :

- Au dénombrement
- à la reconnaissance globale et immédiate.

## Tâche:

- Inviter l'enfant à dénombrer l'unité. Nommer "Un. C'est une unité".
- Inviter l'enfant à dénombrer la dizaine. Nommer "Dix. C'est une dizaine".
- Inviter l'enfant à dénombrer la centaine. Nommer "Cent. C'est une centaine".
- Montrer le millier. Nommer "Mille ! C'est un millier".
- Fixer le nouveau vocabulaire avec une Leçon en trois temps.

Nous pouvons montrer à l'enfant en faisant glisser l'unité sur la dizaine, qu'il y a dix unités dans la dizaine. En faisant glisser la dizaine sur la centaine, nous pouvons montrer qu'il y a dix dizaines dans la centaine. Enfin, nous pouvons inviter l'enfant à percevoir les dix centaines dans le millier.

# Système décimal - Symboles

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaitre les symboles qui codent l'unité, la dizaine, la centaine et le millier

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

L'écriture des nombres

### Attendu:

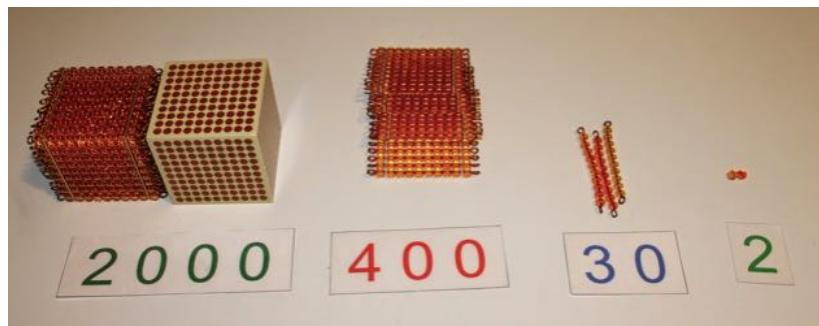
Distinguer les chiffres des autres signes graphiques

## Tâche:

- Inviter l'enfant à nommer "un".
- Inviter l'enfant à nommer "dix".
- Demander à l'enfant s'il connaît le symbole suivant. Nommer "cent".
- Demander à l'enfant s'il connaît le symbole suivant. Nommer "mille".
- Fixer le nouveau vocabulaire avec une Leçon en trois temps.

Nous invitons ensuite l'enfant à associer l'unité, la dizaine, la centaine et le millier avec les symboles correspondants.

# Système décimal - Symboles & Quantités



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Décoder les symboles et leur associer la quantité qu'ils codent

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Composer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Composer par manipulation une quantité d'objets (jusqu'à 10) en combinant deux termes ou plus .

Dire les mots nombres correspondant aux différentes compositions

## Tâche:

- Donner un symbole à l'enfant et l'inviter à aller chercher la quantité correspondante.
- Donner ensuite deux symboles à l'enfant, comme 20 et 3. L'inviter à aller chercher les quantités correspondantes.
- Donner trois ou quatre symboles à l'enfant, comme 1000, 300, 50, 6. L'inviter à aller chercher les quantités correspondantes.

Il est important de toujours demander à l'enfant de nommer à voix haute le ou les symboles donnés "deux centaines et cinq dizaines", puis de vérifier ensemble l'association des quantités et des symboles. Inviter l'enfant à poursuivre avec un camarade plus âgé qui pourra lui proposer des symboles et vérifier les associations effectuées.

# Système décimal - Addition & Multiplication



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Comprendre la fonction de l'addition (mettre ensemble des quantités) et de la multiplication (mettre ensemble les mêmes quantités).

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : l'addition, une multiplication

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération : ajouter, prendre autant de fois,

## Tâche:

- Aider les enfants à installer tout le Matériel de manière ordonnée.
- L'enfant en charge de la somme invite chacun de ses camarades (deux ou trois) à sélectionner des symboles sur le tapis des petits symboles, puis à leur associer des quantités disposées sur un autre tapis.
- Les enfants présentent les symboles choisis en les lisant chacun à leur tour. Ils les déposent dans un coin du tapis.
- Les enfants mettent ensemble leurs quantités. Nous prenons bien le temps si cela est nécessaire de reformuler "Vous allez faire une addition. Une addition, c'est lorsque l'on met des quantités ensemble."
- L'enfant en charge du résultat compte la somme en commençant par les unités.
- Pour chaque catégorie dénombrée, il va chercher le grand symbole correspondant. Par exemple : 8 pour huit unités, 10 pour 1 dizaine, 5 pour cinq centaines, etc.

Lorsqu'un enfant réalise pour la première fois cette activité, et si vous souhaitez lui éviter les retenues, vous pouvez choisir vous-même les termes de l'addition. Néanmoins, si les enfants ont l'habitude d'entendre leurs camarades plus âgés réaliser des additions, vous pouvez tout à fait les laisser choisir les termes et se confronter immédiatement à la retenue. La plupart savent déjà que 10 unités font une dizaine, etc. Les enfants auront donc simplement besoin que vous les accompagniez pour réaliser les changements (10 unités contre une dizaine par exemple). Ils sont ensuite pleinement autonomes dès la première présentation, et seront aidés par leurs camarades si besoin.

Nous présentons toujours cette activité à un enfant, avec deux enfants la connaissant déjà très bien. Ainsi, lorsque le petit groupe d'enfants poursuit sans notre aide, les deux enfants "experts" peuvent aider leur camarade à associer symboles et quantités, à lire les grands nombres, et garantir le bon déroulement de l'opération.

Lorsque les enfants mettront spontanément ensemble des quantités égales, nous profitons de l'occasion pour leur préciser qu'il s'agit alors d'une addition particulière que l'on appelle "**Multiplication**". Nous leur montrons comment lire le résultat d'une multiplication.

Bien que nous ayons fait le choix d'inviter principalement les enfants à réaliser des additions, des multiplications et des divisions avec le Matériel des perles, il est tout à fait possible de présenter également la **Soustraction**. Dans ce cas, un enfant que nous appelons "le banquier" présente une quantité à un camarade (par exemple 4843) et dépose ses grands symboles sur le tapis. C'est la quantité dont il dispose. Son camarade va chercher les symboles d'une quantité qu'il souhaite retirer à son camarade (par exemple 378). Il annonce la quantité qu'il souhaite retirer et dépose ses petits symboles sous les grands symboles. Le "banquier" donne alors la quantité demandée en commençant par les unités. Si le banquier doit donner six unités alors qu'il n'en a que trois, il change une dizaine en dix unités. Même chose s'il n'a pas assez de dizaines (une centaine peut être changée en dix dizaines) ou de centaines (un millier peut être changé en dix centaines). Lorsque la soustraction est terminée, les enfants vont chercher les symboles qui correspondent à la quantité qu'il reste au banquier. Il s'agit du résultat de la soustraction. Les enfants le placent sous les symboles déjà disposés sur le tapis. Ensemble, ils relisent l'opération.

# Décomposition de 3



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 3

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

- L'enfant prend une carte.
- L'enfant réalise la manipulation avec le matériel
- L'enfant place la pince à linge sur le numéro correspondant.

# Décomposition de 5

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 5

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant prend une carte.

-L'enfant réalise la manipulation avec le matériel

-L'enfant place la pince à linge sur le numéro correspondant.

# Décomposition de 4



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 4

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

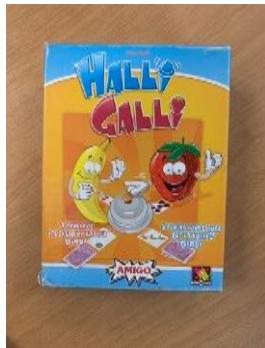
## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

- L'enfant prend une carte.
- L'enfant réalise la manipulation avec le matériel
- L'enfant place la pince à linge sur le numéro correspondant.

# Halli Galli



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre 5

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Education physique, bien-être & santé:

Habiletés sociomotrices et citoyenneté

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles de jeux collaboratifs ou coopératifs fréquemment rencontrés

### Attendu:

Prendre part à une activité de psychomotricité en respectant les pairs (écouter, attendre son tour, encourager)

## Tâche:

Quand 5 fruits identiques apparaissent sur la table (à travers une ou plusieurs cartes), le joueur qui tape le premier sur la clochette remporte toutes les cartes retournées. Les joueurs sont éliminés quand ils n'ont plus de carte.

# Les maisons de la décomposition



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer les nombres de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant assemble deux cubes afin d'arriver au nombre indiqué sur le toit de la maison.

-L'enfant peut effectuer les maisons d'un seul nombre ou de mélanger ceux-ci.

# Décomposition des nombres.



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer les nombres de 1 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

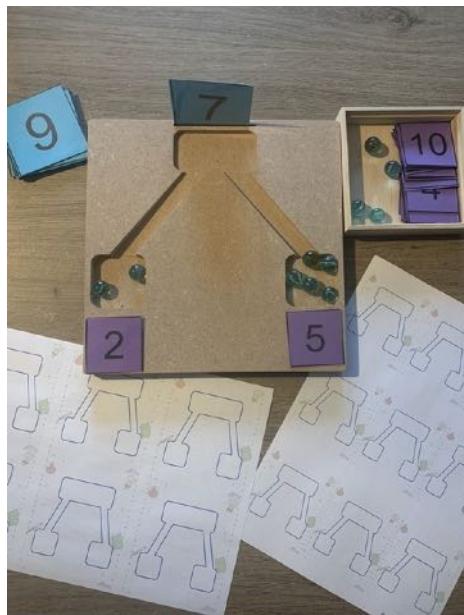
## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant assemble 2/3 nombres pour trouver la décomposition d'un autre nombre donné.

# La décomposition de 2 à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer les nombres de 2 à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

- L'enfant met le nombre de billes demandé pour la décomposition.
- L'enfant reparti les billes à gauche et à droite.
- L'enfant place le nombre correspondant en dessous.
- L'enfant laisse une trace sur sa feuille soit en écrivant le nombre soit en dessinant les billes.

# La décomposition de 3 à 6



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer les nombres de 3 à 6

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

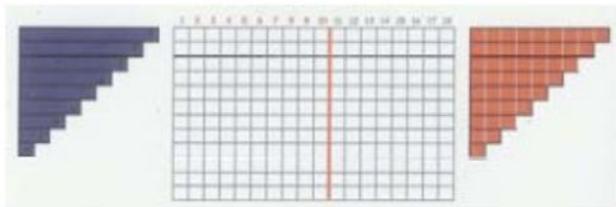
Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant met le nombre de jetons manquants dans la boîte à allumette afin d'arriver au nombre indiqué sur celle-ci.

-L'enfant complète les fiches à l'aide d'un crayon effaçable ou de jetons.

# La table d'addition



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Mémorisation de l'addition.
- Mise en évidence que l'addition est une opération commutative.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: addition

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue :ajouter, en plus, réunir, mettre ensemble...

### Les nombres et opérations:

### Opérer sur les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : l'addition

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération :ajouter,

## Tâche:

Dire "Nous allons faire une addition".

Sortir les barrettes bleues à gauche du tableau et les barrettes rouges à droite du tableau

Montrer à l'enfant le fonctionnement de l'addition avec le tableau.

Puis proposer à l'enfant de choisir une table, celle de 6 par exemple.

Dire "On va commencer toutes les opérations avec le 6".

Commencer par  $6 + 1$

Prendre la barrette bleu numérotée 6, la poser sur la 1ère ligne quadrillée en dessous des nombres entre 1 et 6.

Prendre la barrette rouge numérotée 1, la poser sur la 1ère ligne à la suite de la barrette 6.

Inviter l'enfant à lire et à écrire le résultat sur la fiche.

Laisser la barrette bleue 6 et retirer la réglette rouge et la poser en la retournant sur le côté droit du tableau.

Faire de même jusqu'au 9 et écrire les résultats au fur et à mesure.

Proposer à l'enfant d'en faire une nouvelle (retourner les barrettes rouges auparavant).

# L'arbre à secouer



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

- L'enfant secoue l'arbre pour que les 10 « pommes » soient réparties dans les 2 tubes.
- On demande à l'enfant: « Combien de « pommes » vois-tu? De combien de pommes auras-tu besoin pour arriver à 10? »
- L'enfant dessine ses pommes sur son carnet.
- L'enfant retourne l'arbre et vérifie sa réponse.

# Boites à décomposer



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre jusqu'à 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

### Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

- L'enfant choisit un nombre à décomposer. Il prend la boîte et le carnet qui correspondent au nombre.
- L'enfant doit trouver combien de billes il y a au milieu pour qu'au total il y ait le nombre choisi.
- L'enfant dessine les billes cachées sur le carnet dans la partie centrale.
- L'enfant vérifie sa réponse en ouvrant le cache.

# Le cœur de 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant retrouve toutes les façons de recomposer 10.

# Complements de 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant retrouve toutes les façons de recomposer 10.

-L'enfant place les barres dans le cadre en bois pour vérifier ses réponses.

# Les compléments à 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

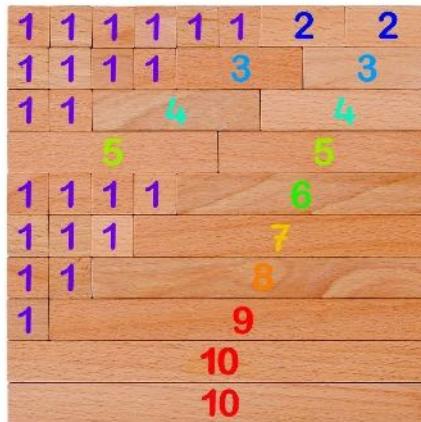
Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant retrouve les différentes combinaisons de 10 en plaçant les briques par 2.

-L'enfant peut s'auto corriger en assemblant les 2 nombres... S'ils s'emboîtent, c'est que la réponse est bonne.

# Compléments de 10



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Décomposer le nombre de 10

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décomposer et recomposer une collection d'objets dont le cardinal est donné

## Attendu:

Décomposer par manipulation, une quantité d'objets définie par l'enseignant (jusqu'à 6) en deux termes ou plus, et la recomposer

## Tâche:

-L'enfant retrouve toutes les façons de recomposer 10.

-L'enfant peut laisser une trace sur une feuille à la fin de son atelier. Soit en dessinant les réglettes et en écrivant les nombres soit en dessinant les réglettes et en dessinant le nombre de point qui correspond.

# La boîte à boules à compter



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Visualiser et comprendre le principe d'addition et soustraction jusque 5

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: addition et soustraction

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue :ajouter, en plus, réunir, mettre ensemble...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : l'addition et soustraction

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération :ajouter, retirer

## Tâche:

- L'enfant prend un livret qui correspond à son niveau.
- L'enfant verbalise toutes ses actions.
- L'enfant place les boules qui correspondent au nombre noté sur son livret.
- L'enfant retire / ajoute les boules qui correspondent au nombre noté sur son livret.
- L'enfant compte l'ensemble des boules.
- L'enfant laisse une trace dans son cahier

# Machine à additions

## Domaine:

Mathématique



## Objectif:

Visualiser et comprendre le principe d'addition

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: addition

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue :ajouter, en plus, réunir, mettre ensemble...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : l'addition

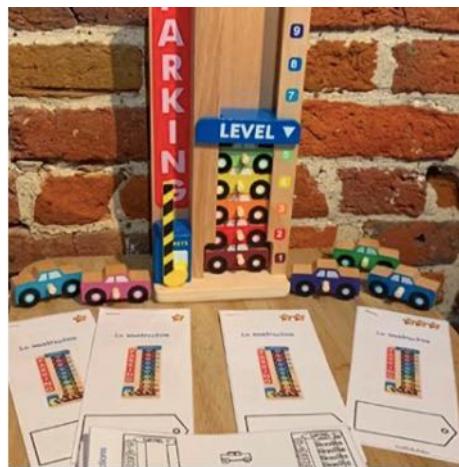
### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération :ajouter,

## Tâche:

- L'enfant prend un livret qui correspond à son niveau.
- L'enfant verbalise toutes ses actions.
- L'enfant place les billes vertes qui correspondent au nombre noté sur son livret dans le gobelet vert.
- L'enfant place les billes bleues qui correspondent au nombre noté sur son livret dans le gobelet bleu.
- L'enfant incline les gobelets pour faire tomber les billes dans l'entonnoir
- Les billes tombent dans la réglette numérotée, l'enfant compte l'ensemble des billes et vérifie le résultat de l'addition qui s'est affiché de lui-même.
- L'enfant laisse une trace dans son cahier.

# Le garage : soustraction



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Visualiser et comprendre principe de soustraction

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: soustraction

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue : retirer, enlever, en moins...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : la soustraction

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération : retirer

## Tâche:

- L'enfant prend un livret qui correspond à son niveau.
- L'enfant verbalise toutes ses actions.
- L'enfant retire les voitures qui correspondent au nombre noté sur son livret.
- L'enfant compte l'ensemble des voitures .
- L'enfant laisse une trace dans son cahier en dessinant les voitures restantes.

# Pingouins : additions



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Visualiser et comprendre le principe d'addition

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: addition

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue :ajouter, en plus, réunir, mettre ensemble...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : l'addition

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération :ajouter,

## Tâche:

- L'enfant prend une carte à pince.
- L'enfant représente à l'aide des pingouins sur la banquise le calcul de la carte.
- L'enfant accroche une pince à linge sur la bonne réponse.

# Toucans: addition/soustraction



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Visualiser et comprendre le principe d'addition et de la soustraction

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: addition, soustraction

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue :ajouter, en plus, réunir, mettre ensemble...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : l'addition, soustraction

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération :ajouter, retirer

## Tâche:

-L'enfant verbalise la situation représentée sur la carte .

-L'enfant place la carte dans le toucan qui correspond à la réponse du calcul.

# Les billes de la soustraction



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Visualiser et comprendre principe de soustraction

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: soustraction

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue : retirer, enlever, en moins...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : la soustraction

### Attendu:

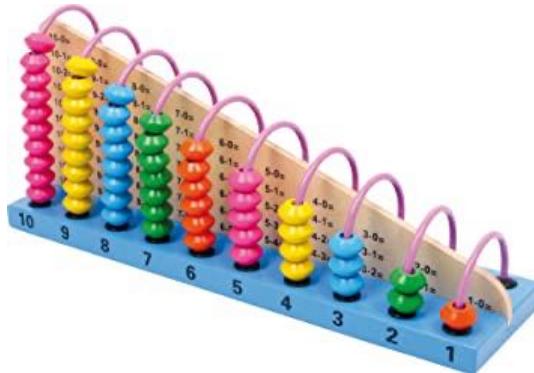
Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération : retirer

## Tâche:

- L'enfant prend un livret qui correspond à son niveau.
- L'enfant verbalise toutes ses actions.
- L'enfant place les billes qui correspondent au nombre noté sur son livret.
- L'enfant retire les billes qui correspondent au nombre noté sur son livret.
- L'enfant compte l'ensemble des billes et vérifie le résultat de la soustraction.
- L'enfant laisse une trace dans son cahier.

Installation

# Le boulier de la soustraction



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Visualiser et comprendre principe de soustraction

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire mathématique lié à l'opération: soustraction

### Attendu:

Utiliser des termes liés à chaque opération vécue : retirer, enlever, en moins...

### Les nombres et opérations:

#### Opérer sur les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Opérer au départ d'une collection d'objets donnée : la soustraction

### Attendu:

Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération : retirer

## Tâche:

- L'enfant prend un livret qui correspond à son niveau.
- L'enfant verbalise toutes ses actions.
- L'enfant retire les billes qui correspondent au nombre noté sur son livret.
- L'enfant compte l'ensemble des billes .
- L'enfant laisse une trace dans son cahier.

# Jeu à enficher



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 2D ou en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles

-L'enfant vérifie son agencement grâce à l'autocorrection disponible au verso des cartes

# Petits pions



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reproduire un assemblage en 3D

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

- L'enfant replace les jetons comme sur le modèle.

# La tour à empiler



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 2D ou en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles

# Tri des formes



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Trier les différentes formes

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Décrire des figures géométriques (représentations en 2D)

### Attendu:

Décrire les caractéristiques géométriques d'une figure : nombre de côtés, comparaison de la longueur des côtés pour distinguer le carré du rectangle .

## Tâche:

- L'enfant prend une carte.
- L'enfant verbalise la forme qui est représenté sur la carte.
- L'enfant place la carte dans la bonne boîte.
- L'enfant peut contrôler son travail grâce aux formes qui sont présentes à l'arrière des cartes.

# Sudoku 4 ou 6 cases



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Objectif principal: Observer pour comprendre l'organisation d'une suite d'objets en fonction de critères

Objectif formulé à l'enfant: Remplir les cases vides en respectant le critère,:une seule couleur/image par colonne, ligne, rectangle.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Organiser selon un critère

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Définir, à partir d'une caractéristique observable, un critère d'organisation pour trier

### Attendus:

Trouver et utiliser une caractéristique commune comme critère d'organisation et trier les objets réels ou représentés en distinguant ceux qui le respectent des autres (a/n'a pas)

## Tâche:

- L'enfant choisit une carte en commençant par un sudoku de 4 cases.
- L'enfant place les cartes en respectant le critère: une seule fois la couleur/ image par colonne, ligne, rectangle.
- L'enfant contrôle son travail à l'aide de l'autocorrection disponible.

# Sudoku 6 cases



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Objectif principal: Observer pour comprendre l'organisation d'une suite d'objets en fonction de critères

Objectif formulé à l'enfant: Remplir les cases vides en respectant le critère: une seule couleur par colonne, ligne, rectangle.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Organiser selon un critère

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Définir, à partir d'une caractéristique observable, un critère d'organisation pour trier

### Attendus:

Trouver et utiliser une caractéristique commune comme critère d'organisation et trier les objets réels ou représentés en distinguant ceux qui le respectent des autres (a/n'a pas)

## Tâche:

- L'enfant place les pions comme sur le modèle.
- L'enfant place les pions en respectant le critère: une seule fois la couleur par colonne, ligne, rectangle.
- L'enfant contrôle son travail à l'aide de l'autocorrection disponible.

# Fast Arches



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reproduire une configuration de cubes vus en perspective.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire lié au repérage spatial.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

- L'enfant retourne une carte et construit le modèle le plus vite possible.
  - La carte indique si l'enfant doit construire le modèle à plat, sur la table ou dans les airs.
- ==> Le jeu peut se jouer seul ou à 2... Dans ce cas, l'enfant qui réalise la construction le plus rapidement et correctement, remporte la carte.

# Cornets de glace



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reproduire une configuration de cubes vus en perspective.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire lié au repérage spatial.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

- L'enfant retourne une carte et construit le modèle le plus vite possible.
  - La carte indique si l'enfant doit construire le modèle à plat, sur la table ou dans les airs.
- ==> Le jeu peut se jouer seul ou à 2... Dans ce cas, l'enfant qui réalise le cornet de glace le plus rapidement et correctement, remporte la carte.

# Pixel art

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Agencer les carrés pour réaliser le modèle pixart.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant choisit un modèle.

-L'enfant reproduit le modèle à l'aide des petits carrés.

1 instala station

# Repérage le cirque



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se situer dans l'espace

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Solides et figures

(Se) placer, (se) déplacer, (se) situer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spatial : de position

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :

- pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de ;

Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

- L'enfant place les différents éléments sur le plateau tout en verbalisant leur position.

# Galet arc-en-ciel



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reproduire une configuration de formes

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

L'enfant va réaliser les formes en assemblant les différents galets.

# ZeGéoanimo



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Analysier et reconstituer une figure.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

A partir d'un modèle, l'enfant doit reproduire un animal avec des pièces en bois colorées.

# Longueurs des petits



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Comparer des longueurs
- Repérer une longueur donnée.
- Ranger des éléments en ordre de taille croissant.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

#### Appréhender, découvrir des grandeurs

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des termes spécifiques liés aux qualités des objets selon une grandeur (longueur, masse) définie.

### Attendu:

S'approprier, en situation, des termes spécifiques pour décrire : une longueur : grand/petit, long/court

### Les grandeurs

#### Appréhender, découvrir des grandeurs

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Comparer deux objets selon une grandeur définie (longueur, masse).

### Attendu:

Comparer deux objets selon une grandeur définie par juxtaposition

Désigner, selon la grandeur définie, l'objet le plus grand/ petit

### Les grandeurs

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Ordonner des objets selon une grandeur donnée .

### Attendu:

Ordonner trois objets selon une grandeur donnée : en les rangeant dans l'ordre croissant ou décroissant

## Tâche:

- L'enfant effectue un classement des différents animaux.
- L'enfant classe en ordre croissant les 4 animaux de la même famille.
- L'enfant replace les pièces magnétiques à la bonne place pour qu'il y ait correspondance de taille.

# Coffret Géobonhomme magnétique

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reconnaissance des formes et des couleurs,
- Positionnement de formes dans un espace.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

## Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

- L'enfant reproduit le support à l'aide des formes mise à sa disposition.

# Les couvercles



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Comparer des longueurs
- Repérer une longueur donnée.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

### Appréhender, découvrir des grandeurs

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Comparer deux objets selon une grandeur définie (longueur, masse) .

### Attends:

Comparer deux objets selon une grandeur définie par juxtaposition  
Désigner, selon la grandeur définie, l'objet le plus grand/ petit

## Tâche:

- L'enfant cherche le couvercle qui correspond à la taille du disque qui est sur la feuille.

# Lapin et magicien



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

Développer discrimination visuelle et le vocabulaire spatial

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche

-L'enfant doit placer le lapin comme sur le modèle.

-L'enfant verbalise la position du lapin.

# Mental Blox Jr.



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Développer discrimination visuelle

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

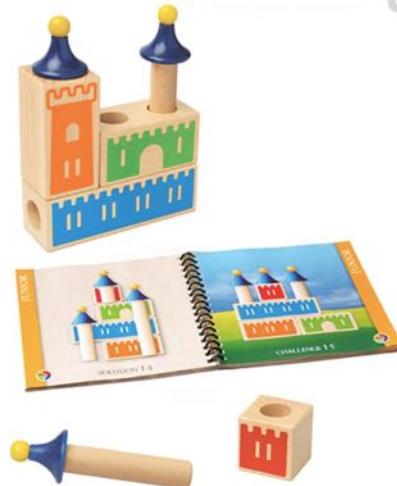
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

### Tâche

-L'enfant doit combiner les blocs pour créer des puzzles en 3D.

-L'enfant retourne la carte pour vérifier.

# Château logique



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Développer discrimination visuelle

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

### Tâche

-L'enfant doit reproduire le modèle de château qui lui est donné. A lui de trouver le montage des pièces pour y arriver.

# Dobble nombres et formes



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

Développer discrimination visuelle

Enrichir le vocabulaire

## Education physique, bien-être & santé:

### Habiletés sociomotrices et citoyenneté

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles de jeux collaboratifs ou coopératifs fréquemment rencontrés

## Attendu:

Prendre part à une activité de psychomotricité en respectant les pairs (écouter, attendre son tour, encourager)

## Français arts & culture

### Langage et communication : Écouter/Parler

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des termes fréquemment rencontrés dans le cadre scolaire .

## Attendu:

S'approprier des mots spécifiques à une discipline ou communs à plusieurs domaines pour formuler un message

## Tâche

Dès qu'un enfant trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche

# Ideal Box

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reproduire une disposition en volume

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

## Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

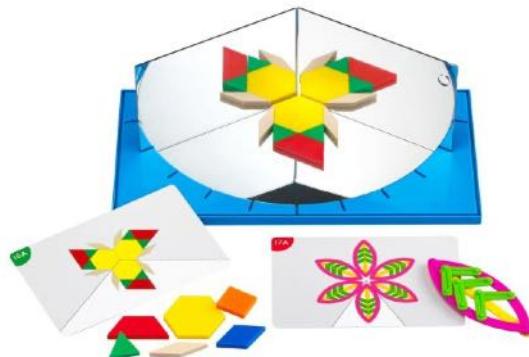
- selon un modèle donné en 3D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

L'enfant dispose les éléments comme le modèle afin de le reproduire.

# GÉOMIROIR

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Explorer la créativité, la symétrie, les angles et la réflexion

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

## Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant reproduit la forme en tenant compte du miroir. Soit à l'aide de formes, soit à l'aide de tiges.

-L'enfant s'auto-corrigé en retournant sa fiche.

# Défis Kapla



Kapla 2D



Kapla 3D



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reproduire une disposition d'après un modèle

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

L'enfant reproduit un des modèles avec les kaplas . Il y a plusieurs niveaux afin que l'enfant puisse trouver son challenge.

# Les solides géométriques

## Domaine:

Mathématique



## Objectifs:

- Discrimination tactile
- Discrimination visuelle
- Vocabulaire

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

#### Découvrir et caractériser des solides et des figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Les termes utilisés pour désigner : des solides

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants : pour désigner un solide correspondant à une sphère, un parallélépipède rectangle, un cube

### Les solides et les figures

#### Découvrir et caractériser des solides et des figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Associer l'empreinte produite par une face d'un solide à une figure géométrique.

### Attendu:

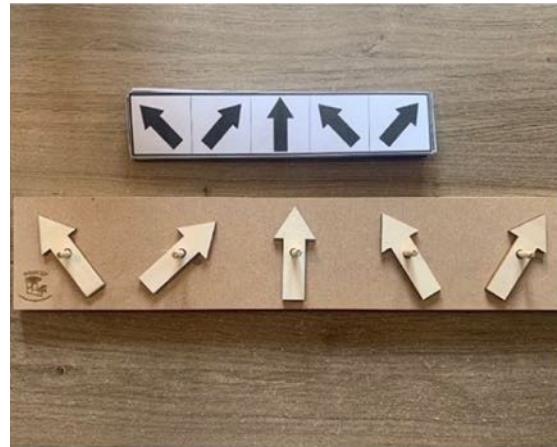
Reconnaitre l'empreinte et l'associer à une figure géométrique : disque, carré, triangle, rectangle

## Tâche:

- Leçon en 3 temps : 1° Choisir 3 formes, les montrer et les NOMMER. Encourager à l'observation tactile et visuelle "tu vois c'est pointu" ou "c'est arrondi" ou "il n'a pas de coin (roule, glisse, doux...) , ça c'est (pex) l'ellipsoïde" 2° A l'aide d'un bandeau et d'un sac (par exemple), on dit : "donne-moi le cône" (les enfants peuvent le faire par deux, un qui sait déjà avec un qui ne sait pas). Il est normal que l'enfant tente de "tricher" 3° "Comment s'appelle cette forme?" "Choisis une forme et dis moi comment elle s'appelle..."
- On montre à l'enfant les bases en bois, de cette façon, l'enfant voit qu'il y a des bases identiques pour des volumes différents.
- On peut aussi proposer de manipuler une lampe torche pour observer les ombres (cette activité occupe l'enfant pendant un court laps de temps).

# Les flèches

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Replacer les flèches dans la bonne orientation.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

L'enfant verbalise la position de la flèche.

L'enfant oriente la flèche selon la position verbalisée.

# Les flèches et bâtons



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se repérer

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

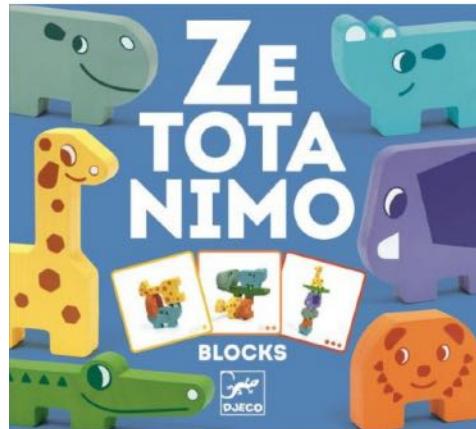
Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

L'enfant place les objets selon le modèle.

L'enfant verbalise la position des objets.

# Ze totanimo



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reproduire une configuration
- Acquérir et utiliser le vocabulaire lié au repérage spatial.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

- L'enfant choisit un modèle.
- L'enfant reproduit la construction en verbalisant.

# Spacio



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se situer dans l'espace

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

### (Se) placer, (se) déplacer, (se) situer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spatial : de position

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :

- pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de ;

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

-L'enfant doit positionner les figurines sur le plateau pour qu'elles soient comme sur la photo. Sur les cartes à bordure rouge des figurines sont placées de profil ou de dos, pour une difficulté supplémentaire.

-L'enfant retourne la carte et vérifie si ses réponses sont correctes.

# Topologix



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

- Se situer dans l'espace
- Se repérer dans l'espace grille

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

### (Se) placer, (se) déplacer, (se) situer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spatial : de position

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :

- pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de ;

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

L'enfant repère les animaux sur la carte et nomme leur position en fonction des différents repères.

L'enfant place les pions et les positionne sur le plateau.

L'enfant retourne la carte et vérifie si ses réponses sont correctes.

# Où est-ce?



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se situer dans l'espace

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

### (Se) placer, (se) déplacer, (se) situer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spatial : de position

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :

- pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de ;

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

L'enfant observe la position des animaux sur l'image.

L'enfant verbalise l'image observée.

L'enfant place les animaux correctement par rapport à la maison.

Le jeu peut se réaliser à deux. Un enfant verbalise une des images et l'autre enfant place les animaux correctement.

# Où je me trouve?

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se situer dans l'espace

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Solides et figures

### (Se) placer, (se) déplacer, (se) situer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spatial : de position

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :

- pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de ;

### Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

### Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

-L'enfant verbalise la position du chat par rapport aux différents éléments.

-L'enfant place les différents éléments comme sur le modèle.

Possibilité de jouer à 2. Un enfant qui verbalise et un enfant qui place les éléments .

# La fille & la chaise



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se situer dans l'espace

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Solides et figures

(Se) placer, (se) déplacer, (se) situer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spatial : de position

## Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :

- pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de ;

Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

## Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

L'enfant verbalise la position de la poupée par rapport à la chaise.

L'enfant place la poupée et la chaise comme sur le modèle.

# ChessQuito



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Se situer

## Français, arts et culture:

Langage et communication : Écouter/Parler  
Comprendre/Élaborer un message oral

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Repérer et énoncer au moins une information explicite d'un message formulé oralement (lu/dit par un tiers) :- une consigne, une recette, un mode d'emploi, une règle de jeu...

## Attendu:

Suivre une règle de jeu

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Solides et figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Verbaliser la position d'un objet de l'espace vécu (cf . Savoirs)

## Attendu:

Dire avec le vocabulaire adéquat la position d'un objet de l'espace vécu.

## Tâche:

Les enfants déplacent à tour de rôle, leur pion en fonction des déplacements permis. L'enfant qui garde la dernière pièce sur le plateau à gagner. La partie est interrompue au bout de 5 déplacements sans prise. Le gagnant est, dans ce cas, celui qui conserve la plus forte valeur de pièce(s).

# Organicubes



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reproduire une configuration de cubes vus en perspective.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire lié au repérage spatial.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

L'enfant va devoir s'imaginer des cubes qui ne sont pas visibles sur la fiche, mais qui sont néanmoins nécessaires à la réalisation de la configuration.

# Multi-couleurs



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Reproduire une configuration de cubes vus en perspective.
- Acquérir et utiliser le vocabulaire lié au repérage spatial.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

- L'enfant retourne une carte et construit le modèle le plus vite possible.
  - La carte indique si l'enfant doit construire le modèle à plat, sur la table ou dans les airs.
- ==> Le jeu peut se jouer seul ou à 2... Dans ce cas, l'enfant qui réalise la construction le plus rapidement et correctement, remporte la carte.

# Tangram



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Analyser et reconstituer une figure complexe.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

-L'enfant effectue une recherche par tâtonnement pour reproduire un modèle par décomposition

# Organicolor



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Agencer des formes géométriques pour réaliser un pavage.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

-L'enfant reconstitue à l'aide de mosaïques en bois teinté des figures complexes suivant des modèles ou selon son imagination. Chaque modèle est présenté de manière détaillée (pièces avec contours et couleur) ou globale, de manière à faciliter le passage de l'un à l'autre. La nécessité de combiner les pièces amène l'enfant à découvrir intuitivement des propriétés physiques : par exemple 2 ou 4 triangles forment un carré.

# Haba construction



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles

1instalastation

# Jeu d'assemblage haba



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

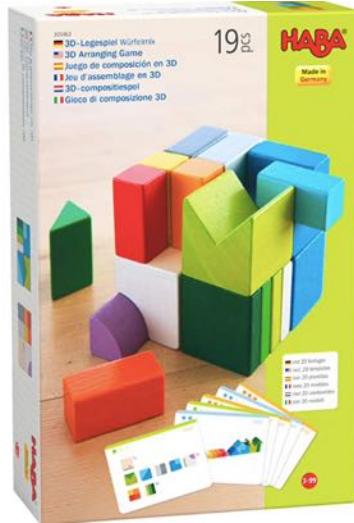
Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles

# Jeu d'assemblage



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles  
1instalastation

# Puissance 4



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

-Objectif principal: Mettre en place une stratégie, développer une tactique, les modifier, anticiper les conséquences de ses actions et celles de son adversaire, prendre des décisions  
-Objectif de l'activité - Réaliser le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) d'au moins quatre pions de sa couleur.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les nombres et opérations:

#### Appréhender/Découvrir les nombres

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres .

### Attendu:

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 9 à minima : énoncer le mot nombre correspondant à chaque élément dénombré, puis celui qui indique le nombre total d'éléments de la collection .

## Education physique, Bien-être et Santé.

### Habilletés sociomotrices et citoyenneté

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles

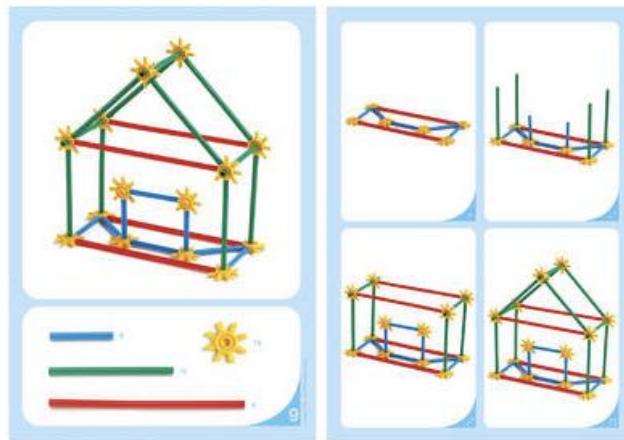
### Attendu:

Prendre part à une activité en respectant :les pairs (écouter, attendre son tour

## Tâche:

- Le jeu se joue à 2.
- Chaque joueur joue alternativement en laissant tomber un de ses jetons du haut d'une des colonnes.
- Le vainqueur est le premier à obtenir un alignement de 4 jetons (horizontalement, verticalement ou en diagonale) de sa couleur

# Bambouchicolor



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Développe les compétences visio-constructives

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

L'enfant élaboré une stratégie de montage :

- en analysant le modèle photographié ;  
- en construisant pas à pas, selon les étapes de montage indiquées au verso de la fiche.

# Pixart

---



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Agencer les carrés pour réaliser le modèle pixart.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

## Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant reproduit le modèle à l'aide des petits carrés.

# Julot, l'artiste



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Développer les sens de l'observation et de la prise d'indices.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Les nombres et opérations:

Appréhender/Découvrir les nombres

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre des représentations structurées

## Attendu:

Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :

- au chiffre correspondant (écriture numérique).

## Tâche:

-L'enfant dispose d'un plateau et d'une fiche consignes.

-Au début, prendre la série la plus simple : ●.. puis prendre successivement les autres séries ▲, ■ et ♦.

-L'enfant remplit la coquille de son escargot en suivant les consignes de sa fiche.

# Les flexigames: formes & couleurs



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Distinguer les différentes formes et couleurs des perles du jeu.
- s'entraîner à exercer son contrôle inhibiteur

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Les termes utilisés pour désigner :des figures.

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :pour désigner une figure correspondant à un carré, un rectangle, un disque, un triangle .

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet, noir, blanc, rose, gris.

## Tâche:

- L'enfant doit reproduire un alignement de perles.

Selon le niveau de difficulté des fiches, l'enfant doit inhiber ce qu'il voit pour respecter la consigne de jeu et éviter ainsi les pièges (matérialisés par le picto bombe).

# Les flexigames: Animaux & tailles



## Domaine:

Mathématique

## Objectifs:

- Distinguer les différentes formes et couleurs des perles du jeu.
- S'entrainer à exercer son contrôle inhibiteur

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

#### Appréhender, découvrir des grandeurs

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des termes spécifiques liés aux qualités des objets selon une grandeur (longueur, masse) définie.

### Attendu:

S'approprier, en situation, des termes spécifiques pour décrire : une longueur : grand/petit, long/court

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Le vivant:

#### le monde animal: les animaux

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des noms d'animaux

### Attendu:

Désigner et nommer des animaux rencontrés dans le vécu scolaire

## Tâche:

- L'enfant doit associer des animaux à une taille : petit ou grand. Mais attention ! Lorsqu'un animal n'est pas représenté à sa taille, l'enfant doit inhiber ce qu'il voit et raisonner avec logique pour ne pas faire d'erreurs.

# A la bonne place



## Domaine:

Mathématique

## Objectif:

Reconnaitre et nommer ses différentes émotions

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Organiser selon un critère

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Organiser de manière fonctionnelle des objets réels ou représentés, selon la situation : trier, classer ou ordonner.

### Attendus:

Observer des objets réels ou représentés pour identifier et réaliser, à partir d'une caractéristique commune prélevée, l'organisation adéquate : un tri, en distinguant les objets qui respectent le critère défini des autres.

### Tâche:

- L'enfant lit la carte et prend le matériel dont il a besoin.
- L'enfant agence les différentes parties du train en respectant les critères imposés de la carte.
- L'enfant retourne la carte afin de vérifier son travail.



Mathématique

## Affinement des sens



Français



Géographie / Eveil

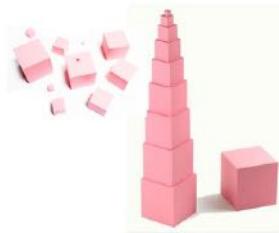


Activités pratiques



Autonomie affective

# La tour rose



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Construire la tour rose

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Les termes utilisés pour désigner:-des solides

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants: pour désigner un solide correspondant à un cube, un parallélépipède rectangle.

### Les grandeurs

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Ordonner des objets selon une grandeur donnée

### Attendu:

Ordonner des objets selon une grandeur donnée:

-en les superposant du plus grand au plus petit (volume)

Désigner, à partir du rangement effectué, l'objet le plus grand et / ou le plus petit.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment construire la tour".
- Nommer le matériel: "cube".
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le contrôle de l'erreur "Il y a juste la place pour poser le petit cube".
- Inviter l'enfant à le faire.

# Escalier marron

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Construire l'escalier marron

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Les termes utilisés pour désigner:-des solides

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants: pour désigner un solide correspondant à un cube, un parallélépipède rectangle.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Ordonner des objets selon une grandeur donnée

### Attendu:

Ordonner des objets selon une grandeur donnée en les superposant du plus grand au plus petit (volume)

Désigner, à partir du rangement effectué, l'objet le plus grand et / ou le plus petit.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment construire l'escalier marron".
- Nommer le matériel : « Parallélépipède rectangle » = "pavé".
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le contrôle de l'erreur "Il y a juste la place pour le pavé le plus fin".
- Inviter l'enfant à le faire.

# Les encastrements cylindres

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle1010188
- Objectif formulé à l'enfant - Mettre en paire cylindres et cavités

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Ordonner des objets selon une grandeur donnée (volume)

### Attendu:

Ordonner des cubes / cylindres selon une grandeur donnée (volume): par emboîtement.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment replacer les cylindres".
- Nommer le matériel : "cylindre" et "encastrement".
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Le cylindre s'insère parfaitement dans la cavité".
- Inviter l'enfant à le faire.

# Les cylindres colorés

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Réaliser des gradations avec les cylindres de couleurs

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Ordonner des objets selon une grandeur donnée (aire)

### Attendu:

Ordonner des objets selon une grandeur donnée : en les superposant du plus grand au plus petit.

## Tâche:

- L'enfant ouvre une boîte. Il sort les 10 cylindres et il les range du plus grand au plus petit, de gauche à droite ou en les superposant.
- L'enfant fait la même chose avec les autres boîtes.

# Les figures superposées



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Manipuler, comparer et inventer avec des formes géométriques de base.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Les termes utilisés pour désigner :des figures.

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :pour désigner une figure correspondant à un carré, un rectangle, un disque, un triangle .

### Les grandeurs

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Ordonner des objets selon une grandeur donnée (aire)

### Attendu:

Ordonner des objets selon une grandeur donnée : en les superposant du plus grand au plus petit.

## Tâche:

-Effectuer la gradation par superposition des formes de la plus grande à la plus petite.

-Inviter l'enfant à réaliser la gradation avec une autre forme, puis avec la dernière

-Faire la même chose avec les autres boîtes.

# Le cube du binôme

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Construire le cube du binôme

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Les termes utilisés pour désigner:-des solides

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants: pour désigner un solide correspondant à un cube, un parallélépipède rectangle.

### Les solides et les figures

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Reproduire un solide à partir d'un modèle.

### Attendu:

Reproduire un cube à l'aide d'un modèle.

## Tâche:

Sortir les cubes et les pavés de façon à ce que les différentes surfaces soient visibles pour l'enfant (sans parler). Les remettre dans la boîte à la bonne place en montrant bien les surfaces. Avec un contrôle de l'erreur : quand on a placé le premier étage, c'est plat, on le montre en le lissant des doigts. Idem au deuxième niveau. Ce qui permet que la boîte ferme et on le dit : "tu vois, la boîte ferme".

- Plus difficile : construire à l'extérieur de la boîte.
- Le couvercle peut aussi servir de base.

# Cube du trinôme

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Construire le cube du trinôme

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Les termes utilisés pour désigner:-des solides

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants: pour désigner un solide correspondant à un cube, un parallélépipède rectangle.

### Les solides et les figures

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Reproduire un solide à partir d'un modèle

### Attendu:

Reproduire un solide à l'aide d'un modèle: cube.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment construire le cube du trinôme".
- Nommer le matériel : "cube" "pavé".
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le contrôle de l'erreur "Tu peux refermer le couvercle de la boîte".
- Inviter l'enfant à le faire.

# Memory tactile



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination tactile
- Objectif formulé à l'enfant - Fait une mise en paire des matières.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### La matière:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser certains sens pour dégager des caractéristiques de matières.

### Attendus:

- Réaliser des manipulations pour dégager une caractéristique ou qualité des matières présentes (doux, rugueux, froid, mou, dur...) en verbalisant simultanément ses perceptions.
- Énoncer une caractéristique de différentes matières touchées

## Tâche:

L'enfant touche un rond de matière et doit effectuer une mise en paire avec un rond se trouvant dans le sac qui a la même matière.

# Le sac à mystères



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination tactile
- Objectif formulé à l'enfant - Reconnaître les objets en les touchant

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les grandeurs

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Distinguer un matériau d'un autre en fonction d'une perception sensorielles.

### Attendu:

Comparer deux matériaux à partir des perceptions sensorielles exprimées.

## Tâche:

- L'enfant devine les objets qu'il y a dans chaque pochette en les touchant. Il tâte une pochette, réfléchit en touchant et l'associe à la photo correspondante.
- Faire la même chose avec les autres pochettes.
- L'enfant s'auto corrige en ouvrant chaque pochette afin de vérifier la correspondance.

# Catch it!



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Développer discrimination visuelle

## Education physique, bien-être & santé:

### Habiletés sociomotrices et citoyenneté

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles de jeux collaboratifs ou coopératifs fréquemment rencontrés

## Attendu:

Prendre part à une activité de psychomotricité en respectant les pairs (écouter, attendre son tour, encourager)

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

## Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge.

## Tâche

Un enfant lance les 3 dés (animaux / couleur / motifs), et le premier à retrouver le chien / chat / tortue avec la bonne combinaison doit l'attraper au plus vite.

# Candy



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Développer discrimination visuelle

## Education physique, bien-être & santé:

### Habiletés sociomotrices et citoyenneté

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles de jeux collaboratifs ou coopératifs fréquemment rencontrés

## Attendu:

Prendre part à une activité de psychomotricité en respectant les pairs (écouter, attendre son tour, encourager)

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

## Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, blanc, mauve.

## Tâche

Un enfant jette les 3 dés de couleur. Il faut être le premier à trouver le bonbon qui a les 3 couleurs désignées par les dés

1instalastation

# Bazar Bizarre



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Développer la rapidité et l'observation

## Education physique, bien-être & santé:

### Habiletés sociomotrices et citoyenneté

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles de jeux collaboratifs ou coopératifs fréquemment rencontrés

### Attendu:

Prendre part à une activité de psychomotricité en respectant les pairs (écouter, attendre son tour, encourager)

### Habiletés motrices

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

S'initier à l'inhibition dans des grands mouvements fondamentaux et des gestes

### Attendu:

Arrêter son mouvement, son geste au signal ou selon la situation

## Tâche

-L'enfant joue selon les règles:

« Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Si la carte retournée présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur, alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte »

# Dobble

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

- Développer discrimination visuelle
- Enrichir le vocabulaire

## Education physique, bien-être & santé:

### Habiletés sociomotrices et citoyenneté

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Respecter, dans l'intérêt du groupe et de chacun, des règles de jeux collaboratifs ou coopératifs fréquemment rencontrés

## Attendu:

Prendre part à une activité de psychomotricité en respectant les pairs (écouter, attendre son tour, encourager)

## Français arts & culture

### Langage et communication : Écouter/Parler

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Des termes fréquemment rencontrés dans le cadre scolaire .

## Attendu:

S'approprier des mots spécifiques à une discipline ou communs à plusieurs domaines pour formuler un message

## Tâche

Dès qu'un enfant trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche

# Code couleur



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Développer discrimination visuelle

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, blanc, mauve.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D

## Tâche

-L'enfant doit reconstituer à partir des 18 plaquettes transparentes à superposer une figure.

- Grâce aux **couleurs** visibles sur la figure, l'enfant peut sélectionner les plaquettes à utiliser, sachant qu'elles sont toutes monochromes et que seules 2 d'entre elles contiennent la même **couleur**.

# IQ fit



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Développer discrimination visuelle

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, blanc, mauve.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides ..

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche

-L'enfant insère les barrettes de perles dans les trous du support de jeu en suivant le modèle. La surface de la mosaïque obtenue doit toujours être lisse

# Boîte de couleurs 1

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Mettre ensemble les mêmes couleurs

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment mettre en paire les couleurs".
- Nommer le matériel : "tablette".
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Regarde, ici et là ce sont les mêmes".
- Inviter l'enfant à le faire.
  
- Lorsque l'enfant effectue aisément les mises en paires, lui apporter le nom des couleurs par l'intermédiaire d'une leçon en trois temps.
  
- **Nommer** les couleurs une à une.
- Inviter l'enfant à **montrer** les couleurs que nous désignons.
- Inviter l'enfant à **identifier** lui-même les couleurs que nous désignons..

# Boite de couleurs 2

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant -Mettre ensemble les mêmes nuances (avec deux boites)

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet, noir, blanc, rose, gris.

## Tâche:

L'enfant nomme les couleurs et il effectue une mise en paire de la couleur foncé et de la couleur clair.

# Boîte de couleurs 3

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Réaliser des gradations de couleurs (avec une boîte)

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet, noir, blanc, rose, gris.

## Tâche

L'enfant nomme chaque couleur. L'institutrice nomme et montre les deux concepts "clair" et "foncé".

L'enfant place ensuite les tablettes de la plus foncée à la plus claire. L'institutrice insiste sur le retour d'information "Les tablettes sont rangées de la plus foncée à la plus claire" ou "Regarde, ici et là, ce sont les mêmes". L'institutrice invite l'enfant à le faire.



# L'arche romaine

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle

Objectif formulé à l'enfant - Construire l'arche romane

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser un objet en assemblant les éléments nécessaires à sa construction et à son fonctionnement

### Attendu:

Utiliser des outils et du matériel adéquat pour réaliser un objet technique (par exemple : un moulin à vent, une manche à air, une maquette, un sablier...).

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment construire une arche romane".
- Nommer le matériel : "Nous allons construire l'arche avec des solides".
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le contrôle de l'erreur "L'arche romane est construite, elle tient toute seule lorsque l'on retire la partie mobile" Il peut également être intéressant de placer une photo de l'arche construite, dans le plateau.
- Inviter l'enfant à construire l'arche à son tour.

# Classer des pompons



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant -Mettre ensemble les mêmes nuances

## Mathématiques, sciences & techniques

### Traitement de données:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Organiser, selon la consigne, des objets selon un critère donné « classer »

### Attendu:

Répartir (en au moins trois catégories) les objets selon la caractéristique précisée pour chaque catégorie, au sein d'un même critère (les couleurs)

### Tâche:

L'enfant trie les pompons selon les couleurs.

# Color Cubed

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Créer des combinaisons de couleurs assorties

## Mathématiques, sciences & techniques

### Traitement de données

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Identifier une caractéristique commune aux objets observés

### Attendu:

Nommer une caractéristique commune aux objets observés

### Solides et figures:

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Les termes utilisés pour désigner :des figures.

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :pour désigner une figure correspondant à un carré, un rectangle, un disque, un triangle .

## Tâche:

-L'enfant doit faire correspondre les carrés de couleurs des cartes afin de former un carré de couleur uniques.

# Grand Magnetibook Mademoiselle



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire une image selon un modèle.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant reproduit l'image choisie à l'aide des différents éléments proposés.

# Jeu d'encastrement éléphants cascadeurs

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Faire tenir des éléments en équilibre

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendus:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée) .

## Tâche:

L'enfant doit construire sa tour en fonction du modèle tout en respectant l'équilibre des éléphants.

# Mémory des sons



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination auditive
- Objectif formulé à l'enfant - Mettre en paire des bruits identiques

## Français arts & culture

### Expression musicale

#### Connaitre

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Reconnaitre des sons d'intensités différentes.

#### Attendu:

Reconnaitre un son fort, un son faible à l'aide

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment réunir les mêmes bruits".
- Nommer les différences d'intensité : "C'est faible", "C'est fort"
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le contrôle de l'erreur "Je réécoute chaque paire pour vérifier".
- Inviter l'enfant à réaliser lui-même la mise en paires.

# Les cloches



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

-Objectif principal : affinement de la discrimination auditive  
-Objectif formulé à l'enfant : Jouer la partition.

## Français, art & culture:

Expression musicale: pratiquer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Utiliser adéquatement des instruments de musique disponibles en classe

## Attendus:

Utiliser adéquatement un instrument de musique en secouant (par exemple : les maracas).

## Tâche:

- L'enfant choisit une partition.
- L'enfant sélectionne les cloches nécessaires.
- L'enfant reproduit la partition à l'aide des cloches.

# Tubes

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

-Objectif principal : affinement de la discrimination auditive  
-Objectif formulé à l'enfant : Jouer la partition.

## Français, art & culture:

Expression musicale: pratiquer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Utiliser adéquatement des instruments de musique disponibles en classe

## Attendus:

Utiliser adéquatement un instrument de musique en frappant

## Tâche:

- L'enfant choisit une partition.
- L'enfant sélectionné les tubes nécessaires.
- L'enfant reproduit la partition à l'aide des tubes.

# Mini-métallonotes



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

-Objectif principal : affinement de la discrimination auditive  
-Objectif formulé à l'enfant : Jouer la partition.

## Français, art & culture:

Expression musicale: pratiquer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Utiliser adéquatement des instruments de musique disponibles en classe

## Attendus:

Utiliser adéquatement un instrument de musique en frappant

## Tâche:

- L'enfant choisit une partition.
- L'enfant reproduit la partition à l'aide du mini-métallonotes.

# Mémory des poids



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Associer deux poids identiques

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les grandeurs:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Comparer deux objets selon une grandeur définie masse.

### Attendu:

Comparer deux objets selon une grandeur définie en les soupesant .

## Tâche:

L'enfant soupèse les poids et effectue une mise en paire.

# La loupe

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Manipuler une loupe

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour observer.

## Tâche:

L'enfant devra retrouver le modèle réduit de l'escargot à l'aide de la loupe.

# L'octogone Grimm's



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire un octogone à l'aide de triangles.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles

# Puzzle aimanté Grimm's

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire les différents modèles

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire, à partir d'un modèle, une figure géométrique.

### Attendu:

Reproduire, à partir d'un modèle, une figure géométrique avec du matériel donné

## Tâche:

-L'enfant assemble les différentes formes afin de reproduire le modèle choisi.

# Puzzle papillon Grimm's

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser le papillon.

# BUILDING SET FOUR TEMPERAMENTS

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Tâche:

- L'enfant agence les blocs afin de réaliser les 4 éléments.
- L'enfant peut réaliser des constructions libres s'il le souhaite.

# Puzzle créatif Grimm's



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 2D ou en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles.

# Jeu haba

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reproduire le puzzle en 2D ou en 3D.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction (par exemple : un circuit, une pente, une tour équilibrée)

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de divers solides

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix solides :

- selon un modèle donné en 3D ;
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Tâche:

-L'enfant agence les blocs afin de réaliser les différents modèles  
1instalastation

# Circuit aimanté

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Déplacer des billes à l'aide d'un aimant

## Education physique, bien-être et santé:

### Habiletés motrices et expression

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet : tirer, pousser, lancer, prendre, porter

## Tâche:

L'enfant place les billes dans chaque compartiment qui correspond à la couleur de la bille à l'aide du stylet aimanté...

# Enfiler des perles sur une tige



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reconnaitre les perles à enfiler.

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour :

- pincer, enfiler, accrocher, empiler, emboiter, visser, dévisser

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert. Orange

## Tâche:

- L'enfant enfile sur une tige verticale les différentes perles en respectant le modèle.

# Mosa Color



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Agencer les carrés pour réaliser le modèle en respectant les couleurs

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Les solides et les figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :

- selon un modèle donné en 2D
- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert. Orange

## Tâche:

-L'enfant choisit une carte.

-L'enfant reproduit le modèle à l'aide des petits carrés.

# Mikado

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectif:

Développer la motricité fine

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour enfiler.

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Connaitre des couleurs et des tons

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet, noir, blanc, rose,

## Tâche:

- L'enfant lance le dé.
  - L'enfant retire un bâton de la couleur du dé sans faire tomber le cercle.
  - L'enfant a terminé l'atelier une fois que le cercle tombe sur la table.
- ==> L'atelier peut se jouer à 2.

# Domino Up



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Objectif principal - Affinement de la discrimination visuelle
- Objectif formulé à l'enfant -Mettre ensemble les mêmes couleurs (avec deux boîtes)

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

#### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet, noir, blanc, rose,

## Tâche:

L'enfant place les animaux en assemblant les mêmes couleurs l'une avec l'autre.

# Classer des formes



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Identifier les différentes figures

## Mathématiques, sciences et Techniques

### Traitement de données:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Organiser, selon la consigne, des objets selon un critère donné « classer »

### Attendu:

Répartir (en au moins trois catégories) les objets selon la caractéristique précisée pour chaque catégorie, au sein d'un même critère (les formes)

## Tâche:

- L'enfant classe les différents cailloux selon la forme qui se trouve sur celui-ci.
- L'enfant verbalise chaque nom de forme.

# Trier des fleurs



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reconnaitre les différentes fleurs

## Mathématiques, sciences et Techniques

### Traitement de données:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Organiser, selon la consigne, des objets selon un critère donné « classer »

### Attendu:

Répartir (en au moins trois catégories) les objets selon la caractéristique précisée pour chaque catégorie, au sein d'un même critère (les formes)

## Tâche:

-L'enfant effectue une mise en pair des différentes fleurs .

-L'enfant verbalise pourquoi il a effectué la mise en pair..

# Bloc sensoriel

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Construire une construction

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction.

## Tâche:

-L'enfant réalise une construction libre à l'aide des différents blocs.

# Enfiler des perles sur un lacet



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Reconnaitre les perles à enfiler.

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour :

- pincer, enfiler, accrocher, empiler, emboiter, visser, dévisser

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert. Orange

## Tâche:

L'enfant enfile les perles suivant le modèle sur un lacet.

# La journée



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Se repérer dans la journée.

## Sciences humaines, Philosophie - Citoyenneté

### Explorer le temps:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Situer dans le temps selon leur chronologie des faits vécus

### Attendu:

Placer au moins quatre faits vécus et représentés de façon chronologique, sur une représentation de la journée utilisée en classe .

## Tâche:

- L'enfant s'entraîne à placer les aiguilles sur l'horloge en s'aidant du référent.
- L'enfant valide en déposant l'image correspondante à l'heure.

# Fleurs de couleurs



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Distinguer les différentes couleurs

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert. Rose, mauve, orange

## Tâche:

L'enfant reconstitue les fleurs en fonction du modèle en respectant bien les couleurs.

L'enfant nomme les couleurs.

# La coiffe d'indienne



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Distinguer les différentes couleurs

## French arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, rose, mauve,

## Tâche:

L'enfant reconstitue la coiffe d'indienne en fonction du modèle en respectant bien les couleurs.

L'enfant nomme les couleurs

# Les formes & couleurs



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Reconnaitre les différentes formes
- Reconnaitre les couleurs

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

#### Découvrir et caractériser des solides et des figures

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Les termes utilisés pour désigner : des formes

### Attendu:

S'approprier, en situation, les termes suivants :pour désigner une forme : carrée, ronde, triangulaire, rectangulaire

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

#### Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert.

## Tâche:

L'enfant cite le nom et/ou la couleur de la forme et la replace ensuite à la bonne place par rapport au modèle.

# Mélange des couleurs

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Connaitre les couleurs secondaires

## Français arts & culture

### L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs

### Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, mauve

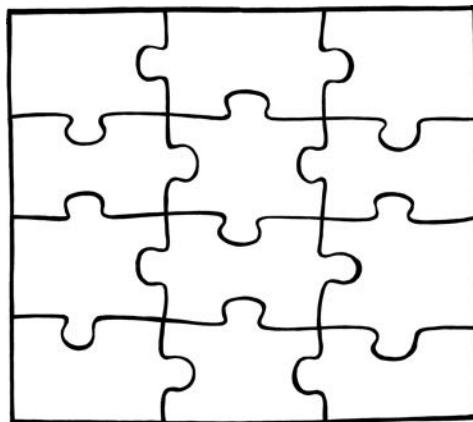
## Tâche:

-L'enfant nomme 2 couleurs.

-L'enfant mélange 2 couleurs ensemble afin d'observer la couleur obtenue et la nommer.

# Puzzle

---



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectif:

Réaliser un puzzle

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction, un puzzle.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles .

## Tâche:

-L'enfant assemble les différentes parties du puzzle.

# La table créative



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

Laisser libre cours à sa création artistique.

## Français, art et culture:

### Expression plastique:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Pratiquer: Réaliser les gestes techniques appropriés à une production artistique

### Attendu:

Effectuer des gestes techniques pour :

- coller, déchirer, découper, recouvrir, plier, imprimer, assembler ;
- réaliser une peinture, un modelage, un dessin

## Tâche:

- Enfiler le tablier.
- L'enfant utilise librement tout le matériel à sa disposition.
- L'enfant écrit son prénom sur sa production.
- L'enfant place sa production sur un radiateur.
- L'enfant range et nettoie la table correctement

## « Loose parts »



### Domaine:

Affinement des sens

### Objectif:

-Laisser libre cours à sa créativité.

### Français, Art et culture:

#### Expression artistique:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser une production artistique selon un projet personnel

#### Attendus:

Réaliser une production artistique en utilisant les matières/les matériaux adéquats à sa réalisation ;

### Tâche:

-L'enfant crée librement une production.

-L'enfant verbalise sa production.

-L'enfant range le matériel utilisé .

# Land Art



## Domaine:

Affinement des sens

## Objectifs:

- Favorise la création personnelle
- Choisir et combiner les matériaux, tout en adaptant son geste et en s'organisant dans l'espace

## Français, art et culture:

### Expression plastique:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser une production artistique :

- selon un projet personnel/de classe
- selon un modèle donné

### Attendu:

Réaliser une production artistique en :

- utilisant les outils, les matières/les matériaux adéquats à sa réalisation

## Tâche:

- L'enfant crée librement.
- Il range ensuite son matériel.

Mathématique

Affinement des sens

**Français**

Géographie / Eveil

Activités pratiques

Autonomie affective

# Boîte à objets



## Domaine:

Français

## Objectif:

Développer la conscience phonémique

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Distinguer les sons constitutifs du langage

## Attendu:

Réagir (par exemple : en levant la main, au moyen d'un objet...) si le mot entendu contient :

- une voyelle désignée ;
- une consonne désignée parmi t/d, p/b, f/v, ch/z, m/n associée à une voyelle .

## Tâche:

- Citer le nom des objets et demander à l'enfant de les répéter.
- Demander à l'enfant s'il peut nous montrer l'objet dans lequel il entend « o »
- L'enfant nous montre l'objet parmi les 3-4 objets mis sur la table.

Commencer avec le son d'attaque ensuite avec le son final.

# Jeu de cartes des alphas



## Domaine:

Français

## Objectif:

S'approprier les différents types d'écriture

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Distinguer le code écrit des autres signes graphiques

## Attendu:

Repérer des lettres parmi d'autres signes graphiques

## Tâche:

-L'enfant effectue une correspondance entre les Alphas et les différents types d'écriture.

-L'enfant chante le chant de la lettre, de l'alpha.

# Le plateau des secrets



## Domaine:

Français

## Objectif:

Soutenir l'entrée dans le décodage

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

## Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

## Tâche:

Inviter l'enfant à lire ce qui est écrit sur le petit ticket.

S'il 'agit d'un objet l'enfant va le coller sur l'objet en question.

S'il s'agit d'un ordre, l'enfant réalise ce qu'il a lu.

# Alphabet rugueux



## Domaine:

Français

## Objectif:

Offrir une représentation graphique des sons de la langue française

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Distinguer les sons constitutifs du langage

## Attendu:

Réagir (par exemple : en levant la main, au moyen d'un objet...) si le mot entendu contient :

- une voyelle désignée ;
- une consonne désignée parmi t/d, p/b, f/v, ch/z, m/n associée à une voyelle .

## Tâche:

- Inviter l'enfant à tracer le graphème tout en disant le son de celui-ci.
- La présentation peut être faites avec une leçon en 3 temps.
- Inviter l'enfant à placer les images ou objets sur le graphème qu'on entend dans le mot.

# Les fleurs des sons



## Domaine:

Français

## Objectif:

Développer la conscience phonémique

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Distinguer les sons constitutifs du langage

## Attendu:

Réagir (par exemple : en levant la main, au moyen d'un objet...) si le mot entendu contient :

- une voyelle désignée ;
- une consonne désignée parmi t/d, p/b, f/v, ch/z, m/n associée à une voyelle .

## Tâche:

-L'enfant doit retrouver les mots qui commencent par le même phonème qui est au centre de la fleur.

# Les digicartes phonologie



## Domaine:

Français

## Objectif:

Développer la conscience phonémique

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Distinguer les sons constitutifs du langage

## Attendu:

Réagir (par exemple : en levant la main, au moyen d'un objet...) si le mot entendu contient :

- une voyelle désignée ;
- une consonne désignée parmi t/d, p/b, f/v, ch/z, m/n associée à une voyelle .

## Tâche:

-L'enfant prend une carte et se pose la question : « Dans quel mot entend-on le son écrit ? »

L'enfant pince la carte au niveau de l'empreinte qui lui paraît correspondre à la bonne réponse. Sans lâcher la carte, l'enfonçant la retourne:

- si les doigts pincent la queue du ouistiti, il s'agit de la bonne réponse.
- si les doigts ne pincent pas la queue du ouistiti , cela signifie que la réponse est erronée.

# Les lettres magnétiques: coder



## Domaine:

Français

## Objectif:

Manipuler le code alphabétique

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

### Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

Percevoir/Assurer la présentation d'un message écrit

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

S'initier à l'écriture d'un mot fréquemment rencontré en classe

### Attendu:

Composer un mot à l'aide de lettres amovibles

## Tâche:

-L'enfant dépose les signes graphiques les uns après les autres afin de coder l'objet ou l'image choisie.

# Machine à écrire



## Domaine:

Français

## Objectif:

Manipuler le code alphabétique

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

### Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

Percevoir/Assurer la présentation d'un message écrit

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

S'initier à l'écriture d'un mot fréquemment rencontré en classe

### Attendu:

Composer un mot à l'aide de lettres amovibles

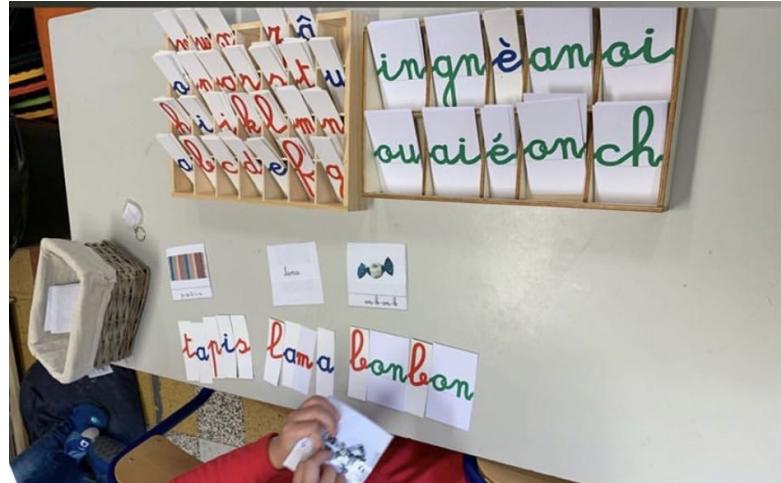
## Tâche:

-L'enfant place une feuille dans la machine.

-L'enfant choisit un mot.

-L'enfant écrit le mot.

# Dictée muette



## Domaine:

Français

## Objectif:

Composer un mot

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

S'initier à l'écriture d'un mot fréquemment rencontré en classe

## Attendu:

Composer un mot à l'aide de lettres amovibles

## Tâche:

- L'enfant prend les différentes lettres qui se trouvent sur en dessous de la photo.
- L'enfant remet les lettres dans l'ordre afin de composer le mot.
- L'enfant vérifie sa réponse en retournant la carte.

# Billet d'ordre

---



## Domaine:

Français

## Objectif:

Automatiser le décodage

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

## Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

## Attendu:

Reconnaitre, avec l'aide éventuelle d'un référentiel, des mots écrits fréquemment rencontrés en classe.

## Tâche:

Inviter l'enfant à prendre un billet dans le tiroir qui correspond à son niveau.

L'enfant lit le billet et réalise ce qu'il a lu.

# Les pochettes de lecture



## Domaine:

Français

## Objectif:

Soutenir l'entrée dans le décodage

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

## Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

## Attendu:

Reconnaitre, avec l'aide éventuelle d'un référentiel, des mots écrits fréquemment rencontrés en classe (son prénom, quelques autres mots)

## Tâche:

Inviter l'enfant à prendre une pochette. L'enfant associe le mot avec la bonne image. L'enfant peut s'auto-corriger en retournant la carte dessin et vérifier le mot inscrit.

# Les cartes à pince - lecture cp



## Domaine:

Français

## Objectif:

Développer la conscience phonémique

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

## Attendu:

Reconnaitre, avec l'aide éventuelle d'un référentiel, des mots écrits fréquemment rencontrés en classe (son prénom, quelques autres mots) .

## Tâche:

- L'enfant prend une carte.
- L'enfant place la pince à linge sur la bonne réponse.
- L'enfant retourne la carte afin de contrôler sa réponse.

# Petit théâtre



## Domaine:

Français

## Objectif:

Raconter une histoire.

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler

Comprendre/Élaborer un message oral

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Construire l'idée du message à exprimer

## Attendu:

Utiliser des mots, des phrases et des attitudes (gestes, mimiques) pour exprimer un fait, une idée, un ressenti, une impression, une émotion

## Tâche:

-L'enfant choisit deux personnages et les met sur ses doigts.

-L'enfant donne vie aux personnages en racontant une mini histoire à son interlocuteur.

-L'enfant range les marionnettes sur les bâtons.

# Qui est-ce?



## Domaine:

Français

## Objectif:

- Décrire un personnage en utilisant le vocabulaire adéquat.
- Poser des questions précises.
- Faire des liens.

## Français arts & culture

Langage et communication : Écouter/Parler  
Comprendre/Élaborer un message oral

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Construire l'idée du message à exprimer

## Attendu:

Utiliser des mots, des phrases et des attitudes (gestes, mimiques) pour exprimer un fait, une idée, un ressenti, une impression, une émotion

## Tâche:

- Les enfants doivent poser une question à la fois, chacun leur tour, que la réponse soit positive ou non.
- Les enfants baissent les personnages en fonction de la réponse.
- Lorsqu'un enfant pense avoir identifié le personnage de l'adversaire il doit attendre que ce soit son tour pour le révéler.

# Le cahier d'écrivain



## Domaine:

Français

## Objectif:

Composer une phrase.

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Écrire une phrase à partir d'étiquettes-mots données, fréquemment utilisées en classe.

## Attendu:

Assembler des étiquettes-mots pour former une suite de mots significative.

## Tâche:

L'enfant choisit ses étiquettes-mots afin de former une phrase.

L'enfant colle les étiquettes l'une à la suite de l'autre. Ou l'enfant écrit sa phrase.

L'enfant dessine sa phrase.

# Jeux Tam Tam



## Domaine:

Français

## Objectif:

Automatiser le décodage

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

## Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

## Attendu:

Reconnaitre, avec l'aide éventuelle d'un référentiel, des mots écrits fréquemment rencontrés en classe.

## Tâche:

Se joue à 2.

Les enfants doivent retrouver le mot qui se trouve sur les deux cartes. D'un coté le dessin et de l'autre le mot.

Le premier qui a trouvé le mot qui correspond au dessin remporte les deux cartes.

1 installation

# Les fleurs de Bout de Gomme



## Domaine:

Français

## Objectif:

Automatiser le décodage

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

### Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

### Attendu:

Reconnaitre, avec l'aide éventuelle d'un référentiel, des mots écrits fréquemment rencontrés en classe.

## Tâche:

-L'enfant place les étiquettes mots en face de chaque pétales.

# Les pochettes de vocabulaires



## Domaine:

Français

## Objectif:

Enrichir le vocabulaire

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Comprendre/Élaborer un message oral

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Enrichir le bagage lexical :

- pour comprendre un message ;
- pour exprimer un message

## Attendu:

Utiliser de manière adéquate, en situation, les termes usuels rencontrés parmi ceux énumérés dans les différents domaines.

## Tâche:

- Sortir et disposer devant l'enfant en haut et de gauche à droite les images renseignées avec le nom.
- Demander à l'enfant s'il en reconnaît. Et de déposer les images correspondantes aux mots connus.
- Discuter autour des représentations non connues: « Qu'est-ce que c'est? A quoi ça sert? En as-tu déjà vu? » Et donner le nom des images.
- Une fois le vocabulaire connu l'enfant peut faire une mise en paire seul.

# Les flexigames: fruits & légumes



## Domaine:

Français

## Objectifs:

- Connaitre le nom des fruits et légumes et de leur couleur
- s'entraîner à exercer son contrôle inhibiteur

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Comprendre/Élaborer un message oral

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Enrichir le bagage lexical :

- pour comprendre un message :
- pour exprimer un message

## Attendu:

Utiliser de manière adéquate, en situation, les termes usuels rencontrés parmi ceux énumérés dans les différents domaines.

## Français arts & culture

L'expression plastique:

Connaitre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Connaitre des couleurs et des tons

## Attendu:

Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet, noir, blanc, rose, gris.

## Tâche:

- L'enfant doit associer des représentations des fruits & légumes à des jetons de diverses couleurs ou à d'autres fruits et légumes de couleur similaire.

# Prénoms de la classe



## Domaine:

Français

## Objectif:

Reconnaitre les prénoms de la classe

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Décomposer/Composer la phrase, le mot

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe .

## Attendu:

Reconnaitre, avec l'aide éventuelle d'un référentiel, des mots écrits fréquemment rencontrés en classe (son prénom, quelques autres mots)

## Tâche:

-L'enfant associe le prénom et la photo des élèves de la classe tout en s'aidant d'un référentiel.

# Cahier d'écriture



## Domaine:

Français

## Objectif:

S'entraîner à écrire

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Percevoir/Assurer la présentation d'un message écrit

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Garder des traces personnelles en utilisant un outil scripteur

## Attendu:

Solliciter un tiers pour écrire un mot choisi personnellement et le recopier

## Education physique, bien-être & santé:

Psychomotricité fine

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

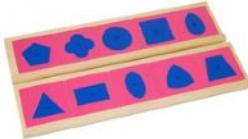
## Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : contourner, tracer, écrire.

## Tâche:

- L'enfant écrit le mot qui correspond au dessin et au modèle.
- L'enfant efface à l'aide du chiffon.

# Formes à dessin



## Domaine:

Français

## Objectif:

Préparer à l'écriture

## Mathématiques, sciences et techniques

### Techniques

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux éléments de jeux notamment symboliques disponibles en classe

### Attendu:

Réaliser, notamment dans les jeux symboliques, les gestes appropriés à l'aide d'un objet technique (vêtements de poupées, pouliés, engrenages, gabarit, pochoir...).

### Techniques

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Tenir le matériel, les outils de la classe de manière adéquate

### Attendu:

Positionner les mains et les doigts de manière adéquate pour utiliser le matériel, les outils de la classe (par exemple : une paire de ciseaux, l'agrafeuse).

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : contourner, tracer, écrire.

## Tâche:

- L'enfant place l'encastrement sur la feuille, il fait le tour de l'encastrement avec une couleur.
- L'enfant contourne ensuite la forme avec une autre couleur. Et avec la 3 ème couleur l'enfant fait un graphisme à l'intérieur.

# Le poinçonnage



## Domaine:

Français

## Objectif:

Préparer à l'écriture

## Mathématiques, sciences et techniques

### Techniques

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Tenir le matériel, les outils de la classe de manière adéquate

### Attendu:

Positionner les mains et les doigts de manière adéquate pour utiliser le matériel, les outils de la classe (par exemple : une paire de ciseaux, l'agrafeuse).

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

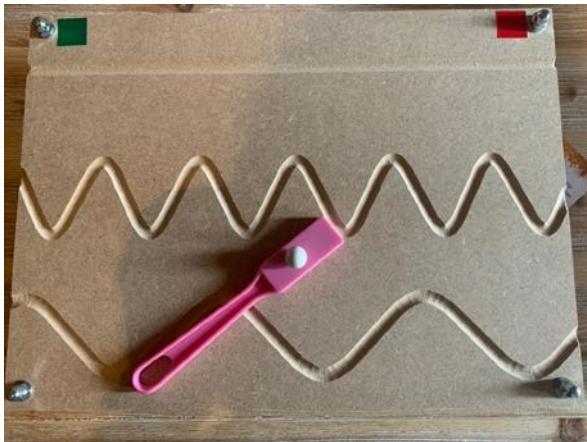
Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : contourner, tracer, écrire.

## Tâche:

L'enfant prend une fiche et poinçonne sur la ligne.

Il peut ensuite le colorier s'il le désire.

# Les tables de motricité fine



## Domaine:

Français

## Objectifs:

- Préparer à l'écriture
- Prendre conscience du sens de l'écriture.

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exercer des gestes graphiques pour améliorer l'élan et la fluidité.

### Attendu:

Effectuer des gestes pour amorcer des graphies :

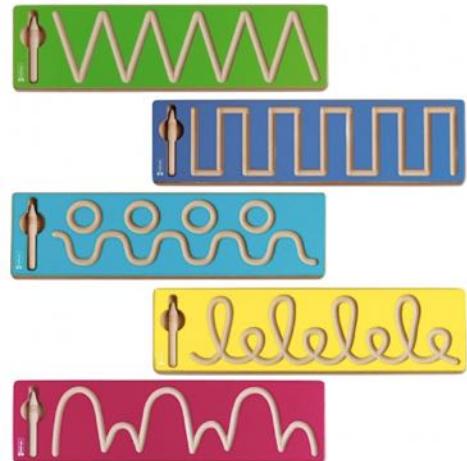
- sur des supports variés à inclinaisons variées ;
- dans l'espace ;
- avec des objets variés dont des outils scripteurs .

## Tâche:

-L'enfant déplace la bille à l'aide de l'aimant en dessous de la planche en commençant du côté  pour aller vers le .

-L'enfant récupère la bille et la replace en dessous à gauche . Et il recommence.

# Pistes graphiques



## Domaine:

Français

## Objectifs:

-Prépare aux gestes graphiques en développant la maîtrise du geste en suivant une trajectoire précise.

-Favorise la coordination du geste et de la vision.

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exercer des gestes graphiques pour améliorer l'élan et la fluidité.

### Attendu:

Effectuer des gestes pour amorcer des graphies :

- sur des supports variés à inclinaisons variées ;
- dans l'espace ;
- avec des objets variés dont des outils scripteurs .

## Tâche:

-L'enfant parcourt chaque piste graphique avec son doigt ou avec le bouton.

-Il acquiert progressivement aisance, fluidité et maîtrise de ses gestes.

# Billard



## Domaine:

Français

## Objectif:

Tonifier la main

## Mathématiques, sciences et techniques

### Techniques

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux éléments de jeux notamment symboliques disponibles en classe

### Attendu:

Réaliser, notamment dans les jeux symboliques, les gestes appropriés à l'aide d'un objet technique (vêtements de poupées, pouliés, engrenages, gabarit, pochoir...).

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue .

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : lancer, pousser.

## Tâche:

-L'enfant lance la bille soit à l'aide de son majeur soit à l'aide de la queue de billard afin que la bille rentre dans un trou.

# Basket-ball



## Domaine:

Français

## Objectifs:

Tonifier la main  
Exercer son adresse

## Mathématiques, sciences et techniques

### Techniques

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux éléments de jeux notamment symboliques disponibles en classe

### Attendu:

Réaliser, notamment dans les jeux symboliques, les gestes appropriés à l'aide d'un objet technique (vêtements de poupées, pouliés, engrenages, gabarit, pochoir...).

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue .

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : lancer, pousser.

## Tâche:

- L'enfant lance la balle à l'aide de la catapulte.
- L'enfant vise le panier afin que la balle tombe dedans.

# Mandala

---



## Domaine:

Français

## Objectifs:

- Préparer à l'écriture
- Affinement du geste de la main.

## Mathématiques, sciences et techniques

### Techniques

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Tenir le matériel, les outils de la classe de manière adéquate

### Attendu:

Positionner les mains et les doigts de manière adéquate pour utiliser le matériel, les outils de la classe.

## Education physique, bien-être & santé:

### Psychomotricité fine

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Coordonner des gestes de plus en plus précis

### Attendu:

Adopter une posture adéquate pour effectuer un geste, dont le geste graphique, en tenant correctement un outil scripteur ou d'autres outils de la classe

## Tâche:

L'enfant colorie sans dépasser un mandala.

# Ardoise



## Domaine:

Français

## Objectif:

Préparer à l'écriture

## Français arts & culture

Langage et communication :Lire / Ecrire

Percevoir/Assurer la présentation d'un message écrit

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Garder des traces personnelles en utilisant un outil scripteur

## Attendu:

Solliciter un tiers pour écrire un mot choisi personnellement et le recopier

## Education physique, bien-être & santé:

Psychomotricité fine

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

## Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : contourner, tracer, écrire.

## Tâche:

-L'enfant peut écrire une lettre ou des chiffres.

Mathématique

Affinement des sens

Français

Géographie / Eveil

Activités pratiques

Autonomie affective

# Les animaux du monde



## Domaine:

Géographie / Eveil

## Objectifs:

-Associer les animaux à leur continent.

-Nommer les animaux.

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Mathématiques, sciences et Techniques:

Le vivant : le monde animal:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des noms d'animaux

## Attendu:

Désigner et nommer des animaux

## Tâche:

- association de l'image de l'animal , de la figurine et de son nom.
- association de l'animal, de son nom et de son continent
- rappel des noms et du continent de chacun puis on mélange les 2 tiroirs et on essaye de replacer chaque animal sur sa carte continent. Carte renseignée pour l'auto-correction. Au fur et à mesure on peut refaire cet exercice avec de plus en plus de tiroirs
- replacer l'étiquette nom sous chaque animal.

# Le corps humain



## Domaine:

Eveil

## Objectif:

Identifier les différentes parties du corps

## Mathématiques, sciences et Techniques

Le vivant: le monde animal :l'être humain

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Les termes désignant des parties du corps humain.

## Attendu:

Désigner et nommer au moins dix parties du corps parmi les suivantes : tête, visage, cou, bras, main, doigt, pouce, dos, ventre, jambe, pied, orteil, épaule, coude, poignet, genou, cheville, bouche, nez, œil, oreille

## Tâche:

L'enfant place les différentes parties du puzzle tout en nommant les différentes parties du corps.

# Le centre de recyclage



## Domaine:

Eveil

## Objectif:

Trier les déchets

## Mathématiques, Sciences et Techniques:

### L'environnement

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Trier des déchets pour respecter l'environnement .

### Attendus:

Utiliser adéquatement les poubelles de la classe réservées aux papiers, aux berlingots, aux bouteilles en plastique, aux restes alimentaires pour permettre le recyclage

## Tâche:

- L'enfant choisit un déchet.
- L'enfant place le déchet dans la poubelle qui correspond au recyclage.

# Cycle du poussin

---



## Domaine:

Eveil

## Objectif:

Reproduire le cycle de la poule

## Mathématiques, sciences et Techniques

Le vivant: le monde animal : les animaux

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des termes liés aux étapes du cycle de vie: naissance, croissance

## Attendu:

Utiliser, de manière adéquate: les termes suivants: naître, grandir, oeuf, mâle, femelle, petit. Les termes spécifiques liés aux animaux: poussin..

## Tâche:

- L'institutrice verbalise chaque élément.
- L'enfant place les figurines sur la fiche du cycle.
- L'enfant peut placer le nom qui correspond à chaque figurine.

# Cycle de la plante

---



## Domaine:

Eveil

## Objectif:

Reproduire le cycle de la plante

## Mathématiques, sciences et Techniques

### Le vivant: le monde végétal

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des termes liés aux étapes du cycle de vie: naissance, croissance

### Attendu:

Utiliser, de manière adéquate: les termes suivants: graine, germer, pousser.

## Tâche:

- L'institutrice verbalise chaque élément.
- L'enfant place les figurines sur la fiche du cycle.
- L'enfant peut placer le nom qui correspond à chaque figurine.

# Jeu des 7 familles autour du monde



## Domaine:

- Objectif principal :Ouvrir son regard sur le monde
- Objectif de l'activité - réunir le plus de familles complètes.

## Eveil aux langues:

### Société multilingue et multiculturelle

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

==>S3 Il existe une grande diversité de langues/de cultures

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

### Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Tâche:

- Un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Française, je voudrais le père). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. Si il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte. Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. Si il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.
- Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

# Le nom des pays d'Europe



## Domaine:

Géographie

## Objectifs:

- Objectif principal - Offrir de grands repères géographiques
- Objectif de l'activité - S'approprier les continents en les manipulant et en les nommant

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

### Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Eveil aux langues:

### Société multilingue et multiculturelle

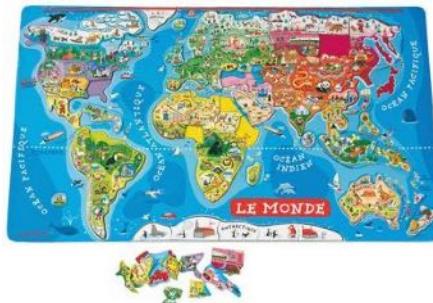
<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

==>S3 Il existe une grande diversité de langues/de cultures

## Tâche:

- **Compléter la carte.**
- **Donner des caractéristiques des différents, pays.**
- **Apprendre le nom des pays plus tard, avec plusieurs leçons en trois temps.**

# Le nom des continents



## Domaine:

Géographie

## Objectifs:

- Objectif principal - Offrir de grands repères géographiques
- Objectif de l'activité - S'approprier les continents en les manipulant et en les nommant

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

### Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Eveil aux langues:

### Société multilingue et multiculturelle

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

==>S3 Il existe une grande diversité de langues/de cultures

## Tâche:

- **Montrer** que le planisphère est une représentation plane de la planète.
- **Compléter** le planisphère.
- **Donner** des caractéristiques des différents, pays, continents.
- **Apprendre** le nom des continents plus tard, avec plusieurs leçons en trois temps.

# Le monde



## Domaine:

Géographie

## Objectif:

- Objectif principal :Ouvrir son regard sur le monde
- Objectif de l'activité - S'approprier les différents pays.

## Eveil aux langues:

### Société multilingue et multiculturelle

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

==> S3 Il existe une grande diversité de langues/de cultures

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

### Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Tâche:

- L'enfant place les drapeaux, personnages, monuments, animaux des pays que nous avons découvert en classe.

1instalastation

# Puzzles des continents

---



## Domaine:

Géographie

## Objectifs:

Objectif principal - Offrir de grands repères géographiques

Objectif de l'activité - Introduire la notion de pays

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Eveil aux langues:

Société multilingue et multiculturelle

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

-->S3 Il existe une grande diversité de langues/de cultures

## Tâche:

- Sortir les pays du puzzle et les replacer.
- Transmettre le nom des pays de votre choix avec plusieurs Leçons en trois temps.

# Les drapeaux du monde

---



## Domaine:

Géographie

## Objectifs:

- Travailler la géographie
- Connaitre le drapeaux de 36 pays connus

## Sciences humaines, philosophie & citoyenneté:

Explorer le monde dans le temps et dans l'espace

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des éléments liés à l'individu dans le temps et l'espace de plus en plus lointains .

## Attendu:

Citer au moins deux caractéristiques des habitudes de vie :

- d'ici et d'ailleurs ;

## Tâche:

Inviter l'enfant à placer les drapeaux sur le bon pays. En recherchant dans le livre ou avec l'aide d'un autre enfant qui sait déjà le faire

Mathématique

Affinement des sens

Français

Géographie / Eveil

## Activités pratiques

Autonomie affective

# Coller



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

-Objectif principal - Développement des compétences exécutives

-Objectif formulé à l'enfant - Coller

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : coller.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe .

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour découper..

## Français, arts & culture

### L'expression plastique : pratiquer

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire spécifique aux gestes techniques.

### Attendu:

Montrer et nommer, selon la situation, le geste adéquat pour : coller, déchirer, découper, plier, dessiner, peindre, modeler, recouvrir, imprimer, assembler, photographier

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment coller du papier."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Je colle le papier."
- Inviter l'enfant à le faire

# Découper



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Découper

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : découper.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe .

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour découper..

## Français, arts & culture

### L'expression plastique : pratiquer

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Le vocabulaire spécifique aux gestes techniques.

### Attendu:

Montrer et nommer, selon la situation, le geste adéquat pour : coller, déchirer, découper, plier, dessiner, peindre, modeler, recouvrir, imprimer, assembler, photographier

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment découper du papier."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Je découpe sur le trait."
- Inviter l'enfant à le faire

# Balayer

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Balayer

## Education physique, bien être et santé :

### Habiletés motrices:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet : tirer, pousser

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment balayer."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Il n'y a plus de saletés sur le sol."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Rouler un tapis



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - rouler un tapis

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe .

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour rouler.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment rouler un tapis."
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Le tapis tient tout seul debout".
- Inviter l'enfant à le faire

# Brosser un tapis

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Brosser un tapis

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe .

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour brosser.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment brosser un tapis."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Il n'y a plus de poussières sur la brosse".
- Inviter l'enfant à le faire

# Visser et dévisser des boulons



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

Objectif principal - Développement des compétences exécutives

Objectif formulé à l'enfant - Visser et dévisser des boulons

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour :

- visser/dévisser

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : pincer, enfiler, accrocher, empiler, emboîter, visser, dévisser

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment visser et dévisser des boulons."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Nul besoin ici d'insister sur le retour d'information ; si l'écrou ne tient pas sur la vis, l'enfant comprendra tout seul qu'il est mal positionné.
- Inviter l'enfant à le faire.

# Visser / dévisser



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Visser et dévisser des boulons

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : visser, dévisser

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe .

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour visser, dévisser.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment visser et dévisser."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Inviter l'enfant à le faire.

# Construction véhicule



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Manipulation fine
- Trouver une marche à suivre

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : visser, dévisser

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Réaliser un objet en assemblant les éléments nécessaires à sa construction et à son fonctionnement.

### Attendu:

Utiliser des outils et du matériel adéquat pour réaliser un objet technique (par exemple : un moulin à vent, une manche à air, une maquette, un sablier...).

## Tâche:

L'enfant assemble chaque pièce afin d'avoir un véhicule qui roule à la fin. L'enfant explore et peut s'aider des marches à suivre qui lui sont mises à sa disposition.

# Plier du tissu



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Plier du papier

## Français, arts & culture

### L'expression plastique : pratiquer

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Le vocabulaire spécifique aux gestes techniques.

### Attendu:

Montrer et nommer, selon la situation, le geste adéquat pour : coller, déchirer, découper, plier, dessiner, peindre, modeler, recouvrir, imprimer, assembler, photographier

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : plier.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment plier du tissu."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Les lignes sont apparentes lorsque le tissu est bien plié."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Plier du papier



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Plier du papier

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : plier.

## Français, arts & culture

### L'expression plastique : pratiquer

- |   |                                       |  |
|---|---------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s) | <input type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|---|---------------------------------------|--|

Le vocabulaire spécifique aux gestes techniques.

### Attendu:

Montrer et nommer, selon la situation, le geste adéquat pour : coller, déchirer, découper, plier, dessiner, peindre, modeler, recouvrir, imprimer, assembler, photographier

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment plier du papier."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Lorsque le papier est bien plié, la pliure est sur le trait."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Verser dans un verre



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Verser dans un verre

## Education physique, bien être et santé :

### Habiletés motrices:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet : verser

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment verser de l'eau."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "L'eau ne dépasse pas la marque rouge, et il n'y a pas d'eau sur le support."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Verser avec une théière



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

Objectif principal - Développement des compétences exécutives

Objectif formulé à l'enfant - Verser avec une théière

## Education physique, bien être et santé :

### Habiletés motrices:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet : verser

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

S'initier à la tenue adéquate du matériel, des outils de la classe.

### Attendu:

S'approprier, en situation, le positionnement adéquat des mains et des doigts dans l'utilisation du matériel, des outils de la classe.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment verser avec une théière."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Il n'y a pas d'eau sur le support."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Laçage

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Coordination motrice des mouvements : développement et autonomie psychomotrice.
- Adaptation à l'environnement : développement social, autonomie, indépendance
- Développement de la volonté et de la concentration.
- Préparation de la main à l'utilisation des outils et précision du geste.
- Travail de la main avec la pensée.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

- |                                    |                                       |   |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input type="checkbox"/> Savoir-faire | <input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements , des chaussures.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif: « Je vais te montrer comment faire le noeud des chaussures.
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- L'enfant défait le noeud et refait le noeud à l'aide de la fiche et/ou de l'institutrice.
- L'enfant range le matériel.

# Laçage

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectif:

Développer la motricité fine

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour enfiler.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif : « Je vais te montrer comment enfiler afin que le vêtement tienne ».
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- L'enfant passe le lacet de trous en trous afin que le vêtement soit fixé.

# Clipaclip

---



## **Domaine:**

Activité pratique

## **Objectifs:**

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Ouvrir et fermer des boutons à pression

## **Mathématiques, sciences et Techniques:**

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

S'initier à la tenue adéquate du matériel, des outils de la classe.

### Attendu:

S'approprier, en situation, le positionnement adéquat des mains et des doigts dans l'utilisation du matériel, des outils de la classe.

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements

## **Tâche:**

- L'enfant clipse (et déclipse) les animaux et les fruits pour décorer l'arbre...

# Cadre des noeuds

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Faire et défaire des noeuds

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

S'initier à la tenue adéquate du matériel, des outils de la classe.

### Attendu:

S'approprier, en situation, le positionnement adéquat des mains et des doigts dans l'utilisation du matériel, des outils de la classe.

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment faire et défaire des noeuds."
- Nommer les noeuds. Afin de fixer ce nouveau vocabulaire, lui demander "As-tu déjà vu des noeuds ? Sur quels vêtements ? Sur des chaussures ?"
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Les deux boucles sont de la même taille, et le noeud est bien droit."
- Inviter l'enfant à le faire.
-

# Cadre de fermeture à glissière



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Ouvrir et fermer une fermeture à glissière.

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

S'initier à la tenue adéquate du matériel, des outils de la classe.

### Attendu:

S'approprier, en situation, le positionnement adéquat des mains et des doigts dans l'utilisation du matériel, des outils de la classe.

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment ouvrir et fermer une fermeture à glissière."
- Nommer la fermeture à glissière. Afin de fixer ce nouveau vocabulaire, et vérifier que l'enfant connaît ce genre de fermeture, lui demander "As-tu déjà vu une fermeture à glissière ? Sur quels vêtements ? Sur un pantalon ?"
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "C'est fermé. Les deux pans de tissu sont bien attachés."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Cadre des boutons

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal: Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant: Boutonner et déboutonner

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

S'initier à la tenue adéquate du matériel, des outils de la classe.

### Attendu:

S'approprier, en situation, le positionnement adéquat des mains et des doigts dans l'utilisation du matériel, des outils de la classe.

### Techniques:

- |                                    |                                       |   |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input type="checkbox"/> Savoir-faire | <input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment boutonner et déboutonner."
- Nommer les boutons. Afin de fixer ce nouveau vocabulaire, et vérifier que l'enfant connaît ce genre de boutons, lui demander "As-tu déjà vu des boutons ? Sur quels vêtements ? Sur un gilet ?"
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "C'est boutonné. Les deux pans de tissu sont attachés."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Cadre des boutons à pression



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Ouvrir et fermer des boutons à pression

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

S'initier à la tenue adéquate du matériel, des outils de la classe.

### Attendu:

S'approprier, en situation, le positionnement adéquat des mains et des doigts dans l'utilisation du matériel, des outils de la classe.

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment ouvrir et fermer des boutons à pression."
- Nommer les boutons à pression. Afin de fixer ce nouveau vocabulaire, et vérifier que l'enfant connaît ce genre de boutons, lui demander "As-tu déjà vu des boutons à pression ? Sur quels vêtements ? Sur une chemise ?"
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Les boutons à pression sont bien fermés. Les deux pans de tissu sont attachés."
- Inviter l'enfant à le faire

# Pince à linge



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

Objectif principal - Développement des compétences exécutives  
Objectif formulé à l'enfant - Ouvrir et fermer des pinces à linge

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

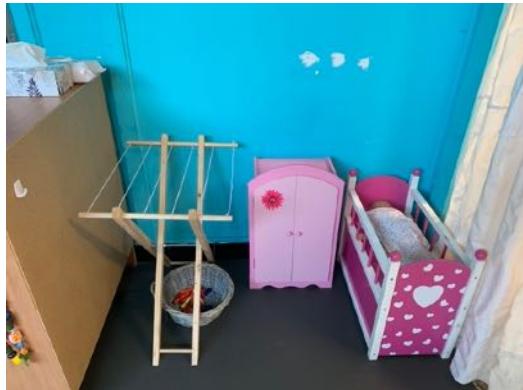
### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : pincer, enfiler, accrocher, empiler, emboîter, visser, dévisser

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment ouvrir et fermer des pinces à linge."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Nul besoin ici d'insister sur le retour d'information ; si la pince à linge ne tient pas, l'enfant comprendra tout seul qu'elle est mal positionnée.
- Inviter l'enfant à le faire.

# Coin poupée



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal: Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant: habiller sa poupée

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

- |                                    |                                       |   |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input type="checkbox"/> Savoir-faire | <input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|

Effectuer des gestes pratiques du quotidien pour développer son autonomie

### Attendu:

Utiliser différents systèmes de fermeture/d'ouverture de vêtements

### Techniques:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire | <input type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|--|--|

Réaliser les gestes appropriés aux éléments de jeux symboliques disponibles en classe.

### Attendu:

Réaliser, dans les jeux symboliques, les gestes appropriés aux éléments utilisés.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment habiller la poupée."
- Nommer les différents éléments du coin.
- Montrer à l'enfant comment habiller la poupée, prendre les vêtements sur le fil, mettre les vêtements sur un cintre.
- Inviter l'enfant à le faire.

# Prendre soin des plantes



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Objectif principal - Développement des compétences exécutives
- Objectif formulé à l'enfant - Prendre soin des plantes

## Education physique, bien être et santé :

### Habiletés motrices:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet : tirer, pousser

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### L'environnement:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

S'initier à des gestes respectueux de l'environnement.

### Attendu:

S'approprier, au sein de l'école, des gestes respectueux.

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment prendre soin d'une plante."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "Si tu verses trop d'eau, elle coule sous le pot. Lorsque tu as nettoyé les feuilles, elles brillent."
- Inviter l'enfant à le faire

# Pâte à modeler



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Respecter une marche à suivre
- Psychomotricité fine

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

- |                                    |                                       |   |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Savoir(s) | <input type="checkbox"/> Savoir-faire | <input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s) |
|------------------------------------|---------------------------------------|---|

Utiliser le matériel approprié et les outils adéquats en respectant les règles de sécurité

### Attendu:

Choisir le matériel approprié et les outils adéquats pour effectuer une réalisation :

- manuelle (pâte à sel, plasticine...);

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment réaliser un objet en pâte à modeler à l'aide des différentes étapes"
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Inviter l'enfant à le faire.

# Pêche de poissons



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- aider à la coordination entre la vue et les mains
- Renforcer la motricité fine

## Education physique, bien être et santé :

### Habiletés motrices:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet: tirer

## Tâche:

- l'enfant attrape les différents poissons à l'aide de sa cane à pêche.

# Ouvrir / fermer des boites



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

Objectif principal - Développement des compétences exécutives

Objectif formulé à l'enfant - Ouvrir et fermer des boites

## Mathématiques, sciences et Techniques:

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe

### Attendu:

Manipuler de manière adéquate le matériel, les outils disponibles en classe pour :

- visser/dévisser, ouvrir/fermer, attacher/détacher

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour : pincer, enfiler, accrocher, empiler, emboîter, visser, dévisser

## Tâche:

- Verbaliser l'objectif "Je vais te montrer comment ouvrir et fermer des boîtes."
- Nommer tous les objets.
- Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.
- Insister sur le retour d'information "La boîte ne s'ouvre plus, elle est bien fermée."
- Inviter l'enfant à le faire.

# Enfiler les élastiques



## Domaine:

Activité pratique

## Objectif:

Développer la motricité fine

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour enfiler.

## Tâche:

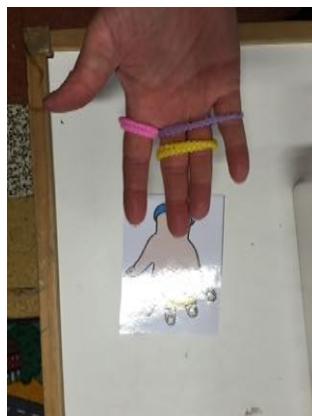
-Verbaliser l'objectif : « Je vais te montrer comment enfiler les élastiques autour du tube<sup>1</sup> ».

-Nommer tous les objets.

-Faire une présentation individuelle, exacte, logique et épurée.

-L'enfant passe le lacet de trous en trous afin que le vêtement soit fixé.

# Enfiler les élastiques sur la main



## Domaine:

Activité pratique

## Objectif:

Développer la dextérité de la main

## Education physique, bien être et santé :

### Psychomotricité fine:

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

### Attendu:

Exercer, à l'aide d'un matériel varié/d'un outil de la classe, le geste adéquat en adoptant la posture appropriée pour enfiler.

## Tâche:

-L'enfant place les élastiques sur ma main comme sur le modèle.

# Boulier psychomoteur

---



## Domaine:

Activité pratique

## Objectifs:

- Aider à la coordination entre la vue et les mains
- Renforcer la motricité fine

## Education physique, bien être et santé :

### Habiletés motrices:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Coordonner des mouvements

### Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet: tirer

## Tâche:

L'enfant déplace les formes d'un côté à l'autre du boulier.

# Labyrinthe



## Domaine:

Activité pratique

## Objectif:

Réaliser un circuit afin de faire voyager une bille.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Techniques:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction

### Attendu:

Assembler des pièces d'un jeu pour réaliser une construction, un puzzle.

## Mathématiques, sciences & techniques

### Les solides et figures:

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	---------------------------------------	---

Reproduire un assemblage de diverses figures.

### Attendu:

Reconnaitre et assembler entre six et dix figures :selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles .

## Tâche:

- L'enfant assemble les différentes parties du circuit selon le modèle.
- L'enfant fait rouler la bille du point A au point B grâce à l'équilibre.

Mathématique

Affinement des sens

Français

Géographie / Eveil

Activités pratiques

Autonomie affective

# Emoti Capsules



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Reconnaitre et nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

### Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

## Tâche:

- L'enfant prend une image / une photo.
- L'enfant verbalise l'image / la photo.
- L'enfant verbalise l'émotion que lui procure cette situation.
- L'enfant place l'image/la photo dans la boîte qui correspond à l'émotion verbalisée.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# Emotiblocks



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

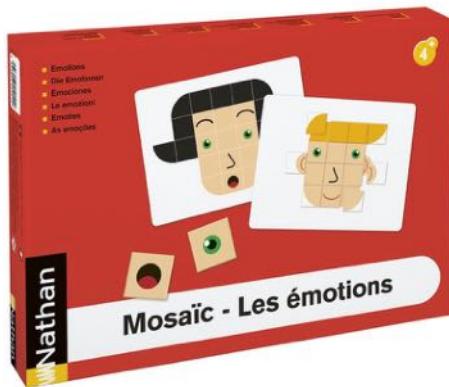
## Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant crée librement un personnage.
- L'enfant cite l'émotion de son personnage.
- L'enfant retrouve la photo de l'enfant qui correspond au personnage qu'il a créé.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# Mosaic : les émotions



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

## Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant choisit une fiche et la reproduit.
- L'enfant cite l'émotion de sa production.
- L'enfant change l'émotion de sa production et cite la nouvelle émotion.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# Blocs des émotions



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

### Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant prend une image
- L'enfant reproduit l'émotion.
- L'enfant cite l'émotion réalisée.
- L'enfant peut inventer des personnages libres à l'aide des blocs.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# Jeu magnétique des émotions



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Reconnaitre et nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

### Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

### Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant prend un emoji et reproduit l'émotion.
- L'enfant cite l'émotion réalisée.
- L'enfant prend l'image d'une situation.
- L'enfant verbalise l'émotion que le personnage ressent durant cette situation.
- L'enfant choisit la tête du personnage qui correspond à l'émotion.
- L'enfant choisit l'emoji qui correspond à l'émotion.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# My mood mémo



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

## Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

Ce jeu se joue à 2.

- Les enfants disposent les pièces face cachée
- Le premier joueur choisit une pièce et la regarde attentivement. Le joueur sélectionne alors une autre pièce et la retourne. Il verbalise l'émotion représentée sur la pièce. Si les deux émotions sont une paire correspondante, alors le joueur prend les deux pièces et commence une pile. Le joueur recommence à nouveau et retourne deux autres pièces.
- Si les pièces ne forment pas une paire, elles sont retournées face cachée et c'est maintenant au joueur suivant de jouer. Il choisit sa première pièce et la retourne puis la verbalise. Si elle est identique à l'une des pièces que le joueur précédent a retourné alors il essaie de se rappeler où était cette pièce correspondante pour former une paire. S'il réussit à faire une paire, il place les pièces dans sa pile et choisit une autre carte.

# Bonhomme des émotions

---



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

### Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant prend une image et reproduit l'émotion.
- L'enfant cite l'émotion réalisée.
- L'enfant peut créer librement
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# Le miroir des émotions : nommer les émotions



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

## Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant verbalise comment il se sent aujourd'hui.
- L'enfant se regarde dans le miroir des émotions.
- L'adulte demande: « À quoi ressemble ce sentiment /cette humeur? Montre-moi avec ton visage et tout ton corps ! »
- L'adulte demande à l'enfant de décrire ce qu'il voit dans le miroir.
- L'adulte demande à l'enfant de retrouver la photo qui ressemble à son émotion.

# Doudou émotions

---



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Reconnaitre et nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

### Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

<input checked="" type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
---	---------------------------------------	--

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

### Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

## Tâche:

- L'enfant prend une image du doudou et reproduit l'émotion.
- L'enfant cite l'émotion réalisée.
- L'enfant prend l'image d'une situation.
- L'enfant verbalise l'émotion que lui procure cette situation.
- L'enfant crée cette émotion sur le doudou.
- L'enfant range le matériel dans le plateau.

# Le miroir des émotions : nos nombreuses émotions

---



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Reconnaitre les différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

### Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

## Tâche:

- L'enfant choisit un emoji sur le miroir.
- L'enfant cite l'émotion représentée.
- L'enfant reproduit avec son visage l'émotion.
- L'enfant s'observe.
- L'enfant sort la photo sélectionnée.
- L'enfant compare l'expression de son visage à celle de la photo

# Nos émotions



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Reconnaitre et nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

### Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

## Tâche:

- L'enfant choisit une représentation de son émotion du moment.
- L'enfant peut soit la montrer soit s'exprimer.
- Les autres sont à l'écoute des émotions de l'enfant qui parle.
- Chacun a le droit de s'exprimer en respectant la parole de l'autre.

# Comment je me sens?



## Domaine:

L'autonomie affective

## Objectif:

Reconnaitre et nommer ses différentes émotions

## Sciences humaines, philosophie - citoyenneté:

### Se connaître et s'ouvrir à l'autre

Savoir(s)

Savoir-faire

Compétence(s)

Exprimer ses émotions selon la situation vécue

### Attendus:

Exprimer de manière soit verbale, soit non verbale une émotion : joie, tristesse, colère et peur

## Tâche:

- L'enfant choisit un dessin.
- L'enfant le colorie, le personnalise.
- L'enfant entoure l'émotion qu'il ressent à ce moment là.
- L'enfant dicte à l'adulte son émotion et son ressenti.
- L'adulte écrit en dictée à l'adulte.
- L'enfant met la date et place sa feuille dans son classeur de vie.