

Différencier et classer des formes simples

Objectif général	Reconnaître, classer et nommer les formes simples. Savoir les dessiner.
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Reconnaître ; classer et nommer des formes simples. - Comparer ; classer et ranger des objets selon leur taille.
Séances et objectifs	1 Nommer un carré, un rond et un triangle. Désigner certaines de leurs propriétés.
	2 Différencier les carrés des rectangles.
	3 Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle.
Séance 1	Nommer un carré, un rond et un triangle. Désigner certaines de leurs propriétés.
Atelier n°1 : Atelier dirigé de 6 élèves avec PE.	<p><u>Matériel :</u> un sac opaque avec des formes (carrés, ronds et triangles)</p> <p>1. Jeu de Kim : Faire observer et nommer les objets : carrés, ronds et triangles. L'enseignant cache les objets dans un sac opaque, les élèves énumèrent les objets qu'ils ont vus sans en oublier. Demander ensuite à chaque enfant d'en tirer et d'essayer de le reconnaître sans le sortir du sac simplement au toucher. Argumenter ses choix et expliquer pourquoi une forme est différentes des autres. Réaliser un bilan collectif.</p> <p>2. Chasse aux formes dans la classe : retrouver des formes simples dans divers objets. Demander aux élèves d'aller chercher dans la classe diverses formes dans les différents jeux ou objets de la classe. Faire des collections de ronds (1), de carrés (2) et de triangles (3). Argumenter ses choix.</p> <p>3. Bilan – Trace écrite Réaliser un panneau référence pour chaque forme. A partir des collections réalisées, effectuer les empreintes peinture de toutes les formes rondes trouvées (ronds et disques). Faire la même chose pour les autres formes avec les groupes suivants.</p>
Atelier n°2 : Atelier dirigé de 6 élèves avec l'ATSEM	<p><u>Matériel :</u> jeu du Memory des formes.</p> <p>Jeu du Memory : <u>But du jeu :</u> avoir le plus de cartes possibles. <u>Déroulement :</u> Mélanger les cartes, les poser sur une table, faces cachées. <ul style="list-style-type: none"> - Le premier joueur tourne 2 cartes. - Si elles sont identiques, il les conserve. Si elles sont différentes, il les repose à l'emplacement initial. C'est au joueur suivant de jouer. Quand toutes les cartes sont ramassées, chaque joueur compte les cartes qu'il a ramassées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes. Il peut y avoir égalité. L'enseignant mène le jeu dans un premier temps et sélectionne les quantités...</p>
Atelier n°3 : 6 élèves en autonomie	<p><u>Matériel :</u> domino des formes</p> <p>Jeu des dominos : <u>But du jeu :</u> ne plus avoir de dominos dans les mains. <u>Déroulement :</u> un élève distribue 5 dominos à ses camarades. Ce même élève pioche un sixième domino qu'il place au centre de la table : c'est le domino de départ. <ul style="list-style-type: none"> • Le premier joueur observe les formes présentes sur ce domino de départ. Si dans son jeu de 5 dominos, la forme est présente sur l'un de ses dominos, alors il le place sur le plateau de jeu. Attention, les deux cases représentant la même forme doivent se toucher, être accolées. <ul style="list-style-type: none"> • S'il ne possède pas dans son jeu la même forme alors il pioche. Si la pioche est fructueuse, il peut poser le domino. Une fois un domino posé par un joueur, c'est à son voisin de jouer et ainsi de suite. </p>

Séance 2	
	Différencier les carrés des rectangles
Atelier n°1 : Atelier dirigé de 6 élèves avec PE.	<u>Matériel</u> : un carré et un rectangle en plastique, pailles (ou crayon), 12 feuilles A5.
	1. Langage : Observation d'un carré et d'un rectangle. <i>Explique ce qui est pareil ou pas ? Comment différencier un carré d'un rectangle ?</i> 4 côtés, 4 sommets, longueurs des côtés. Construction de ces formes à l'aide de pailles ou de crayons. Réaliser un bilan collectif.
	2. Dessiner un carré et un rectangle Dessiner un carré puis un rectangle. Mélanger toutes les productions et essayer d'identifier les formes. Demander aux élèves d'argumenter leur choix.
	3. Chercher l'intrus dans une collection Placer un intrus (un carré parmi des rectangles ou un rectangle parmi des carrés). Demander aux élèves de trouver la pièce qui ne va pas et pourquoi : « ce n'est pas pareil parce que ... ». Expliquer la propriété qui n'est pas présente.
Atelier n°2 : Atelier dirigé de 6 élèves avec l'ATSEM	<u>Matériel</u> : fiches (1) et (2) : une par élève.
	Distribuer les fiches (1) et (2) : Reconnaître les formes géométriques de base.
Atelier n°3 : 6 élèves en autonomie	<u>Matériel</u> : domino des formes / Memory des formes
	3 élèves jouent au jeu du memory et 3 élèves aux dominos.
Séance 3	
	Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle.
Atelier n°1 : Au coin regroupement puis assis aux tables « atelier »	<u>Matériel</u> : 6 tangrams + fiche (3) : évaluation
	1. Evaluation : Au coin regroupement, expliquer la consigne et faire reformuler ce qu'il faut faire par plusieurs élèves. Une fois les élèves installés, réexpliquer la consigne (sans aider à la tâche).
	2. Faire manipuler les pièces du tangram. A l'aide des pièces de tangram, demander aux élèves de former un carré : petit dans un premier temps (il suffit d'assembler deux triangles) puis plus grand. Pour les aider montrer le modèle.
Bilan	