

Séance : NUMERATION : *la tête du pantin*

OBJECTIFS GENERAUX : connaître la suite des premiers mots-nombres jusqu'à 3

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Jouer à plusieurs : se socialiser</p> <p>Connaître la suite des premiers mots nombres</p> <p>Réciter la comptine numérique jusqu'à 3.</p>	<p>Les enfants sont assis par groupe de 3 devant une feuille portant une tête vierge de pantin</p> <p>A tour de rôle, chaque enfant annonce la suite des nombres jusqu'à 3 puis plonge la main dans un sac opaque. Il retire une étiquette du sac. Si elle porte un élément du visage du pantin, il la colle au bon endroit sur la tête du pantin. Si c'est une étiquette vierge, il la remet dans le sac.</p>	<p>Petits sacs opaques contenant :</p> <ul style="list-style-type: none">• des étiquettes portant des éléments du visage du pantin (yeux, nez, bouche, oreilles)• des étiquettes vierges (à ne pas introduire avec les TPS) <p>Têtes vierges de pantins</p>	<p>Mettre deux groupes en concurrence : le gagnant est celui qui achève le premier son pantin</p> <p>Têtes de pantin à remplacer par les têtes des personnages</p>

Séance : NUMERATION (2) : *Qui monte le plus haut ?*

OBJECTIFS GENERAUX : connaître la suite des premiers mots-nombres jusqu'à 5

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Enoncer la suite des mots nombres jusqu'à 5.	Frapper 3 fois sur le tambourin. A chaque signal sonore, un enfant placé au bas de l'espalier doit dire la suite des mots nombres : s'il la dit jusqu'à 3, il monte d'un barreau, s'il la dit jusqu'à 5, il monte de 2 barreaux. S'il la dit au-delà de 5, il monte 3 barreaux.	Les espaliers de la salle de jeu La cage à écureuil de la cour Un tambourin	

Séance : NUMERATION (2) : *les boîtes magiques*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître les premiers chiffres et les associer à des mots-nombres.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Reconnaître les premiers chiffres 1,2,3 : les associer à un mot-nombre et à des collections d'objets.	Les petites boîtes contenant des collections de 1, 2 ou 3 objets sont alignées sur une table. A tour de rôle, chaque enfant choisit une boîte, compte les objets de la boîte et va chercher le carton chiffré qui lui correspond. S'il ne s'est pas trompé, il conserve le contenu de la carte.	Des boîtes d'allumettes ou petites boîtes opaques Petits objets à gagner placés dans des boîtes Des cartons portant les chiffres 1,2,3.	Pour faciliter la tâche, utiliser une bande à points sous les cases de laquelle on a placé les chiffres.

Séance : NUMERATION

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer en utilisant les comptines

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire apprendre la suite des premiers mots-nombres et en faire comprendre la structure :</p> <ul style="list-style-type: none">• les mots sont spécifiques• l'ordre est imposé• chaque mot ne figure qu'une seule fois	<p>Utilisation de comptines : les faire réciter fréquemment et utiliser des collections témoins de doigts pour exprimer chaque mot-nombre de 1 à 3.</p> <p>Suites en un seul jet :</p> <p>Suites interrompues :</p> <p><i>Ma main</i> Un ciel bleu Deux grands yeux bleus Trois nuages Quatre images Cinq longs doigts Et voilà !</p>		

Séance : NUMERATION : *des habits pour tous*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer des petites collections par une perception instantanée

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Reconnaître rapidement des petites collections d'objets</p> <p>Apparier des collections</p>	<p>3 cerceaux sont posés au sol. Placer un enfant dans le 1^{er} cerceau, 2 enfants dans le 2^{ème} cerceau et 3 enfants dans le 3^{ème} cerceau. Il faut apporter des vêtements à ces enfants. Les autres enfants sont assis en rond autour d'eux.</p> <p>Distribution à chacun de ces enfants assis un sac en plastique contenant des pièces de vêtement (au nombre de 1, 2, 3). Leur demander de vider leur sac, de reconnaître la quantité d'objets, de remettre les vêtements dans le sac puis de les porter dans le cerceau correspondant au même nombre d'enfants que de vêtements.</p> <p>Dans les cerceaux , les enfants placés s'habillent puis on vérifie ensuite si le nombre d'enfants est juste.</p> <p>Variante On joue avec les cartons : les cartons "enfants" sont posés dans les cerceaux et les enfants tirent au sort des cartons "vêtements" qu'ils doivent porter au bon endroit dans les cerceaux.</p>	<p>Des vêtements appartenant aux enfants.</p> <p>Sacs en plastique</p> <p>Cerceaux</p> <p>4 séries de cartons :</p> <ul style="list-style-type: none">• A : des enfants (par 1, 2, 3)• B : coiffures (entre 1 et 5)• C : des pulls ou des chemisettes (entre 1 et 5)• D : des pantalons (entre 1 et 5)	<p>Jeu avec demi-classe (6 enfants dans les cerceaux et 9 enfants assis autour d'eux)</p> <p>Rajout de cartes pièges contenant 4 ou 5 éléments.</p>

Séance : NUMERATION : *des mains et des doigts*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer des petites collections par une perception instantanée

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Effectuer des dénombrements visuels ou par pointage sur des objets fixes</p> <p>Apparier des collections</p> <p>Construire des collections équivalentes.</p>	<ul style="list-style-type: none">• distribution aux enfants des feuilles et des cartons. Montrer 1,2,3 doigts. Les enfants doivent prendre la feuille d'empreintes comportant un nombre de mains correspondant au nombre de doigts levés.• montrer une feuille d'empreintes. les enfants doivent lever le nombre de doigts correspondant au nombre de mains de la feuille• montrer un carton portant une configuration de constellations . les enfants doivent choisir une feuilles d'empreintes correspondant à la constellation.• Montrer un carton constellation. Les enfants montrent sur leurs mains les doigts correspondants.	<p>Feuilles avec empreintes des mains des enfants</p> <p>Cartons portant des configurations diverses de points de 1 à 3.</p>	

Séance : NUMERATION : *le jeu des doigts*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer de petites collections par une perception instantanée

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Reconnaître globalement des petites collections</p> <p>Apparier une collection d'objets et une collection équivalente de doigts.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Présentation aux enfants des boîtes contenant des collections diverses d'objets (nombre d'objets compris entre 1 et 3 puis 2 et 4). Les faire s'exprimer sur ces collections (la nature et les caractéristiques des objets, ce que l'on va en faire). Disposer les boîtes en les séparant bien puis montrer l'une d'entre elles. Demander de montrer autant de doigts qu'il y a d'objets dans la boîte. Reprendre avec les autres boîtes.• Montrer des doigts de la main (par exemple, pour une collection de 4 objets, on replie seulement un doigt). Faire retrouver la boîte comportant autant d'objets que de doigts montrés.	Boîtes et collections d'objets	

Séance : NUMERATION : *voir ou entendre*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer des petites collections par une perception instantanée

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Apparier des collections d'objets et des collections abstraites (sonores ou visuelles)</p> <p>Reconnaître globalement des petites collections.</p>	<ul style="list-style-type: none">• montrer une photo . demander de trouver la boîte qui a autant d'objets que ce qui est sur la photo.• frapper des coups avec l'instrument musical, en les distinguant très nettement. Demander aux enfants de rechercher la boîte qui a autant d'objets que de coups.• Vice-versa		

Séance : NUMERATION (2) : *un dé et des doigts*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrement de petites collections par une perception instantanée (1 à 4)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Percevoir rapidement de petites quantités. Effectuer des dénombrements visuels Apparier deux collections	Faire lancer le dé par un enfant et lui demander de bien observer la constellation obtenue, puis de représenter la quantité correspondante avec les doigts d'une main. Demander ensuite à un autre de prendre le nombre de jetons correspondants à l'indication fournie par les doigts. Faire vérifier par les autres enfants.	Un dé de 1 à 4 points : les constellations sont disposées de façon différente (3*3) Jetons ou petits objets	Modifier le dé pour avoir 4 ou 5 plus tard.

Séance : NUMERATION (2) : *la bonne carte*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrement de petites collections par une perception instantanée (1 à 4)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Renforcer la connaissance globale des petites quantités Développer la mémoire visuelle	Montrer une carte. La faire observer puis la cacher. Afficher 3 autres cartes à points parmi lesquelles il y a une carte comportant le même nombre de points que celui de la carte cachée. Demander aux enfants de retrouver la bonne carte. TPS : ne pas cacher la carte.	Cartes avec des points dessinés de 1 à 4 de façon différente.	

Séance : NUMERATION (2) : *des nombres en couleur*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrement de petites collections par une perception instantanée (1 à 4)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Effectuer des dénombrements visuels</p> <p>Percevoir rapidement des petites quantités.</p>	<p>Jeu avec deux joueurs.</p> <p>Distribuer à chaque enfant des pions des deux couleurs et un plan de jeu.</p> <p>A tour de rôle, chaque joueur lance le dé : il obtient un nombre exprimé par une constellation et une couleur. Il prend alors le nombre de pions de la bonne couleur et les pose sur son plan de jeu sur la ligne correspondant au nombre de la couleur de la case tirée. Si la place est déjà prise, il passe son tour.</p>	<p>Pions de 2 couleurs</p> <p>2 plans de jeu comportant 12 cases (6 jaunes et 6 vertes)</p> <p>un dé comportant des constellations de 1 à 3 points et des faces de couleur. Pour chaque constellation, on a 2 couleurs sur le dé : face 1 verte, face1 jaune, face 2 verte, face 2 jaune, face 3 jaune, face 3 jaune.</p>	<p>Autre grille ensuite : 20 cases et dé avec points de 1 à 4.</p>

Séance : NUMERATION : *le jeu du transporteur*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer de petites collections (1 à 3 éléments)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Dénombrer de petites collections</p> <p>Favoriser la compréhension de la conservation des quantités.</p>	<p>Travail avec un groupe de 4 ou 5 enfants</p> <p>Des objets variés sont posés au sol. Donner à un enfant 1, 2, 3 objets et lui demander de les poser sur la case de la bande numérique à points qui convient . Lui faire annoncer le nombre d'objets puis lui faire poser les objets dans la benne du transporteur pour effectuer le circuit. A son retour, l'enfant doit dire combien il y a d'objets dans la benne sans compter. Faire vérifier à nouveau en posant les objets sur la bande .</p>	<p>Un tricycle avec une benne, une brouette ou un chariot</p> <p>Objets variés</p> <p>Cerceaux, quilles pour réaliser un parcours</p> <p>Grande bande à points ayant de 1 à 3 points posés à plat sur le sol.</p>	

Séance : NUMERATION (2) : *le jeu de l'énumération*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer des collections de 1 à 5 éléments.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Pointer tous les objets d'une collection en prononçant pour chacun un mot-nombre et un seul.</p> <p>Dénombrer des collections d'objets.</p>	<p>Montrer aux enfants des objets assemblés sur une table, disposés en ligne. Demander à un enfant de réciter la suite des mots-nombres en pointant en même temps les objets (une seule fois)</p> <p>ATTENTION : adéquation entre le pointage et l'énonciation : bonne coordination ?</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• les objets sont placés en vrac Suggérer aux enfants de déplacer les objets.• L'enfant s'adapte à la récitation de la maîtresse, d'un autre enfant . dans ce cas, on peut aller assez loin : 10	<p>Divers objets de la classe, certains mobiles (cubes, pions) et certains fixes (tables, casiers)</p> <p>Magnétophone avec la suite des mots-nombres enregistrée.</p>	<p>ATTENTION : on ne demande pas aux enfants de donner le nombre d'objets de la collection.</p>

Séance : NUMERATION (2) : *le jeu des oiseaux*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer des collections de 1 à 5 éléments.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Dénombrer et construire des collections d'objets</p> <p>Développer le comptage visuel</p> <p>Développer le principe cardinal du comptage.</p>	<p>1^{ère} phase : faire fermer les yeux et placer les oiseaux sur le ciel. Demander aux enfants d'ouvrir les yeux et de dire le nombre d'oiseaux :</p> <ul style="list-style-type: none">• annoncer le nombre par comptage visuel• dénombrer avec le doigt sur le ciel. <p>2^{ème} phase : un enfant annonce le nombre et un autre vient placer le nombre d'oiseaux.</p> <p>3^{ème} phase : montrer une carte-constellation et demander à un enfant de poser les oiseaux correspondant à ce nombre.</p>	<p>Grande feuille de papier fixée au tableau représentant le ciel avec soleil et nuages</p> <p>Des oiseaux découpés pouvant être placés sur le ciel. Cartes-constellations (1 à 5 points).</p>	<p>Position des oiseaux : en ligne, dispersés, en paquets.</p>

Séance : NUMERATION (2) : *le jeu du jeton marqué*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer des collections de 1 à 5 éléments.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Dénombrer des collections d'objets</p> <p>Associer un mot-nombre et la position d'un objet dans une file.</p>	<p>Les enfants sont assis par 2 côte à côte. Le 1^{er} enfant choisit un nombre entre 1 et 5. Son voisin doit prendre les 5 jetons de couleur en les comptant devant lui et en plaçant le jeton de couleur différente dans la position annoncée par son camarade.</p>	<p>Par couple d'enfants ; 5 jetons de couleur. Tous les jetons ont la même couleur sauf 1.</p>	<p>TPS : 3 ou 4 jetons.</p>

Séance : NUMERATION : *Dans la cuisine*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer et comparer de petites collections (1 à 3 éléments)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Dénombrer et construire des collections de 1 à 3 objets</p> <p>Apparier des collections équivalentes.</p>	<p>3 enfants jouent ensemble le 1^{er} joueur choisit une pancarte constellation qu'il montre au 2^{ème} joueur . le 2^{ème} joueur va alors remplir un sac avec le nombre d'objets de la cuisine correspondant à l'indication de la pancarte. Il porte ensuite son sac au 3^è joueur qui vide son sac, compte les objets et lui délivre le carton-constellation correspondant . Le 2^è joueur revient alors rapporter son carton au 1^{er} joueur. Vérifier la conformité entre les indications des deux pancartes (constellations identiques)</p>	<p>Sacs en plastique Collections d'objets appartenant à la cuisine (casseroles, assiettes) Pancartes avec des constellations (*2)</p>	

Séance : NUMERATION : *cuisine ou chambre*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer et comparer de petites collections (1 à 3 éléments)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Dénombrer des collections de 1 à 3 objets Apparier des collections équivalentes.	Jeu avec 8 enfants Les cartons sont alignés par rangées de 7 ou 8, sur le sol de la salle de jeux, faces visibles. Un enfant choisit une pancarte-constellation, annonce le nombre correspondant et prononce le mot "chambre" ou "cuisine" Un autre enfant doit alors prendre le nombre de cartons indiqué par la pancarte où il veut dans les rangées. Les cartons doivent correspondre au lieu annoncé par son camarade (chambre ou cuisine) Vérifier collectivement que le nombre de cartons rapporté convient et que le lieu choisit est respecté.	Cartons portant des pages de catalogue avec des chambres, cuisines, salons, salles de bain. Sur chaque carton, il y a un seul objet Des pancartes avec des constellations.	Procéder à une reconnaissance et à un tri de cartons avant de commencer le jeu.

Séance : NUMERATION : *des objets où il faut*

OBJECTIFS GENERAUX : dénombrer et comparer de petites collections (1 à 3 éléments)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Dénombrer et construire des collections de 1 à 3</p> <p>Apparier des collections équivalentes</p> <p>Jouer ensemble</p>	<p>Jeu avec 6 enfants</p> <p>Au début du jeu, et pour chaque marelle, un enfant place les cartons constellations dans les cases de la marelle, au hasard puis s'assoie sur le côté pour observer ce que va faire le joueur.</p> <p>Pour chaque marelle, un autre enfant doit aller chercher des objets correspondant au lieu de vie indiqué par la photo et au nombre fixé par chaque carton-constellation et les poser dans la case de la marelle.</p> <p>Permuter les rôles</p>	<p>Collections d'objets appartenant aux différents lieux de vie de l'enfant.</p> <p>Cartons constellations</p> <p>3 photos représentant les lieux de vie de l'enfant</p> <p>3 marelles dessinées au sol</p>	

Séance : NUMERATION (2) : *le jeu du loto*

OBJECTIFS GENERAUX : comparer des collections à des collections repères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Comparer des collections</p> <p>Associer des collections équivalentes.</p>	<p>Distribuer une carte à chaque enfant . désigner un meneur de jeu et lui demander de tirer au hasard une carte-pion parmi toute celles qui sont placées dans une boîte. Le meneur de jeu doit montrer la carte aux joueurs en la nommant. Les autres doivent reconnaître sur leur carte-jeu la même quantité et le signaler. Le premier joueur qui a reconnu la quantité reçoit le pion et le place sur la case correspondante.</p>	<p>Cartes-jeux comportant 5 cases portant des points de 1 à 5 disposés de manière variée.</p> <p>Cartes-pions rassemblées dans une boîte portant des constellations de 1 à 5 mais différentes des précédentes.</p>	

Séance : NUMERATION (2) : *des quilles et des balles*

OBJECTIFS GENERAUX : comparer des collections

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Comparer des collections Fabriquer une collection équivalente.	2 groupes de 4 ou 5 enfants. L'un reçoit les quilles et l'autre les balles. Au signal, les groupe lancent chacun leur dé et prennent le nombre d'objets correspondant. Puis chaque groupe annonce le nombre tiré et on compare pour savoir qui a pris le plus d'objets : <ul style="list-style-type: none">• soit avec la bande à points• soit par correspondance terme à terme	5 quilles et 5 balles 23 dés de 1 à 5 points une bande à points ayant de 1 à 5 points.	

Séance : NUMERATION : *dénombrement visuel*

OBJECTIFS GENERAUX : construire des collections de nombre donné

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Effectuer des dénombrements visuels ou pointer des objets fixes</p> <p>Construire des collections équivalentes</p> <p>Percevoir rapidement de petites quantités.</p>	<p>Jeu avec 8 à 10 enfants installés en cercle autour de la maîtresse.</p> <p>Montrer les cartes comportant des points puis faire tirer une carte au hasard. Puis demander à chacun de construire avec les petits objets une collection qui a autant d'objets que de points sur la carte.</p> <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none">• reprendre l'activité en montrant seulement la carte aux enfants (on ne la fait plus circuler)• collections de doigts à la place des doigts.	<p>Cartes portant des configurations diverses de points</p> <p>Petits objets dans des boîtes</p>	<p>Remplacer les points par des collections d'objets</p>

Séance : NUMERATION : *Tout va par trois !*

OBJECTIFS GENERAUX : construire des collections de nombre donné

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Construire des collections de 3 objets Annoncer le mot nombre correspondant à une collection.	Les jouets sont posés sur la table 3 enfants sont assis sur des chaises au centre de la salle : le roi, la reine, le prince Les autres enfants sont assis tout autour et , à tour de rôle, ils vont se lever, prendre 3 jouets, les poser sur leur plateau et aller les offrir à la famille royale en donnant un jouet à chacun des personnages : voilà 3 jouets ! On vérifie si la famille royale a un jouet et un seul.	Petits jouets appartenant aux enfants Petits sacs	

Séance : NUMERATION (2) : *le jeu de la marchande*

OBJECTIFS GENERAUX : construire des collections de nombre donné (1 à 5)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire apparaître que le nombre est utile pour mémoriser des quantités</p> <p>Compter et construire des collections de nombre donné.</p>	<p>Présenter aux enfants les boîtes qu'il faudra remplir de marchandises. Montrer aussi les marchandises : objets à aller chercher en un endroit éloigné de l'étalage.</p> <p>Faire lancer un dé à un enfant et lui demander d'aller chercher les objets d'une seule sorte par rapport au nombre du dé. Faire placer les objets dans la boîte correspondant aux objets rapportés.</p> <p>Dire un nombre à un enfant et lui demander d'aller chercher les objets d'une seule sorte en un seul voyage.</p>	<p>Boîtes ou casiers réalisant un étalage de marchand. Sur chaque boîte, mettre un signe indiquant la nature des objets à placer.</p> <p>Des objets en grande quantité : perles, bouchons, cubes éloignés de l'étalage du marchand.</p> <p>Dé de 1 à 4 points : 2*2,3*2 puis dé avec les chiffres 1,2,3.</p>	

Séance : NUMERATION (2) : *les perles du trésor*

OBJECTIFS GENERAUX : construire des collections de nombre donné (1 à 5)

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Construire des collections de nombre donné de 1 à 5 objets</p> <p>Associer des collections d'objets et des représentations de ces collections</p> <p>Mémoriser des quantités.</p>	<p>Chaque groupe d'enfants possède un trésor d'égale quantité.</p> <p>A tour de rôle, chaque groupe tire une carte constellation et prend dans la boîte de l'autre groupe le nombre correspondant de perles.</p> <p>Au signal, on arrête le jeu et on regarde quel est le plus grand trésor.</p>	<p>Une vingtaine de perles</p> <p>Deux boîtes trésor</p> <p>Cartes constellations de 1 à 5 points.</p>	<p>Mettre 10 perles environ dans chaque boîte</p> <p>Pour comparer les trésors, faire une correspondance terme à terme. Pour ce faire, on peut réaliser 2 colliers de perles et les comparer.</p>

Séance : NUMERATION : *la bataille des cartes*

OBJECTIFS GENERAUX : estimation relative et globale des quantités.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Comparer des collections et la trouver la plus grande</p> <p>Réaliser des comptages visuels ou effectuer des reconnaissances globales.</p>	<p>Les enfants jouent par 2 ou 3. Ils sont assis les uns à côté des autres, et ont chacun un tas de cartes placées devant eux, faces invisibles, ainsi qu'une boîte destinée à recevoir les jetons gagnés (boîtes à 6 cases)</p> <p>Ils retournent ensemble la 1^{ère} carte de leur tas et montrent ces cartes. Celui qui a la carte portant le plus de points ou d'objets a gagné. Il prend alors le jeton qu'il pose dans sa boîte. Les cartes tirées sont posées à part, à côté des jetons.</p> <p>Si les enfants tirent des cartes ayant le même nombre, chaque gagnant prend un jeton Le 1^{er} joueur qui a rempli sa boîte a gagné.</p>	<p>Cartes à points sur lesquelles sont dessinées de 1 à 3 points</p> <p>Cartes portant des collections de 1 à 3 objets</p> <p>Boîtes comportant 6 cases</p> <p>Jetons</p>	<p>Les cartes ont des points placés dans des positions différentes</p>

Séance : NUMERATION : *plus que toi ... moins que toi ...*

OBJECTIFS GENERAUX : estimation relative et globale des quantités.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Comparer de collections et trouver la plus grande</p> <p>Réaliser des comptages visuels ou effectuer des reconnaissances globales</p>	<p>Jeu avec 9 enfants : une marchande, deux groupes de 4 enfants.</p> <p>La marchande distribue un panier vide à chaque enfant et leur demande de placer 1, 2, 3 objets dans ce panier</p> <p>Faire aligner ces paniers en les mélangeant sur une file.</p> <p>Chaque joueur du 2nd groupe doit placer un panier vide à côté d'un des paniers précédents, observer le contenu, puis aller chercher des objets qu'il faut pour en mettre plus ou moins, selon la consigne donnée par la maîtresse, pour la placer dans son propre panier</p> <p>Vérification collectivement le respect de la consigne.</p>	<p>Paniers ou boîtes (une dizaine)</p> <p>Petits objets divers</p>	

Séance : NUMERATION (2) : *beaucoup ou peu ?*

OBJECTIFS GENERAUX : estimation relative et globale des quantités
comparer des collections à des collections repères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Comparer 2 collections par estimation globale</p> <p>Affiner la comparaison par une correspondance terme à terme.</p>	<p>Montrer aux enfants une grande collection d'objets de même nature et demander à 2 enfants :</p> <ul style="list-style-type: none">• d'en prendre chacun une poignée s'il s'agit de petits objets (une main) ou deux mains si gros objets.• De mettre ces objets dans deux boîtes . <p>Faire disposer les objets de chaque enfant en tas et demander aux enfants de s'exprimer sur chacun de ces tas (où y a-t-il le plus d'objets ?) : peu, beaucoup.</p> <p>Faire étaler les objets par chacun des enfants et faire vérifier par correspondance terme à terme.</p>	<p>Jouets de taille différente : petites voitures, grosses peluches.</p> <p>Boîtes destinées à placer les objets.</p>	

Séance : NUMERATION (2) : *le jeu de l'égalisation*

OBJECTIFS GENERAUX : compléter des collections pour atteindre un nombre donné

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Modifier des collections (ajouter ou enlever) pour obtenir une collection de nombre donné</p> <p>Utiliser le comptage pour égaliser des collections.</p>	<p>2 enfants choisissent chacun une boîte et étalent les objets devant eux, en ligne.</p> <p>Puis un autre enfant place près d'eux une boîte contenant une nouvelle collection d'objets (1 à 5 éléments). Les 2 enfants doivent alors modifier leurs propres collections si c'est nécessaire pour qu'elles soient équivalentes.</p>	<p>Objets placés dans des boîtes (1 à 5 dans chaque boîte)</p>	

Séance : MESURE : *la courte paille du goûter*

OBJECTIFS GENERAUX : comparaison de certaines dimensions des objets

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Ordonner des objets selon leur longueur</p> <p>Intercaler un objet entre deux autres suivant la longueur.</p>	<p>Les pailles de couleur sont mélangées dans une boîte :</p> <p>1^{ère} phase : 2 enfants prennent chacun une paille et les comparent : le gagnant est celui qui a la plus grande faire jouer plusieurs paires d'enfants et demander d'expliquer les comparaisons effectuées (plus long, plus court)</p> <p>2^{ème} phase : rassembler 3 pailles et demander de les ranger de la plus petite à la plus grande</p> <p>3^{ème} phase : mélanger les pailles et demander à un enfant de refaire le rangement. Faire placer les pailles sur le sol ou sur une table.</p> <p>4^{ème} phase : placer 2 pailles, ordonnées selon la longueur, sur la table, en tirer au sort une 3^{ème} et la placer au bon endroit par rapport aux deux autres.</p>	<p>Pailles de couleur coupées à différentes longueurs.</p> <p>Pâte à modeler pour planter les pailles.</p>	

Séance : MESURE : *des bougies de toutes les tailles ...*

OBJECTIFS GENERAUX : rangement d'objets

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Ordonner des objets selon leur longueur</p> <p>Intercaler un objet entre deux autres suivant la longueur.</p>	<p>Les bougies sont classées par famille dans des boîtes</p> <p>Demander à 3 enfants de tirer chacun au hasard une bougie dans la boîte. Ils doivent ensuite les poser sur la table pour qu'elles soient ordonnées de la plus petite à la plus grande.</p> <p>Faire constater aux enfants que les bougies bien ordonnées font un escalier</p> <p>Faire ordonner 3 bougies, en faire tirer une 4^{ème}, et demander de la mettre à la bonne place dans la suite de bougies, pour qu'elles soient bien ordonnées.</p>	<p>Bougies de différentes longueurs.</p> <p>Deux bougies n'ont pas la même longueur</p> <p>Pâte à modeler pour planter les bougies.</p>	<p>Demander aux enfants d'apporter des bougies de toute nature ayant servi.</p> <p>Trier les bougies par famille pour ne donner à comparer que des objets variant seulement par la taille.</p> <p>TPS : 2 bougies au début.</p>

Séance : MESURE : *la bataille des grandeurs*

OBJECTIFS GENERAUX : comparer des objets

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Comparer des grandeurs</p> <p>Distinguer grand et petit.</p>	<p>Jeu à 2</p> <p>Les 12 cartes sont mélangées et réparties au hasard entre 2 enfants. On joue ensuite suivant la règle classique du jeu de bataille. Le gagnant est à chaque fois celui qui a l'objet le plus grand.</p> <p>A l'occasion du jeu, faire utiliser les mots grand et petit.</p>	<p>12 cartes portant 6 grands objets et 6 petits objets. Les objets se correspondent par paire : un grand et un petit.</p>	

Séance : REPERAGE DANS L'ESPACE : *Qui lance le plus loin ?*

OBJECTIFS GENERAUX : construire une organisation de l'espace proche

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Estimer des distances</p> <p>Introduire les termes près, loin, plus près, plus loin.</p>	<p>Le jeu se déroule par groupe de 4 enfants.</p> <p>Les joueurs lancent leurs palets le plus loin possible. Ils vont ensuite les rechercher et posent à la place de leur fanion.</p> <p>On cherche ensuite qui est le plus près et qui est le plus loin.</p> <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none">• lancer le plus près du trait rouge• lancer bien plus loin que le trait jaune.	<p>Palets ou cubes pouvant être lancés sans rouler de couleurs différentes</p> <p>Traits de différentes couleurs parallèles horizontaux</p>	

Séance : MESURE (2) : *Pas de géant ou pas de fourmi*

OBJECTIFS GENERAUX : comparer des grandeurs

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Comprendre les expressions grand, petit et les utiliser</p> <p>Estimer des distances</p> <p>Utiliser les expressions près et loin.</p>	<p>Un enfant (la sorcière) est face à un mur et les autres enfants sont debout devant le mur opposé.</p> <p>Le but du jeu est d'atteindre le premier le mur de la sorcière en respectant la consigne : avancer ou reculer d'un pas de géant (grand pas) ou d'un pas de fourmi (petit pas)</p> <p>Avant de donner sa consigne, la sorcière peut demander à un enfant : "es-tu près de moi ou es-tu loin de moi ?". selon sa réponse, elle choisit sa consigne.</p>	<p>Salle de jeux</p>	<p>Il faut se mettre d'accord avant le jeu sur la façon de faire un pas de fourmi et un pas de géant.</p>

Séance : MESURE (2) : *les flacons*

OBJECTIFS GENERAUX : comparer des grandeurs

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire percevoir la notion de contenance</p> <p>Comparer des grandeurs et distinguer grand et petit</p> <p>Introduire les notions : trop, pas assez, beaucoup, plein, vide</p>	<p>1^{ère} phase :</p> <p>donner à chaque enfant un flacon et un gobelet pour le remplissage. Demander de remplir les flacons de différentes façons (jusqu'au trait rouge, vert, bleu). Faire exprimer le résultat obtenu en terme de contenance : il y en a beaucoup, il y en a peu, c'est plein, c'est vide.</p> <p>2^{ème} phase :</p> <p>donner à chaque enfant un flacon et un gobelet pour le remplissage. Faire tirer à chacun une carte et donner la consigne : "il faut remplir jusqu'au trait de la même couleur que la carte".</p> <p>Laisser les enfants effectuer le travail en choisissant la méthode qui leur convient. Rassembler les divers flacons et faire vérifier les résultats par les enfants.</p> <p>A faire utiliser à cette occasion les termes adéquats correspondant à la description de la situation observée : trop, pas assez, beaucoup, plein.</p>	<p>Flacons transparents de formes diverses sur lesquels on a dessiné des marques : un trait rouge (flacon presque plein), un trait bleu (flacon à moitié rempli, un trait vert (flacon presque vide).</p> <p>Gobelets</p> <p>Une grande bassine d'eau</p> <p>Des cartes portant un point de couleur rouge, bleu, vert.</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *le jeu des vêtements*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Isoler, reconnaître et nommer les propriétés des objets</p> <p>Réaliser une collection en fonction d'un critère</p>	<p>Présenter tous les vêtements aux enfant. Les laisser s'exprimer sur leur couleur, leur utilisation, les occasions de les porter. Montrer les 3 cartes et les faire décrire.</p> <p>Distribuer à chaque enfant un vêtement, puis montrer une carte. Le enfants qui ont un vêtement correspondant à la carte viennent le poser dans la valise. Faire vérifier et corriger les erreurs éventuelles.</p> <p>Mélanger les vêtements, les redistribuer aux enfants.</p> <p>Variante : activités avec 3 boîtes. Poser une carte sur chaque valise et demander à chaque enfant de placer son vêtement dans la valise correspondant à la carte.</p>	<p>Vêtements d'enfants et des éléments que l'on met en fonction du temps qu'il fait (bonnet, bottes, parapluie, ciré, pull, tee-shirt, sandales, chaussures ...)</p> <p>Cartes représentant le temps qu'il fait : pluie, soleil, neige.</p> <p>Grandes boîtes.</p>	<p>ALBUM : Ploum, le soleil et la pluie</p>

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *le jeu des bonhommes*

OBJECTIFS GENERAUX : **Classer des objets selon des critères**

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Isoler, reconnaître, nommer les propriétés des objets</p> <p>Réaliser une collection en fonction d'une propriété donnée, faire reconnaître la propriété correspondante.</p>	<p>Présenter la collection des bonhommes : langage.</p> <p>1^{ère} phase : la maîtresse est meneuse de jeu : choisit le bonhomme, précise la propriété de ce bonhomme et le place dans une boîte. Demander aux enfants à tour de rôle de prendre un bonhomme ayant la même propriété et de la placer dans la boîte.</p> <p>2^{ème} phase : reprandre l'activité avec un enfant meneur de jeu.</p> <p>3^{ème} phase : présenter aux enfants une boîte contenant tous les bonhommes ayant une certaine propriété (par exemple tous les rouges). Faire découvrir cette propriété et le faire formuler clairement.</p>	<p>Des bonhommes ayant des couleurs différentes (bleus, rouges, verts) et de taille différentes (petits et grands)</p> <p>Boîtes pour placer les bonhommes.</p> <p>OU perles, jeux de construction</p>	

Séance :ACTIVITES LOGIQUES : *les chemins colorés*

OBJECTIFS GENERAUX : Classifier des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Réaliser une collection en fonction d'un critère.	Répartir les enfants en 4 groupes. La maîtresse montre une carte à un groupe. Celui-ci prend alors tous les éléments de la couleur de la carte et construit un chemin que les autres enfants doivent suivre. Mélanger tout le matériel et recommencer avec un autre groupe et une autre carte.	Matériel EPS (bleu, rouge, jaune, vert) : cerceaux, quilles, caissettes, balises, bâtons Grandes cartes de couleur (4)	Utiliser les chemins en EPS au préalable

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *les familles d'animaux*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Isoler, reconnaître et nommer les propriétés des objets.</p> <p>Réaliser une collection en fonction d'une propriété donnée.</p> <p>Faire reconnaître la propriété d'une collection donnée.</p>	<p>Jeu avec 4 joueurs</p> <p>Chaque enfant prend dans une boîte 3 animaux et les étale devant lui pour que les autres les voient.</p> <p>A tour de rôle, chaque enfant demande un animal à l'un des autres joueurs pour constituer une famille correspondant à un critère choisi par l'enfant (soit la couleur, soit la famille)</p> <p>Faire formuler par le gagnant la propriété choisie.</p>	<p>Animaux en plastiques de 3 couleurs et de 4 familles</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *classons les fruits !*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Introduire e la notion de propriété</p> <p>Faire rechercher des propriétés communes à plusieurs objets.</p>	<p>Présenter aux enfants l'activité : faire une salade de fruits.</p> <p>Demander aux enfants ce que contient le panier et faire nommer tous les fruits. Prendre 2 fruits. Demander aux enfants de rechercher ce qu'ils ont en commun.</p> <p>Etendre l'activité à 3 ou 4 objets. Faire verbaliser clairement la ou les propriétés communes observées.</p>	<p>Panier contenant des fruits : pommes de plusieurs couleurs (jaune, rouge, verte), poires (vertes et jaunes), oranges, clémentines, pamplemousse</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *les objets au bon endroit*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Reconnaître une propriété commune à plusieurs objets	<p>Présenter les photos aux enfants. Les faire décrire et les situer dans la classe.</p> <p>Placer les objets en vrac. Les faire reconnaître et demander aux enfants de s'exprimer sur leur utilisation.</p> <p>Placer les boîtes les unes à côté de autre et coller une photo sur chaque boîte.</p> <p>Demander aux enfants de venir à tour de rôle placer un objet dans la boîte qui convient en expliquant ses choix.</p> <p>TPS : photo d'un jeu ou de son emplacement dans la classe et faire placer chaque jeu au bon endroit..</p>	<p>4 photos de 4 emplacements de différents de la classe.</p> <p>Objets qui se trouvent dans ces différents endroits (prévoir le même nombre que le nombre d'enfants)</p> <p>4 boîtes pour placer les objets.</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *les rondes des animaux.*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Introduire la notion de propriété</p> <p>Faire rechercher des propriétés communes à plusieurs objets.</p>	<p>1^{ère} phase :</p> <p>chaque enfant reçoit un collier qu'il met autour du cou et présente son animal</p> <p>jouer à faire des rondes selon une règle précise :</p> <ul style="list-style-type: none">• les rondes des couleurs (4)• les rondes des tailles (2)• les rondes des espèces (4) <p>2^{ème} phase : la ronde secrète</p> <p>rassembler quelques enfants pour faire une ronde et demander la règle qui a permis de faire cette ronde</p>	<p>Un collier par enfant fabriqué dans du carton sur lequel sont dessinés des chats, chiens, lapins, ours en 4 couleurs et en 2 tailles.</p> <p>Chaque collier est formé d'une seule espèce d'animal, d'une seule couleur et d'une seule taille.</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *de l'ordre dans la bibliothèque*

OBJECTIFS GENERAUX : classer les objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
	<p>Présenter les livres aux enfants mélangés. Les laisser s'exprimer (reconnaissance de certains albums, personnages ou animaux de la couverture)</p> <p>Proposer aux enfants de classer les livres dans la bibliothèque. Rechercher avec eux des critères de classement : la taille, le titre, le héros ...</p> <p>A tour de rôle, chaque enfant prend un livre et le place dans la biblio en expliquant son choix</p>	<p>Livres et revues de la classe en série.</p> <p>Des étagères ou grandes boîtes.</p>	<p>Mettre des livres totalement inconnus des enfants.</p> <p>2^{ème} temps : proposer aux enfants une activités de codage en utilisant les photocopies des personnages</p>

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *les gâteaux et leurs emballages*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon les critères.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Associer un objet et son emballage Former des couples d'objets	Montrer aux enfants le contenu de la boîte : les paquets de gâteaux vides et les gâteaux. Remettre les gâteaux secs dans les bons paquets. Les enfants doivent expliciter leurs choix.	Paquets de gâteaux secs vides Gâteaux secs provenant de ces emballages Une grande boîte	Au début, diversifier les emballages : gâteaux, chips, boîte de fromage.

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *le jeu du panier*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon de critères.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Renforcer la notion de propriété</p> <p>Faire rechercher un epropriété commune à deux objets.</p>	<p>Jeu avec 8 à 10 enfants</p> <p>Chaque enfant reçoit 4 à 5 objets bien différents</p> <p>Il faut remplir le panier avec tous les objets en jouant chacun son tour. Le premier joueur met un objet dans le panier et dit ce qu'il a posé. Le deuxième joueur doit poser un objet de la même couleur, de la même forme ou de la même fonction. Sinon, il passe son tour.</p>	<p>Panier</p> <p>Objets de la classe</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *le jeu des bateaux*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Former des couples d'objets suivant une couleur.	Distribuer une carte de jeu à chaque joueur. A tour de rôle, chaque enfant lance le dé et observe la couleur obtenue. Il prend alors une voile de cette couleur et la place sur le bateau qui a la même couleur de cette voile. S'il obtient une face blanche ou s'il a déjà cette couleur, il passe son tour.	Des cartes comportant chacune 4 bateaux de 4 couleurs différentes. Des voiles ayant exactement la dimension et les couleurs des voiles des cartes du jeu Un dé de couleur comportant 4 couleurs différentes et 2 faces blanches.	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *je prends ou je laisse*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Former des couples suivant une relation donnée.	Jeu avec 8 ou 10 enfants Montrer les objets aux enfants et les laisser s'exprimer sur leur couleur et forme A tour de rôle, chaque enfant prend dans le sac 2 objets : <ul style="list-style-type: none">• si les 2 objets sont en relation, cad si ils sont de même couleur ou même nature (lapin, cochon : animaux, feutre et crayon : servent à écrire), l'enfant prend ces deux objets et les met dan sa boîte.• Si les 2 objets ne sont pas en relation, l'enfant les remet dans son sac	Objets divers de la classe de plusieurs couleurs Sac dans lequel on a placé les objets Une boîte par enfant	Au début, nombre réduit

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le jeu des animaux*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire utiliser la notion de propriété</p> <p>Faire rechercher une propriété commune à 2 objets.</p>	<p>Prendre une carte et la poser sur la table ou sur le sol. Faire distribuer une carte à chaque enfant, puis garder le reste des cartes, faces cachées.</p> <p>Règle du jeu : chaque joueur joue à tour de rôle : il regarde si sa carte a une ressemblance (une propriété, un élément commun) avec la dernière carte posée. Si oui, il la pose à côté. Sinon, prend une carte dans le talon.</p> <p>Faire dire la propriété commune qu'il a repéré</p> <p>Variante en fin d'année : chaque joueur peut poser plusieurs carte à chaque fois</p>	<p>30 cartes animaux de diverses couleurs</p>	<p>TPS : distribuer toutes les cartes et ne pas laisser de talon</p>

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le jeu des puzzles*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon des critères

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Renforcer la notion de propriété Effectuer un classement selon un critère	Jeu avec 6 à 8 enfants Donner à chaque enfant un puzzle. Demander de garder un seul morceau bien positionné et de mettre les autres dans un sac. A tour de rôle, chacun prend dans le sac un morceau de puzzle. Si ce morceau appartient à son puzzle, il le place au bon endroit. Sinon, il le repose dans le sac. Variante : pour aller plus vite, si le morceau n'appartient pas à son puzzle, il le montre et le donne à l'enfant qui lève le doigt.	Puzzles que les enfants connaissent bien (4 à 6 morceaux) avec images du fond Un sac	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *Bon appétit !*

OBJECTIFS GENERAUX : classer des objets selon un critère

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire utiliser la notion de propriété</p> <p>Faire rechercher une propriété commune à plusieurs objets.</p>	<p>Mettre les paniers sur la table et distribuer les cartes entre les enfants. Chaque panier ne doit contenir que des cartes aliments de même nature.</p> <p>Faire poser une carte dans un panier et lui demander ce qu'il a posé. Un 2^{ème} enfant cherche s'il peut en poser une.</p> <p>on peut procéder à un classement par couleur.</p>	<p>Cartes présentant des aliments variés collés sur des supports en carton</p> <p>paniers</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *avec mes mains*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître et continuer des algorithmes simples

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Faire reproduire et poursuivre une suite ordonnée suivant une règle définie.	Montrer aux enfants une suite d'actions réalisées avec les mains. Demander de continuer avec la maîtresse. Demander aux enfants de trouver un autre algorithme réalisable avec les mains puis avec d'autres parties du corps.		

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *le train musical*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître et continuer des algorithmes simples

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Reconnaître et poursuivre un algorithme simple.	Chaque enfant reçoit un instrument (nb A = nb B) Placer 4 enfants en file indienne : ABAB Faire continuer la file indienne en conservant l'algorithme des instruments. Faire jouer chaque enfant alternativement. Variante : <ul style="list-style-type: none">• changer d'instruments• algo à 3 éléments en fin d'année.	Deux sortes d'instruments de musique en nombre suffisant (un par enfant) facilement manipulables.	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *la farandole des bonhommes.*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître et continuer des algorithmes simples.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
	<p>1^{ère} phase : reproduire à l'identique montrer aux enfants une suite de personnages placés dans un ordre précis. Demander aux enfants de refaire cette farandole.</p> <p>2^{ème} phase : poursuivre la suite algorithmique montrer à nouveau une suite de personnages en suivant une règle de placement. Demander aux enfants de refaire soigneusement cette farandole et de poursuivre.</p>	Petits personnages de plusieurs couleurs	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES : *le jeu des empreintes*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître et continuer des algorithmes répétitifs

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Reconnaître et poursuivre un algorithme simple.	<p>Présenter aux enfants l'activité : laisser des traces sur la feuille avec les éponges. Donner une feuille à chaque enfant.</p> <p>Demander aux enfants de prendre les couleurs et les formes qui correspondent à leur feuille et continuer l'algorithme commencé.</p> <p>Demander aux enfants de verbaliser leurs œuvres.</p>	<p>Des éponges à peindre (motifs géométriques ou figuratifs)</p> <p>Des feuilles de papier blanc ou de couleur sur lesquelles un algorithme est commencé</p> <p>peinture</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *réalisons des chemins*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître et continuer des algorithmes répétitifs

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Créer une suite ordonnée en suivant une règle définie</p> <p>Poursuivre un algorithme</p>	<p>Matérialiser un départ et une arrivée.</p> <p>Les enfants doivent fabriquer un chemin qui va du départ à l'arrivée avec du matériel qui est de deux couleurs. Faire choisir les couleurs et faire prendre un élément par enfant correspondant aux couleurs choisies.</p> <p>Faire réaliser un chemin : un cerceau rouge, un bâton, jaune, une caissette rouge, une caissette jaune ...</p>	<p>Matériel d'EPS : balles, cerceaux, caissettes, plots, bâtons, de 4 couleurs</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le turlututu*

OBJECTIFS GENERAUX : reconnaître et continuer des algorithmes répétitifs

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Faire reproduire et poursuivre une suite ordonnée suivant une règle définie.	<p>Montrer aux enfants l'objet à construire puis le démonter et établir avec eux les différentes phases de construction.</p> <p>Demander aux enfants de construire chacun de construire chacun un turlututu suivant le modèle donné.</p> <p>On roule ensuite la bande de carton qui sera fixée par collage.</p> <p>On installe les bandes de papier crépon en vrac sur la table et demander aux enfants de prendre les couleurs qui leur sont nécessaires d'après leur modèle.</p>	<p>Des bandes de carton fin blanc (30cm*10 cm)</p> <p>Des bandes de papier crépon de plusieurs couleurs (30 cm*3 cm)</p> <p>Une représentation de l'objet à fabriquer pour chaque enfant</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *marionnette coquine*

OBJECTIFS GENERAUX : discerner les différences entre plusieurs objets

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Renforcer la notion de propriété d'un objet</p> <p>Favoriser la faculté d'observation et la mémoire visuelle</p>	<p>Habiller la marionnette devant les enfants : ils s'expriment sur la nature et la couleur des habits</p> <p>Un joueur sort et pendant son absence, on va faire une modification sur la marionnette. Le joueur doit alors retrouver ce qui a été transformé.</p>	<p>La marionnette de la classe avec des habits et des accessoires (bonnets, écharpes ...)</p>	<p>Travailler sur un livre à plusieurs volets pour avoir divers assortiments d'un même personnage.</p> <p>« drôles de hasards</p> <p>H.Oxenbury. Coll. Pêle-mêle, Gallimard.</p>

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *changement de parcours*

OBJECTIFS GENERAUX : discerner les différences entre plusieurs objets.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Faire distinguer entre deux situations ce qui est semblable et ce qui ne l'est pas.	<p>En salle de jeux, réaliser un parcours devant les enfants : cerceau, cerceau, banc, caissette, banc, caissette, banc. Faire décrire le parcours par les enfants et le faire utiliser.</p> <p>Réaliser un autre parcours devant les enfants : cerceau, banc, banc, caissette, cerceau. Faire décrire ce nouveau parcours par les enfants et chercher les différences avec le 1^{er}.</p> <p>Recommencer l'activité en réalisant un 3ème parcours et en demandant à plusieurs enfants de réaliser eux-mêmes le parcours.</p>	Matériel de motricité : cerceau, banc, caissettes.	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *J'aligne les maisons*

OBJECTIFS GENERAUX : Décrire les différences entre deux objets.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire distinguer sur plusieurs objets ce qui est semblable de ce qui ne l'est pas.</p> <p>Renforcer la notion de propriété.</p>	<p>Jeu à 6 joueurs.</p> <p>Montrer les cartes en insistant sur la taille et sur la couleur. Il faut poser toutes les maisons au bord de la route : on place une maison l'une à côté de l'autre si un seul élément est différent sur les deux cartes (2 maisons de la même couleur mais de deux tailles différentes)</p> <p>Distribuer les cartes. Le premier pose sa maison . le 2^{ème} regarde s'il peut poser une carte et explique pourquoi</p>	<p>Cartes sur lesquelles sont dessinées des maisons de 2 tailles (grande ou petite) et de 6 couleurs : 12 cartes.</p> <p>Une bande de carton large de 10 cm de large représentant la route.</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le jeu des ours.*

OBJECTIFS GENERAUX : décrire les différences entre deux objets

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Faire distinguer sur plusieurs objets ce qui est semblable et ce qui ne l'est pas.</p> <p>Renforcer la notion de propriété.</p>	<p>Montrer aux enfants le panneau avec les fenêtres et les ours. Faire retrouver leurs signes caractéristiques (la couleur des ours et la forme des chapeaux)</p> <p>Montrer aussi les cartes et faire constater qu'il s'agit des même ours.</p> <p>Distribuer deux cartes à chaque enfant. Ouvrir une fenêtre et faire observer l'ours ainsi découvert. Demander aux enfants qui ont cet ours sur l'une de leur carte de le montrer.</p> <p>Rassembler les cartes et faire vérifier par les autres enfants.</p> <p>Reprendre le jeu avec un autre ours jusqu'à l'ouverture de toutes les fenêtres.</p>	<p>Un grand panneau représentant 9 ours qui diffèrent par l'habit et le chapeau. Ces ours sont cachés derrière des fenêtres.</p> <p>18 cartes reproduisant chacune les ours précédents (2 cartes par ours)</p>	<p>Utiliser des petites marionnettes fabriquées par les enfants</p>

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *Puzzles sans dessus dessous*

OBJECTIFS GENERAUX : utiliser des codes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Réaliser un classement en utilisant des codes	<p>Jeu avec 6-8 enfants.</p> <p>Tous les morceaux de puzzle sont mélangés dans une boîte. Demander aux enfants de choisir chacun un morceau différent (on ne voit que les codes) . les laisser s'exprimer sur le code. Leur demander ensuite de prendre les autres morceaux ayant le même code, puis de chercher le support (avec l'image) correspondant.</p> <p>Distribuer aux enfants un support avec un morceau de puzzle à reconstituer.</p> <p>Lancer le dé à tour de rôle et prendre un morceau dans la boîte si le dé se retourne sur une face qui convient.</p>	<p>Puzzles de la classe avec 6-8 morceaux avec les supports. Les dos des morceaux doivent être codés, chaque puzzle ayant un code particulier.</p> <p>Un dé ayant sur ses faces les codes se trouvant au dos des morceaux de puzzle.</p> <p>Une boîte.</p>	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *Jouons en équipe !*

OBJECTIFS GENERAUX : utiliser des codes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Réaliser un classement en utilisant des codes	<p>Répartir les enfants en 4 équipes. Chaque enfant d'une équipe met un bandeau sur lequel est dessiné le signe de son équipe.</p> <p>Un enfant de chaque équipe fait un parcours construit par l'enseignant. A l'issue de l'épreuve, demander à l'un d'eux d'écrire sur une feuille le signe du gagnant.</p> <p>Faire jouer les autres enfants.</p> <p>A la fin de jeu, on peut, en fonction du niveau des enfants, chercher quelle équipe gagnante (celle dont le signe est écrit le plus grand nombre de fois).</p>	Des étiquettes de 4 types différents +, /, °, & Placées sur des bandeaux (chaque bandeau a une seule étiquette)	<p>Ecrire sur une feuille la répartition des enfants dans les équipes avec les signes.</p> <p>Possibilité de construire un parcours pour chaque équipe.</p>

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le jeu du trésor*

OBJECTIFS GENERAUX : utiliser des codes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Faire apparaître la nécessité d'utiliser des signes pour coder des objets et pour communiquer des informations.	<p>1^{ère} phase :</p> <p>présenter les objets aux enfants et leur demander de les nommer pour qu'ils soient reconnus par tous. Places 3 objets de la collection dans une boîte en montrant bien les objets (c'est le trésor). Poser le couvercle sur la boîte et demander à un enfant de nommer tous les objets qui sont cachés dans la boîte. Reprendre plusieurs fois ce jeu en ajoutant un autre objet.</p> <p>2^{ème} phase :</p> <p>placer 6 objets dans la boîte et demander de se souvenir des objets placés sans ouvrir la boîte. Demander aux enfants de dessiner le objets</p> <p>3^{ème} phase :</p> <p>Jeu des farceurs :</p> <p>Répartir les enfants en 2 équipes : les farceurs reçoivent la boîte, la 2^{ème} équipe reçoit la carte aux trésors. Faire enlever par la 1^{ère} équipe 1 ou 2 objets de la boîte et les cacher. La 2^{ème} équipe de retrouver les objets volés grâce à leur fiche.</p> <p>Permuter les équipes et reprendre l'activité.</p>	Des petits objets que les enfants peuvent dessiner : un personnage, une pomme, un livre, une balle, une banane ...	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le jeu des personnages*

OBJECTIFS GENERAUX : établir des relations entre des objets.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Associer des objets identique Former des collections.	Prendre une carte de chaque série et les poser en paquet sur la table, faces invisibles : c'est le talon. Distribuer les autres cartes aux joueurs. Le meneur de jeu prend la carte qui se trouve sur le talon et la montre aux joueurs, puis la pose sur la table. Tous ceux qui ont la même carte la posent sur le modèle. Puis on recommence avec une autre carte du talon. Le gagnant est celui qui a donné le 1 ^{er} toutes ses cartes.	Des cartes comportant des personnages : 6 séries de cartes. 1 ^{ère} série : 2 cartes identiques 2 ^{ème} série : 2 cartes identiques 3 ^{ème} série : 3 4 ^{ème} série : 3 5 ^{ème} série : 4 6 ^{ème} série : 4.	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *les objets de la maison*

OBJECTIFS GENERAUX : établir des relations entre des objets.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Isoler, reconnaître, nommer les propriétés des objets</p> <p>Reconnaître une propriété commune à plusieurs objets.</p>	<p>Jeu à 4 joueurs</p> <p>Présenter aux enfants les actes puis les grande image. LANGAGE : fonction de l'objet, présence chez eux.</p> <p>Distribuer 3 cartes à chaque enfant qui les étale devant lui, de telle sorte qu'elles soient visibles par les autres joueurs.</p> <p>Chaque enfant tire au hasard une grande image qu'il pose devant lui. Il place alors sue cette grande image les cartes qu'il possède et qui conviennent pour cette image. Les autres carte restent à côté sur la table.</p> <p>A tour de rôle, chaque enfant demande à un autre joueur une carte qu'il peut poser sur son image. Il doit alors donner à ce joueur une autre carte.</p> <p>On procède de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur ait toutes les cartes qui correspondent à son image.</p>	<p>4 images sur lesquelles sont dessinées 4 pièces d'une maison découpées dans des catalogues.</p> <p>12 cartes sur lesquelles sont collées des images d'objets que l'on trouve dans ces 4 pièces :</p> <ul style="list-style-type: none">• lavabo, baignoire, brosse à dents• casserole, cuisinière, réfrigérateur• lit, armoire, lampe de chevet• table, chaise, buffet.	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *le domino des familles*

OBJECTIFS GENERAUX : Etablir des relations entre des objets.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Faire utiliser la notion de propriété Faire rechercher une propriété commune à 2 objets.	Présenter les dominos et la manière dont ils sont constitués. Jeu : 2 possibilités : <ul style="list-style-type: none">• règle usuelle : on place deux dominos l'un à côté de l'autre si les deux parties qui se juxtaposent sont identiques.• On place deux dominos l'un à côté de l'autre si les deux parties qui se juxtaposent sont de la même couleur (toutes les deux rouges) :FIN D'ANNEE.	Dominos en carton fabriqués à partir de 3 objets ayant des éléments communs (un papa, une maman, un enfant) et 2 couleurs (bleu, rouge) = 21 dominos	

Séance : ACTIVITES LOGIQUES (2) : *construire des maisons*

OBJECTIFS GENERAUX : Etablir des relations entre les objets

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Reconnaître et utiliser des formes géométriques simples.</p> <p>Ordonner ces formes selon leur aire.</p>	<p>1^{ère} phase :</p> <p>réaliser des pliages A partir d'une feuille réaliser 4 carrés. A partir des carrés obtenus, par nouveau pliage, on obtient 4 autres carrés : collection de carrés de 3 grandeurs différentes. Idem avec des triangles.</p> <p>2^{ème} phase :</p> <p>Réaliser des maisons</p> <p>Avec les carrés : chaque enfant dispose de plusieurs séries de 3 carrés (petit, moyen, grand) de plusieurs couleurs. Faire classer les carrés suivant la couleur puis ranger les carrés en ligne en commençant par le plus petit. Faire coller.</p> <p>Même démarche avec triangles . Faire coller les triangles correspondant aux carrés.</p>	<p>Des feuilles carrées de différentes couleurs obtenues à partir de format A4.</p> <p>Colle.</p>	<p>Donner des triangles et carrés prédécoupés.</p>

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *éléments de vocabulaire*

OBJECTIFS GENERAUX : organiser l'espace proche et lointain par rapport à quelqu'un d'autre.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Prendre conscience de son corps Se situer par rapport à un adulte.	Activités de motricité : <ul style="list-style-type: none">• se déplacer près de la fenêtre• se déplacer loin du maître• demander à un enfant de se placer derrière un autre.		Etape 1 : loin/près Etape 2 : <ul style="list-style-type: none">• sur/sous• devant/derrière• dessus/au-dessus• dessous/au-dessous

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *jeu des marionnettes*

OBJECTIFS GENERAUX : manipuler les organisateurs spatiaux du langage

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Faire utiliser le vocabulaire de l'organisation spatiale Repérer un objet par rapport à un autre objet.	Une marionnette se positionne en différents lieux de la classe : <ul style="list-style-type: none">• sur la tête d'un enfants• sur une chaise• sous une table l'autre marionnette manipulée par le maître pose des questions aux enfants pour connaître l'emplacement de la marionnette. Quand la réponse est assez précise, elle se dirige vers la marionnette .	2 marionnettes	Changer souvent le rôle des marionnettes

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *se situer dans l'espace*

OBJECTIFS GENERAUX : construire une organisation de l'espace par rapport à des objets ou à des repères extérieurs

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Repérer les emplacements de différents objets et lieux de la classe.</p> <p>Se situer en dehors de la classe</p>	<p>1) Repérer les coins jeux, les coins spécifiques, le coin du regroupement collectif.</p> <p>Etape 2 : demander à l'enfant de ranger certains objets dans un endroit approprié.</p> <p>2) se déplacer de façon très régulière dans les différents lieux de l'école.</p> <p>En milieu d'année, demander à un enfant de conduire les copains dans un endroit précis.</p> <p>La maîtresse verbalise les différents lieux de passage.</p>	<p>Objets bien connus de la classe</p>	

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *le jeu des maisons*

OBJECTIFS GENERAUX : découvrir des lignes ouvertes et fermées.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Reconnaître et différencier les deux types de lignes.	<p>Répartir les enfants en 4 groupes selon la couleur du collier que chacun reçoit. Disposer les cordes pour former des maisons avec des lignes ouvertes ou fermées. Il faut autant de maisons que d'enfants en respectant les couleurs.</p> <p>1) les lignes sont ouvertes. Les enfants se déplacent dans la salle. Au signal, chaque enfant doit aller vers une maison qui a la même couleur que son collier et se placer à l'intérieur de cette maison. Il faut un seul enfant par maison.</p> <p>2) des maisons sont ouvertes et d'autres sont fermées. Fermer certaines maisons puis recommencer le jeu comme 1). Seuls les enfants dont la maison est ouverte ont le droit de rentrer dans leur maison. Les autres restent à côté.</p> <p>On change plusieurs fois la forme des maisons.</p>	<p>Cordes de différentes couleurs Collier de couleur par enfant.</p>	Quand erreur, insister sur la notion de ligne ouverte et fermée.

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *la chasse aux petits rats.*

OBJECTIFS GENERAUX : découvrir les lignes fermées et ouvertes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Identifier les deux sortes de lignes</p> <p>Percevoir implicitement les notions d'intérieur et d'extérieur d'un domaine fermé.</p>	<p>Jeu avec 8-10 enfants : des petits rats et un chat.</p> <p>Placer au sol différents objets : ficelle, cordes, cerceaux pour délimiter des domaines fermés ou ouverts. Ce sont les maisons des petits rats.</p> <p>Au début, les petits rats vont chercher des petits morceaux de fromage au centre de la pièce pour les porter dans leur réserve. Le chat est absent.</p> <p>Au signal, le chat arrive. Les petits rats doivent se précipiter chacun dans une maison. Le chat attrape tous les chats qui ne sont pas dans une maison fermée et les conduit dans la maison piège.</p> <p>Reprendre plusieurs fois les deux premières phases du jeu. Supprimer les maisons des petits rats au fur et à mesure de l'emprisonnement des joueurs.</p>	<p>Ficelle, cordes, cerceaux..</p> <p>Tas de cubes</p> <p>Caisses (la réserve).</p>	

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *les écureuils en cage*

OBJECTIFS GENERAUX : découvrir des formes fermées et ouvertes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
<p>Identifier lignes ouvertes et lignes fermées</p> <p>Utiliser les notions d'intérieur et d'extérieur d'un domaine fermé.</p>	<p>Jeu avec 8-10 enfants.</p> <p>Dessiner les lignes ouvertes ou fermées de contours variés sur le sol de la salle de jeux. Placer un panier de noix au centre de la pièce.</p> <p>Les écureuils sont assis tout autour de la pièce. Au signal, viennent chercher une noix et la mettent dans leur sac plastique, puis se promènent .</p> <p>Au signal, chaque enfant se précipite dans la maison la plus proche. Si il est dans une maison ouverte, il perd sa noix et doit la remettre dan son panier. Sinon, il gagne la noix.</p>	<p>Lignes dessinées au sol</p> <p>Noix + panier</p> <p>Sac en plastique.</p>	<p>Placer plusieurs paniers pour éviter les bousculades.</p>

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *le train des enfants.*

OBJECTIFS GENERAUX : se déplacer selon des consignes strictes.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Suivre un chemin en respectant des contraintes.	Les enfants forment un train qui va circuler dans la cour. Préciser le point de départ et d'arrivée (la gare). Faire évoluer les enfants dans le parcours puis faire rappeler, à leur arrivée, le chemin qu'ils ont emprunté.	Objets de la cour matérialisant la gare (la roue) Un parcours réalisé avec des cordes, banc, pneu.	

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *marionnette, que veux-tu ?*

OBJECTIFS GENERAUX : se déplacer selon des consignes strictes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Suivre un chemin en respectant des contraintes	Faire observer le parcours par les enfants. But du jeu : aller chercher le jouet que la marionnette veut. Un enfant se place dans le cerceau de départ et écoute la marionnette. L'enfant se déplace sur le chemin , prend la voiture , revient et pose la voiture près de la marionnette. Reprendre le jeu avec 3 autres objets et un autre joueur.	Parcours dessiné au sol La marionnette Sac d'objets.	Sélectionner les objets en fonction du thème de vie de la classe.

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *chacun chez soi !*

OBJECTIFS GENERAUX : se déplacer selon des consignes strictes.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Se repérer et se déplacer sur un espace quadrillé.	<p>Le quadrillage représente une grande maison pour tous les enfants. Chaque case est une chambre d'enfants.</p> <p>1) chacun chez soi ! 2) les enfants se déplacent autour du quadrillage. Au signal, chacun va dans sa chambre qu'il choisit librement.</p> <p>2) chacun sa couleur ! chaque enfant reçoit un collier de couleur. Le maître place une marque de couleur dans chaque case (ex : cerceau). On joue de la même façon en respectant les couleurs.</p>	<p>Un grand quadrillage dessiné au sol</p> <p>Des cerceaux de couleur</p> <p>Un collier de couleur par enfant.</p>	Jeu avec moitié de la case quand sont trop nombreux.

Séance : STRUCTURATION DE L'ESPACE : *Les habits du clown*

OBJECTIFS GENERAUX : se repérer dans l'espace.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Se situer dans l'espace Reproduire des disposition d'objets.	Jeu avec 8-10 enfants Les enfants jouent par deux. Un enfant recouvre les habits du clown avec ses gommettes ou ses carrés de couleur. L'autre enfant doit ensuite reproduire le même clown.	Photocopies de dessins de clown portant un habit à carreaux. Des gommettes de couleur.	2 carreaux sur pantalon, 2 sur la veste.

Séance : RECONNAISSANCE DE FORMES : *le tableau des formes.*

OBJECTIFS GENERAUX : désigner des formes

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Reconnaître des formes géométriques simples : le rond et le triangle.	<p>ACTIVITE PEINTURE :</p> <p>Les éponge à peindre sont triangulaire t ronde</p> <p>Faire reconnaître les deux formes.</p> <p>Faire réaliser les empreintes sur la feuille de plusieurs couleurs.</p> <p>Quand les peintures ont sèches, proposer aux enfants de décorer les formes avec des gommettes. Décorer les triangle avec des gommettes triangulaires et les ronds avec des gommettes ronde (ou vice-versa)</p>	<p>Feuilles à peindre</p> <p>Des éponges de formes triangulaire et ronde</p> <p>Des gommettes rondes et triangulaires</p> <p>Peinture.</p>	

Séance : STRUCTURATION DU TEMPS : *l'avant et l'après.*

OBJECTIFS GENERAUX : mettre des événements en ordre chronologique

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Ordonner deux événements de façon chronologique.	Situations sonores : Produire deux sons successifs. Demander aux enfants de reproduire le son qui a été joué en premier ou celui qui a été joué après le premier. Situations visuelles : La maîtresse montre deux dessins successivement. L'enfant doit montrer la photocopie de celui montré en 1 ^{er} ou en 2 nd . (avant ou après)	Loto sonore Instruments de musique Dessin ou photos. Photocopie des dessins ou photos	

Séance : STRUCTURATION DU TEMPS : *Je me déguise*

OBJECTIFS GENERAUX : mettre des événements en ordre chronologique.

OBJECTIFS SPECIFIQUES	DEROULEMENT	MATERIEL	OBSERVATIONS
Ordonner des événements de façon chronologique Identifier la 1 ^{ère} ou dernière action	Un enfant prend dans la malle deux éléments de costume et les enfile en les mettant dans un certain ordre. <ul style="list-style-type: none">• Un autre enfant doit refaire exactement les gestes dans le même ordre.• Un autre enfant doit refaire la même chose dans un ordre différent.• Un autre enfant doit mettre le vêtement que le copain avait choisi en 1^{er} ou en 2nd.	Malle contenant des éléments de costume de jeux ou vêtements appartenant aux enfants.	