



Maths - à - Conter

Manche 2

Matériel :

Piste pour se déplacer

Figurines-animaux (lapin/loup/ours/renard) + d'autres pour niveau 2

Cartons-animaux

Support pour le positionnement des images

Organisation :

Nous vous proposons une situation de classe autour de 4 ateliers (1 atelier dirigé avec la présence de l'enseignant, 1 atelier semi-dirigé et 2 ateliers autonomes).

Cette organisation pourra donc s'inscrire dans votre pratique quotidienne de classe.

Atelier dirigé (le nombre ordinal) :

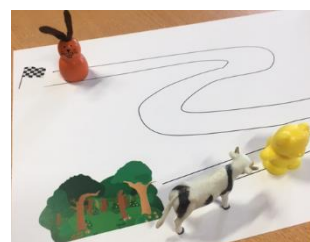
Utiliser un espace pour vivre la situation en motricité :

Les élèves se mettent en file selon un ordre d'arrivée. Le premier tient l'image du lapin, le 2^{ème} tient l'image du loup, le 3^{ème} l'ours, le 4^{ème} le renard. Les élèves sont mélangés, un groupe d'élèves doit reconstituer la file créée par le premier groupe (ou les élèves se dispersent dans la salle. Au signal, les files doivent être reconstituées).

Dans la classe :

Niveau 1 : Qui arrive en premier ?

- Trois animaux se déplacent sur un chemin/une piste. L'enseignant présente le jeu de la course des animaux. Il accompagne son geste, introduit le vocabulaire et verbalise la position à l'arrivée.
- Un élève reproduit la course des animaux en exprimant la position.
- L'enseignant présente les 3 photos des animaux et les installe sur le support à cases pour donner l'ordre d'arrivée de la course. Les élèves reproduisent la course en manipulant les animaux.



Niveau 2 : même situation avec 5 animaux et un échange de « message » entre les élèves.

- Même déroulement que précédemment en allant plus loin avec un temps 4 où un élève va placer les animaux sur la piste dans l'ordre de son choix et ses camarades vont reproduire l'arrivée de la course avec leurs propres animaux en les plaçant sur la bande à cases.

Atelier semi-dirigé (codage) :

Qui va manger la galette ?

Utiliser un espace pour vivre la situation en motricité :

Au préalable, la lecture d'un déplacement codé peut se réaliser en salle de motricité, à l'extérieur, dans la cour, sur un quadrillage ou à l'aide de cerceaux placés en lignes et en colonnes. A l'instar de cette activité, la compréhension du codage d'un déplacement peut se réaliser par le même biais en plaçant les flèches sur le quadrillage.

Niveau 1 : la galette se déplace sur un quadrillage selon un codage ($\rightarrow\downarrow\uparrow$). Quel animal va la manger ? Les bandes peuvent être détachées ou non, plastifiées ou non.

Niveau 2 : Tracer le chemin/coder le chemin dans un quadrillage.

Ateliers autonomes (grandeurs) :

Atelier 1 : Ranger les galettes selon la consigne donnée : soit de la plus grande à la plus petite soit de la plus petite à la plus grande.

Atelier 2 : Niveaux 1 et 2 : poursuivre les algorithmes.

Atelier autonome (formes) :

La chasse aux cercles/aux disques dans la classe :

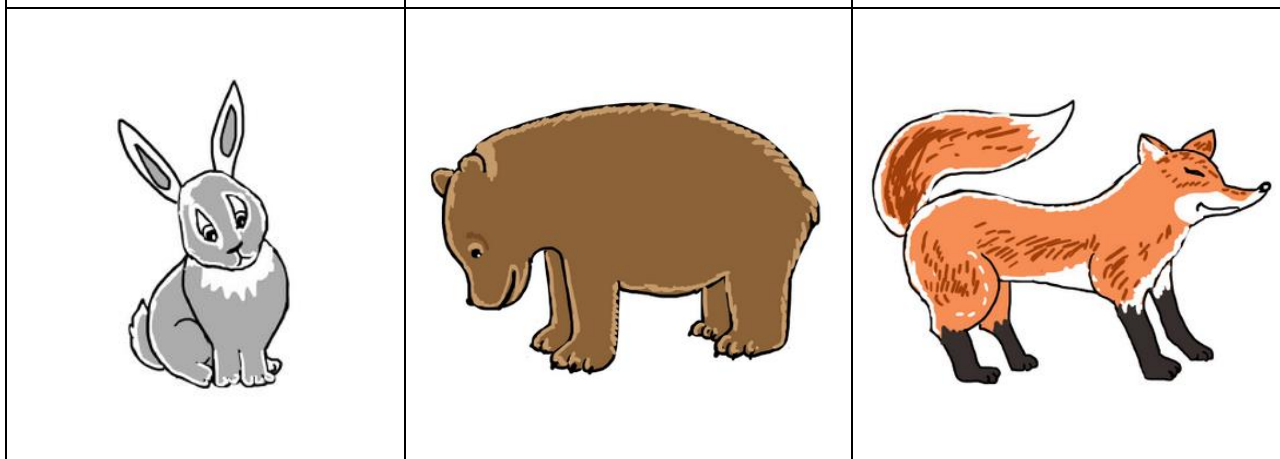
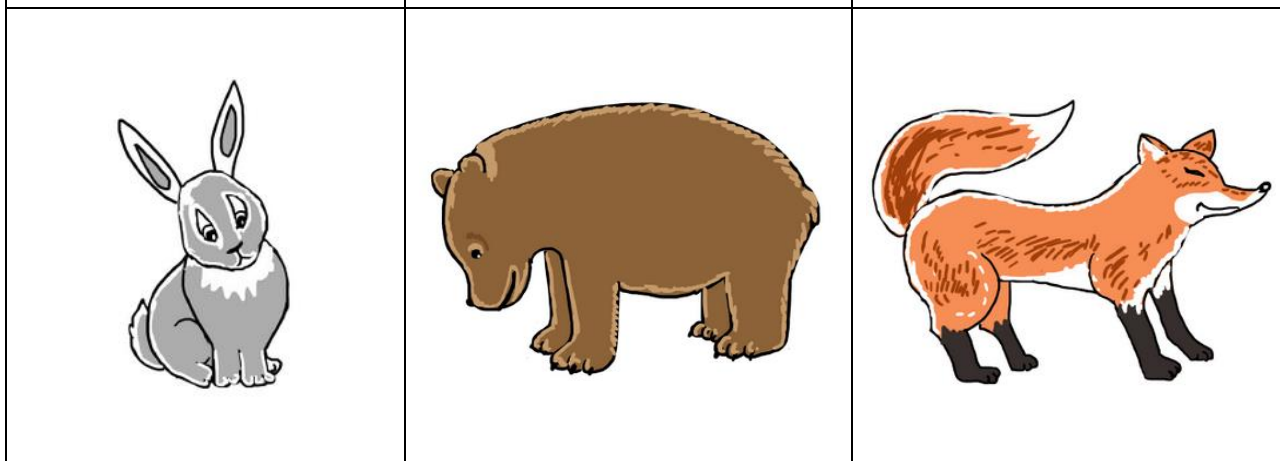
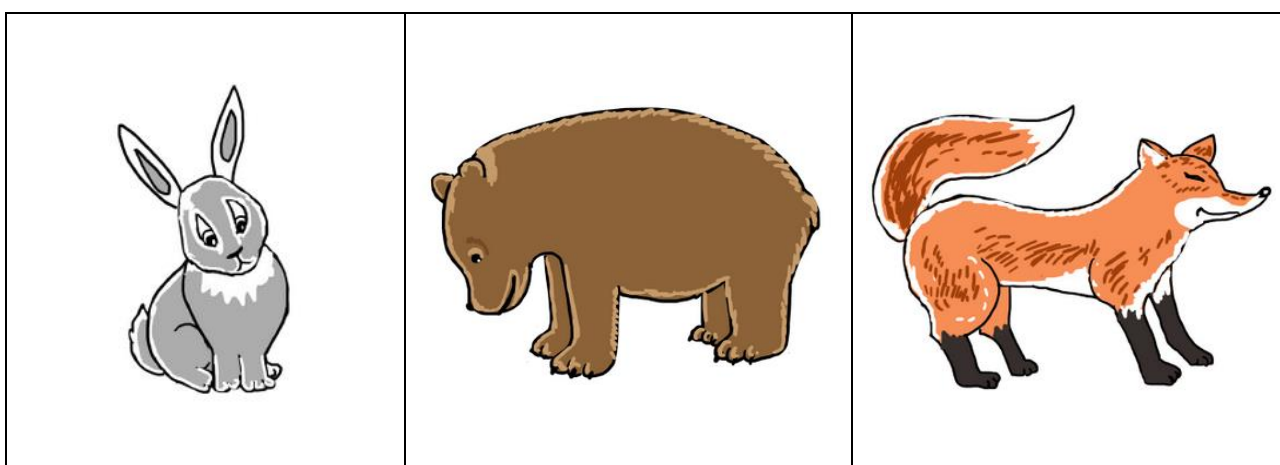
Niveau 1 : tracer les contours des différents objets de cette forme trouvés dans la classe

Niveau 2 : tracer les contours en les imbriquant du plus petit au plus grand.


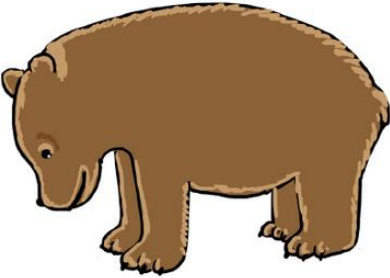
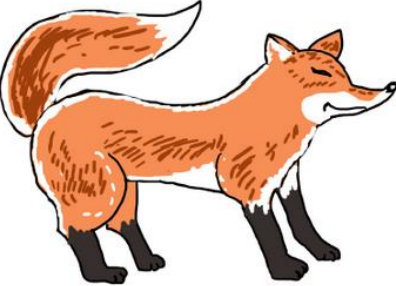



Atelier dirigé : Qui arrive en premier ?

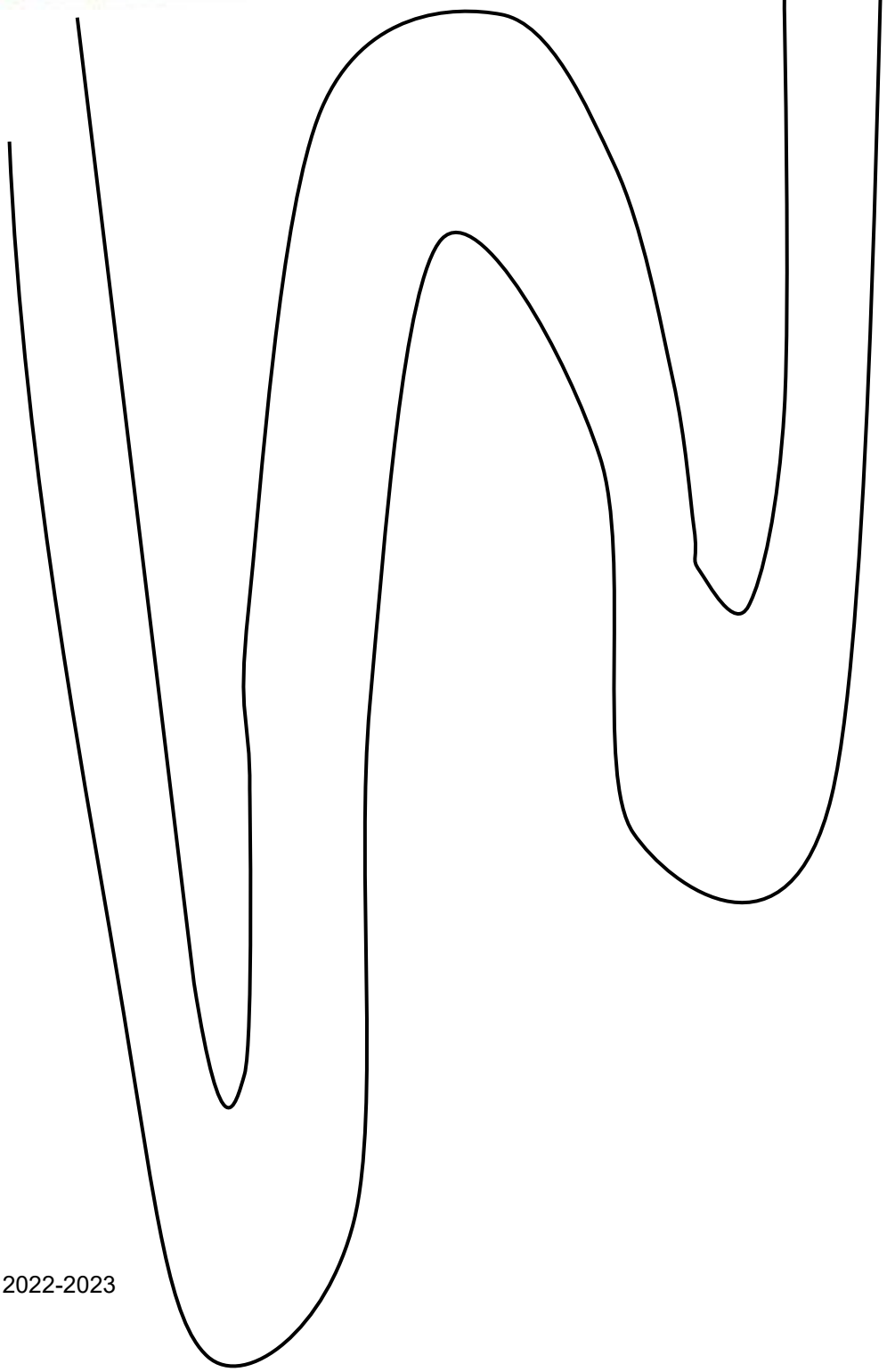
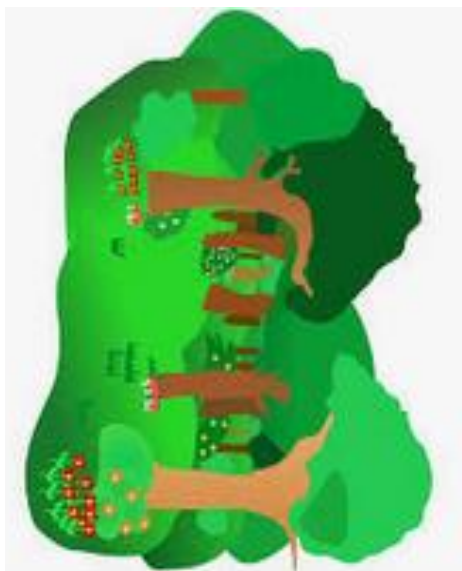
Support pour la lecture de l'ordre d'arrivée (3 cases niveau 1 - 5 cases niveau 2)

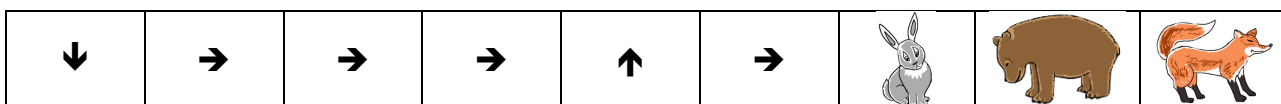
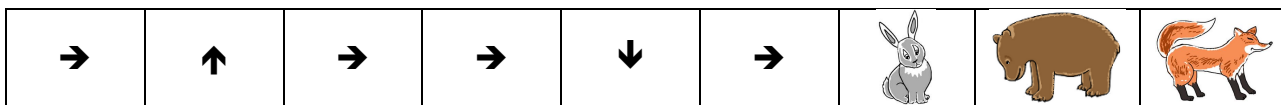
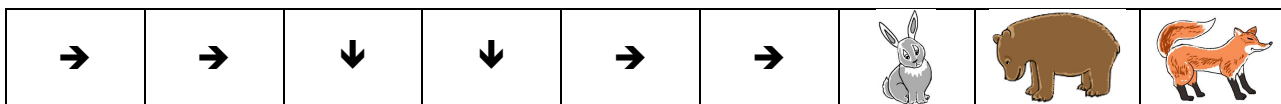
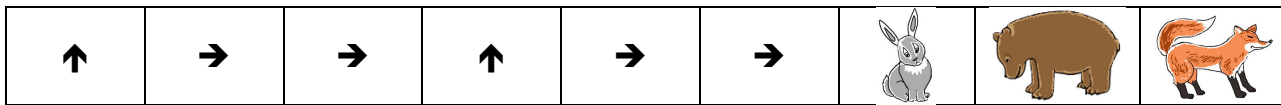
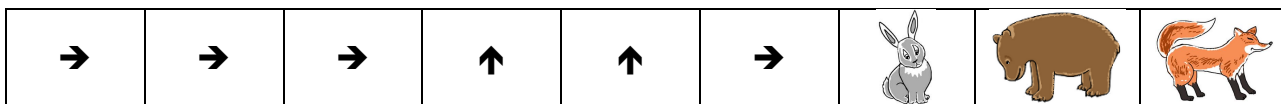
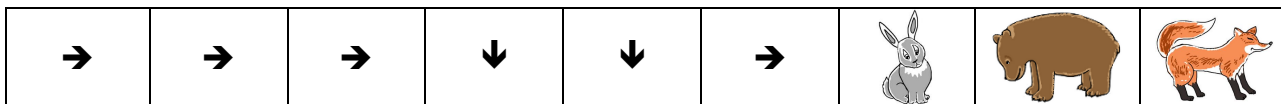
●		
---	--	--







--	--	--	--	--







Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Compétence : Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

Consigne : Poursuis le rythme commencé

