

COMPETENCES :

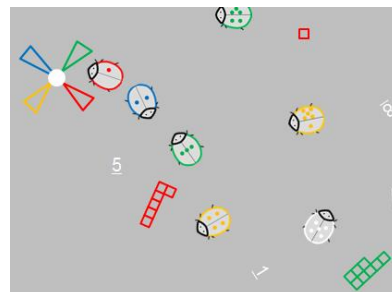
E.P.S. :

- Coopérer et s'opposer, accepter les contraintes collectives.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Mathématiques :

- Approcher les quantités et les nombres.
- Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.

ATELIER : Les cocci-chiffres



DISPOSITIF et MATERIEL :

- Les consignes peuvent être données au groupe-classe, pour un élève, un binôme, par équipes, etc.
- Objets, balles à lancer et poser.
- Engins pour rouler.
- Cartes représentant un élément : chiffre, coccinelle ou cube.

Remarque : l'association de 2 coccinelles de même couleur permet de faire le complément à la dizaine : $2+8=10$ sauf pour le 5 (attention, notion abordée à partir du CP).

VARIABLES :

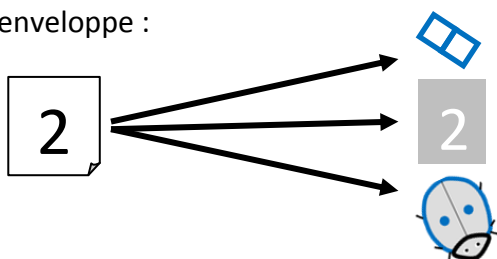
Petite section :

Motricité :

- Au signal, s'arrêter seul sur un dessin et repartir; idem en changeant de dessin à chaque fois.
- Activités liées au tirer – pousser : faire le tour, passer de l'un à l'autre, lancer sur...
- Activités liées au rouler – glisser... idem avec tricycles et planches à rouler.

Mathématiques :

- Se regrouper au signal à 2, à 3... sur les dessins.
- Associer les points de la coccinelle ou les cubes avec les doigts des 2 mains.
- Ramener / poser autant d'objets que de points ou de cubes empilés (jeu type déménageurs).
- Associer une carte et sa reproduction au sol.
- Associer constellation (coccinelle), chiffre et cube : aller sur le même nombre que celui trouvé dans l'enveloppe :



Fiche n° 4 (suite)



Moyenne et grande section :

Motricité :

- Idem petite section, en combinant les consignes et en augmentant la vitesse de déplacement.
- Jeu du bérêt : appeler les chiffres correspondant aux élèves et ramener l'objet posé sur le dessin.
- Tous les jeux du type « déménageurs ». Exemple : amener autant d'objets que le nombre indiqué.

Mathématiques :

- Utiliser l'ordre croissant ou décroissant pour se déplacer sur l'un des trois parcours.
- Passer d'une coccinelle à la suivante en faisant le nombre d'appuis correspondant au chiffre de la coccinelle de départ.
- Rondes et comptines sur les chiffres avec dispersion sur le chiffre ou la représentation appelé.
- Jeu de coopération : au signal, se regrouper sur un dessin de telle sorte qu'il y ait autant d'enfants que le nombre indiqué.
- Par trinôme : au signal, s'arrêter chacun sur une représentation du chiffre donné : cube, chiffre, constellation. Exemple : le maître appelle 3 ; n°1 va sur le chiffre 3 ; n°2 va sur la coccinelle 3 ; et n°3 va sur les 3 cubes.
- Par binôme, aller chercher le complément à 10 (attention cette compétence est attendue seulement au CP).

Ce qu'il y a à apprendre pour l'élève :

En mathématiques :

- Connaître les chiffres, les constellations et les réglettes.
- Dénombrer de 1 à 10.
- Reconnaître des quantités.

En E.P.S. :

- Coopérer.
- Respecter une consigne à plusieurs.
- Effectuer des déplacements orientés, se situer dans l'espace.