

www.1institalastation.be



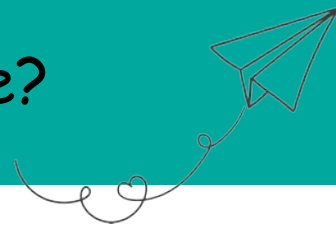
Selon le référentiel des compétences initiales

FICHER 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.

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

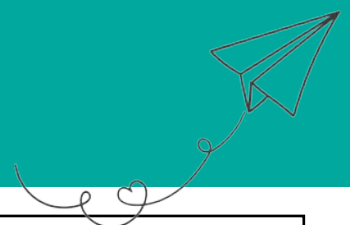
Attendu:
Associer, pour les 6 premiers nombres à minima, une collection d'objets dénombrés :
- au chiffre correspondant (écriture numérique).

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

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

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:

<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:

- 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:

<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

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:

-L'enfant constitue la suite numérique soit avec modèle ou sans modèle, jusqu'à 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 - Connaître la comptine numérique

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)

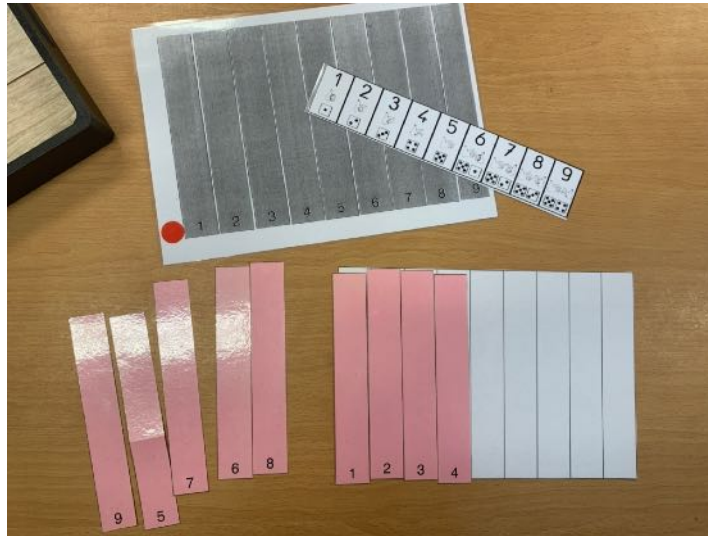
Attendu:

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

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:

<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 constitue la suite numérique soit avec modèle ou sans modèle, jusqu'à 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 .

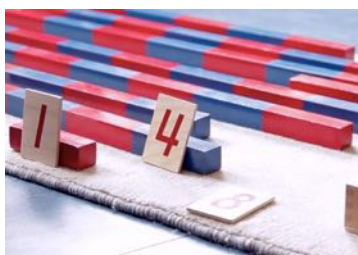
Attendu:

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



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 jusque 6.

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 .

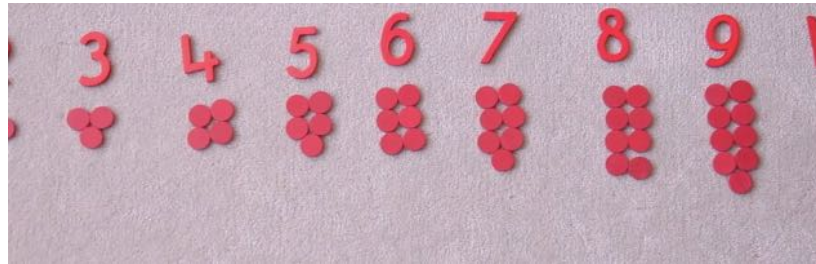
Attendu:

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 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 règle 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

<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 le pique du hérisson avec le nombre sur le schème correspondant.

Dénombrer à l'aide du toucher



Domaine:

Mathématique

Objectif:

Dénombrer une collection jusque 5

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 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:

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

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.

installation

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:

<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 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:

<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

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)
------------------------------------	--	--

Reconnaître 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 - Connaître la comptine numérique

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

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 marche 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 noirs qui correspond 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

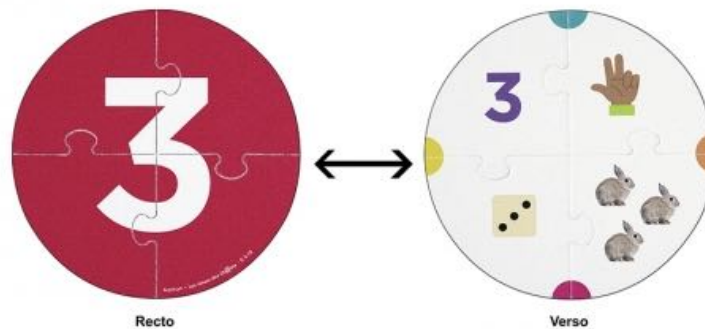
Attendu:

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

<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 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

<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

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 - 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)

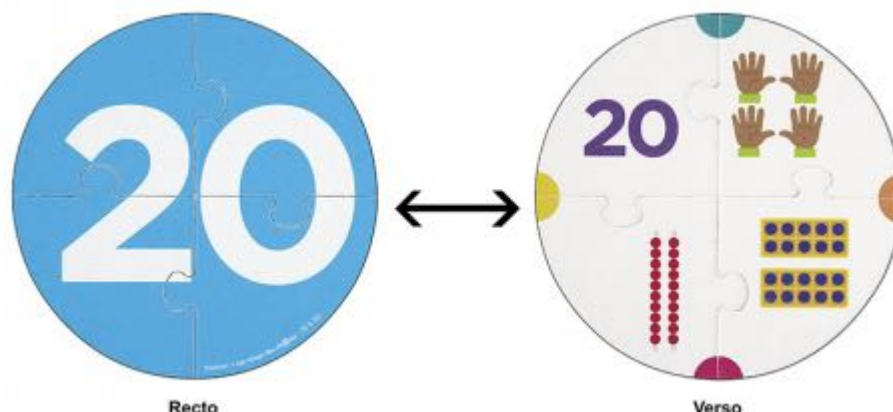
Attendu:

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

Tâche:

- L'enfant place un chaînon 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, schèmes, 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

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

Reconnaitre des représentations structurées

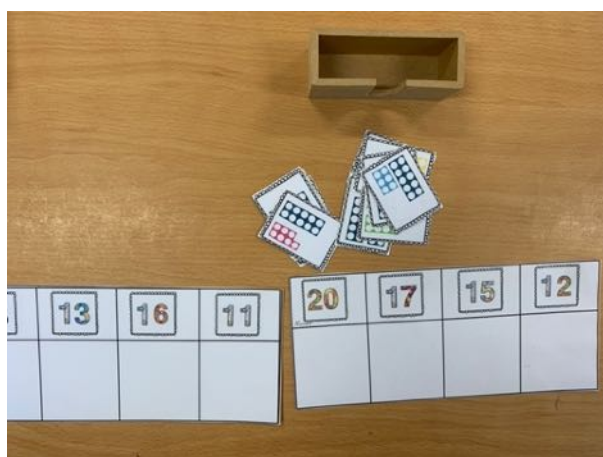
Attendu:

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

Tâche:

- L'enfant 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

<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 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:

<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

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 nommer 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

institulastation

La table de 100



Domaine:

Mathématique

Objectifs:

- Mise en paire visuelle avec la frise.
- Dénombrer jusqu'à 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.

Systeme decimal - Symboles



Domaine:

Mathématique

Objectifs:

- Objectif principal - Préciser le sens inné des quantités
- Objectif de l'activité - Connaître 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:

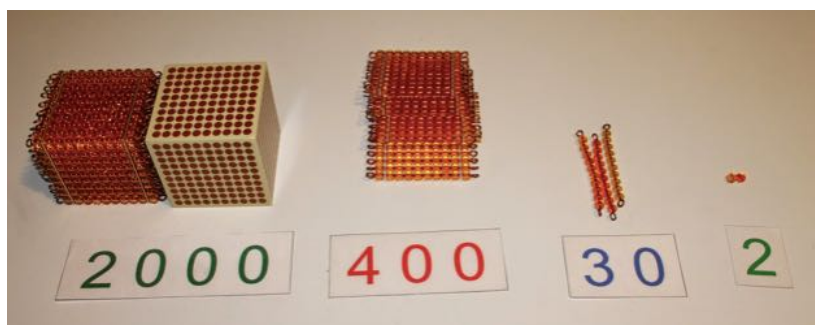
Distinguer les chiffres des autres signes graphiques

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.

Systeme 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

☐ 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:

- 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.

Systeme 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 mettent 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

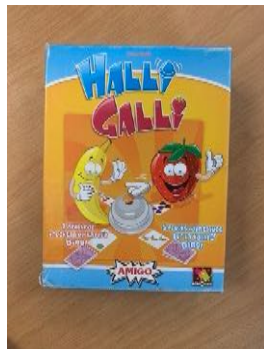
Attendu:

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

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

<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)

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

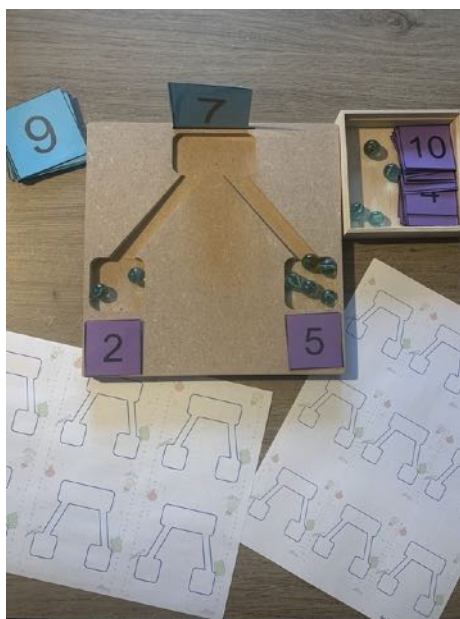
Attendu:

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 repartit 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

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

instit alastation

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.

Boîtes 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 ai le nombre choisit.
- L'enfant dessine les billes cachées sur le carnet dans la partie centrale.
- L'enfant vérifie sa réponse en ouvrant le cache.

Le coeur 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

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

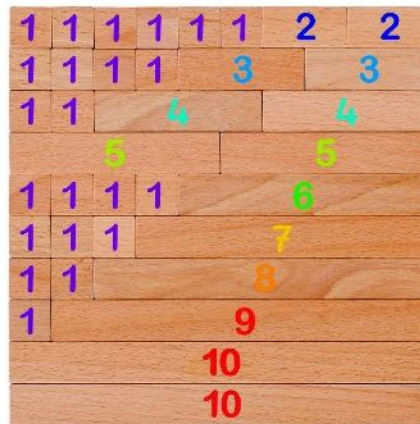
Attendu:

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 jusqu'à 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.

installation

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 banque 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:

<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:

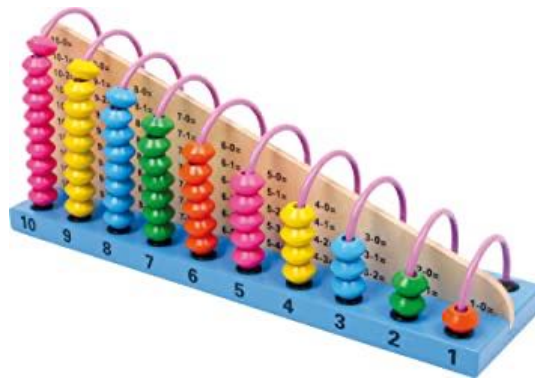
Effectuer et verbaliser, dans une situation de vie de la classe, le geste correspondant à l'opération :retirer

Tâche:

- L'enfant prend un livret qui correspond à son niveau.
- L'enfant verbalise toutes ses actions.
- L'enfant 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.

instit alastation

Le boulier de la 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 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

installation

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:

Reconnaître 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:

<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:

Reconnaître 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

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

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

Repérage le cirque



Domaine:

Mathématique

Objectif:

Se situer dans l'espace

Mathématiques, sciences et Techniques:

Solides et figures

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

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

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

<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 va réaliser les formes en assemblant les différents galets.

ZeGéoanimo



Domaine:

Mathématique

Objectif:

Analyser et reconstituer une figure.

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 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:

<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:

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

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

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

<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 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.

Installation

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:

Reconnaître 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

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

Reproduire un assemblage de divers solides ..

Attendu:

Reconnaître et assembler entre six et dix solides :

- selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles

Mathématiques, sciences et Techniques:

Solides et figures

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

Reconnaître 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-corrige 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:

Reconnaître 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:

Reconnaître 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

<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 une sphère, un parallélépipède rectangle, un cube

Les solides et les figures

Découvrir et caractériser des solides et des figures

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

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

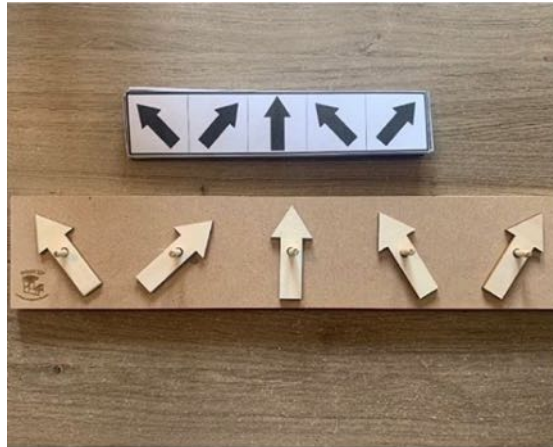
Attendu:

Reconnaître 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

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

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

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

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

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

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

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

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

<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 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:

Reconnaître 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:

Reconnaître 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:

☐ 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:

Reconnaître 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

1 installation

Jeu d'assemblage haba



Domaine:

Affinement des sens

Objectif:

Reproduire le puzzle 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:

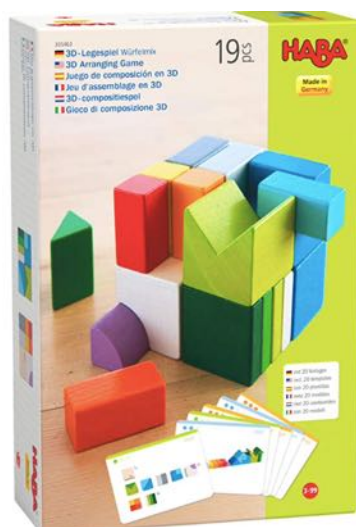
Reconnaître et assembler entre six et dix solides :

- 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:

☐ 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:

Reconnaître 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

installation

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.

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

Attendu:

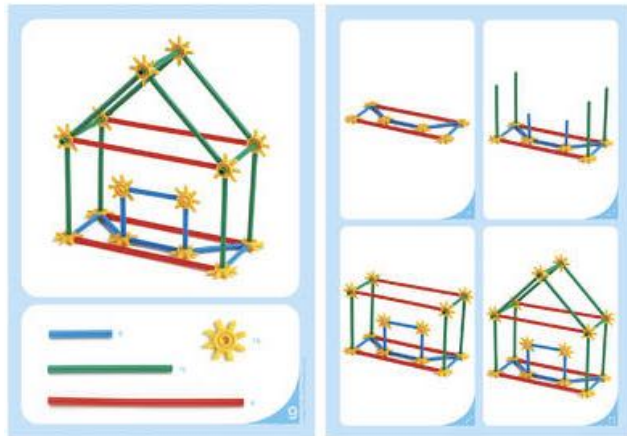
Prendre part à une activité en respectant : les pairs (écouter, attendre son tour

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

installation

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 élabore 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.

institala station

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:

Reconnaître 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)

Reconnaître 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

<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 .

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, 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'entraîner à exercer son contrôle inhibiteur

Mathématiques, sciences et Techniques:

Les grandeurs

Appréhender, découvrir des grandeurs

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

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

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input type="checkbox"/> Savoir-faire	<input checked="" type="checkbox"/> 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 visuelle
- Objectif formulé à l'enfant - Mettre en paire cylindres et cavités

Mathématiques, sciences et Techniques:

Les grandeurs

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ 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 "encastrément".
- 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

☐ 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:

- 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

<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 .

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:

- 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



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 un cube, un parallélépipède rectangle.

Les solides et les figures



Savoir(s)



Savoir-faire



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

<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

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, 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

instit alastation

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

<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, blanc, mauve.

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 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'elle 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

<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, blanc, mauve.

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

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

Boite 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.

Boite 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.

Tableaux et palettes de couleurs



Domaine:

Affinement des sens

Objectif:

Développer discrimination visuelle

Français arts & culture

L'expression plastique:

Connaitre

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

Décrire une production artistique (peinture, sculpture, dessin)

Attendu:

Exprimer, avec ses mots, la réalisation artistique selon les composantes utilisées parmi : les couleurs

Tâche

-L'enfant retrouve la palette qui correspond au bon tableau.

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 pompoms



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 pompoms selon les couleurs.

Color Cubed



Domaine:

Affinement des sens

Objectif:

Créer des combinaisons de couleurs assorties

Mathématiques, sciences & techniques

Traitement de données

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

Identifier une caractéristique commune aux objets observés

Attendu:

Nommer une caractéristique commune aux objets observés

Solides et 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 .

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.

Mémoire 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

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

Reconnaître des sons d'intensités différentes.

Attendu:

Reconnaître 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 sélectionné 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

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

Utiliser adéquatement des instruments de musique disponibles en classe

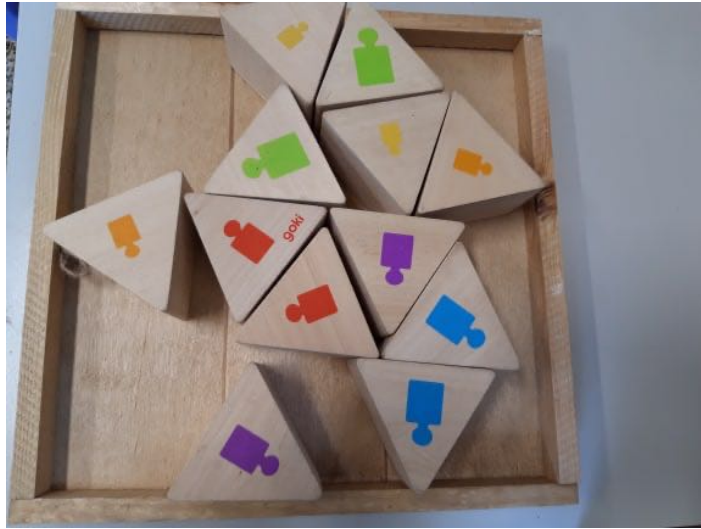
Attendus:

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.

Mémoire 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:

Reconnaître 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:

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

Reconnaître 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:

<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:

Reconnaître 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

installation

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:

Reconnaître 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, emboîter, 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:

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

Tâche:

-L'enfant enfle 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

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

Reproduire un assemblage de diverses figures.

Attendu:

Reconnaître 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

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

Connaitre des couleurs

Attendu:

Reconnaître 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 boites)

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 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:

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

Réaliser les gestes appropriés aux jeux de construction.

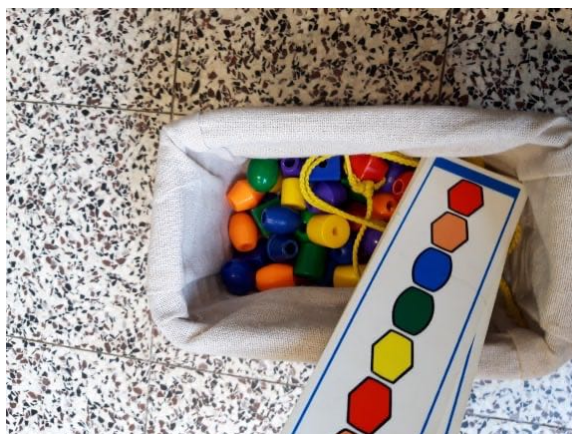
Attendu:

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

Tâche:

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

Enfiler des perles sur un lacet



Domaine:

Affinement des sens

Objectif:

Reconnaître 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, emboîter, 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:

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

Tâche:

L'enfant enfle 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:

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ 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

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, 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

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

<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.

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:

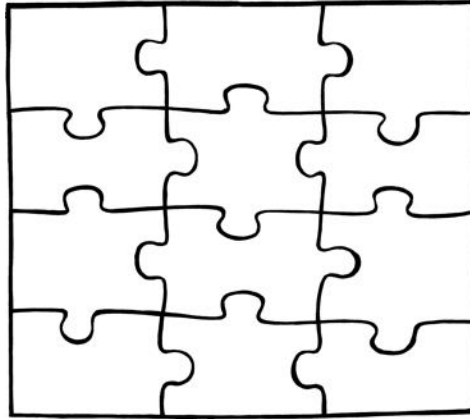
Reconnaitre et nommer les couleurs: bleu, jaune, rouge, vert, orange, mauve

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:

Reconnaître 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:

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

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

Reconnaître 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

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

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

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

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

Reconnaître la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

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

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

Attendu:

Reconnaître, 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

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

Reconnaître la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

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

Lire des mots écrits parmi ceux fréquemment rencontrés en classe

Attendu:

Reconnaître, 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:

Reconnaître, 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 choisi 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

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

<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> 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 côté le dessin et de l'autre le mot.

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

institala station

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

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

Reconnaitre la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot

Attendu:

Repérer la présence des lettres pour composer un mot

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

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:

- Connaître 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, poulies, 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 3ème couleur l'enfant fait un graphisme à l'intérieur.

Le poinçonnage



Domaine:

Français

Objectif:

Préparer à l'écriture

Mathématiques, sciences et techniques

Techniques

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ 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

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

Exécuter des gestes de psychomotricité fine, en situation vécue

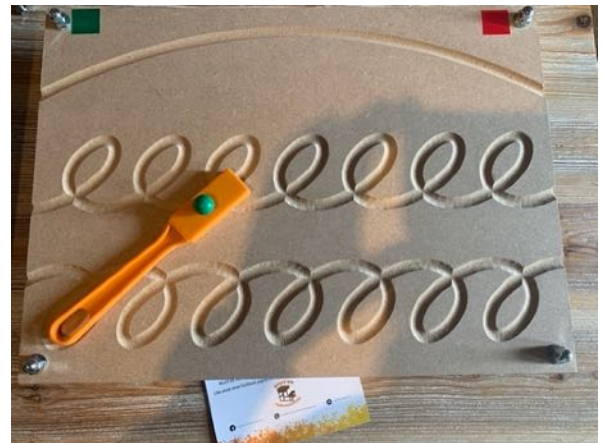
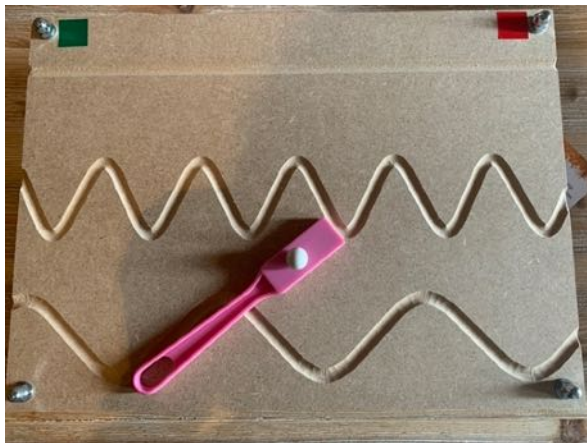
Attendu:

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 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

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

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

Attendu:

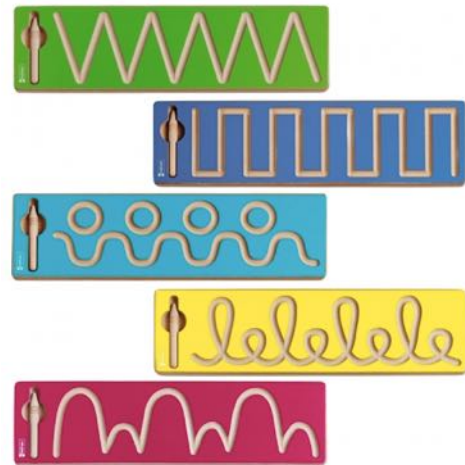
Effectuer des gestes pour amorcer des graphies :

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

Tâche:

- L'enfant 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, poulies, 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



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, poulies, 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 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

<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 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

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

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

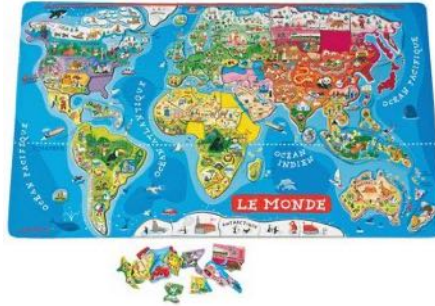
<input type="checkbox"/> Savoir(s)	<input checked="" type="checkbox"/> Savoir-faire	<input type="checkbox"/> Compétence(s)
------------------------------------	--	--

==>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.

installation

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

<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:

- 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:

☐ 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 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:



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 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.

installation

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

<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

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

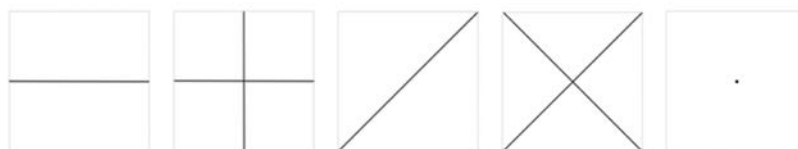
Attendu:

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

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:

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ Compétence(s)

Coordonner des mouvements

Attendu:

Effectuer des mouvements avec un objet : verser

Mathématiques, sciences et Techniques:

Techniques:

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ 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.

instit alastation

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:

☐ Savoir(s)

☐ Savoir-faire

☒ 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:

☐ Savoir(s)

☒ Savoir-faire

☐ 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:

☐ Savoir(s)

☐ Savoir-faire

☒ 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

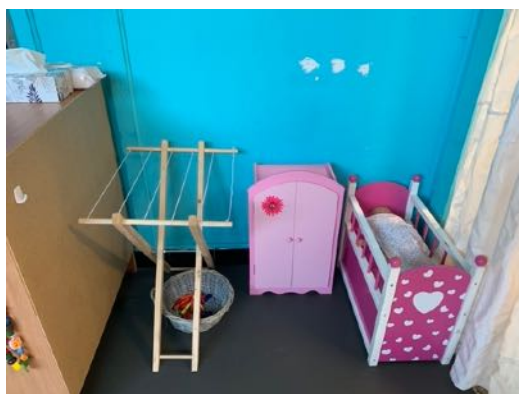
Attendu:

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, pendre 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 boîtes



Domaine:

Activité pratique

Objectifs:

Objectif principal - Développement des compétences exécutives

Objectif formulé à l'enfant - Ouvrir et fermer des boîtes

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:

<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 les élastiques autour du tube¹ ».
- 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:

<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:

-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:

☐ 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, un puzzle.

Mathématiques, sciences & techniques

Les solides et figures:

☐ Savoir(s)

☐ Savoir-faire

☒ Compétence(s)

Reproduire un assemblage de diverses figures.

Attendu:

Reconnaître 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:

Reconnaître 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

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

Des émotions : joie, tristesse, colère et peur.

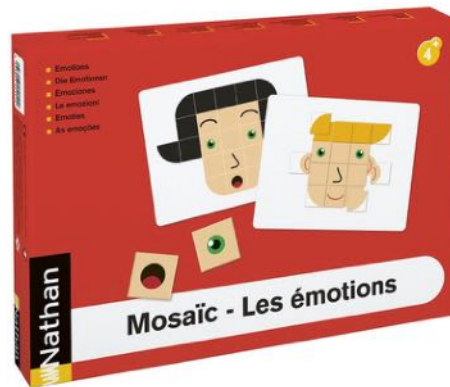
Attendus:

Utiliser adéquatement le nom des émotions ressenties ou perçues

Tâche:

- L'enfant 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.

Mosaïc : les 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 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:

Reconnaître 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 un émoji 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'émoji 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:

Reconnaître 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 choisir 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:

Reconnaître 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

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.