

# Cycle 1

## Jour 1 : Les cartes

**Domaine** : Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

**Compétences** :

- Reconnaître et nommer des figures planes
- Reproduire un modèle constitué de figures planes
- Manipuler, verbaliser pour solliciter des images mentales

**Matériel** :

- Blocs logiques
- Photocopies des cartes du Memory

**Appropriation du matériel** : Jeu de Kim à l'aide des cartes de l'annexe 1

(Variables : nombres de cartes – Kim enlevé, Kim ajouté, Kim déplacé)

*Si nécessaire, on pourra ajouter des repères spatiaux sur les cartes pour orienter le regard et la prise d'informations par les élèves.*

*Cette situation pourra être exploitée pour en faire un moment riche de langage mathématique. Par exemple avec la première figure de l'annexe 3, pour éviter de dire que la "base" d'un rectangle est forcément sa longueur, on peut faire remarquer que le rectangle jaune est en dessous du disque rouge, mais si on fait pivoter d'un quart de tour ( $90^\circ$  dans le sens trigonométrique), le rectangle jaune est à droite du disque rouge.*

### PS

**Matériel** : Cartes de l'annexe 1 et blocs logiques

**Organisation** : seul ou en binôme, en atelier avec l'enseignant

Une configuration de cartes est proposée aux élèves (exemple de configuration en annexe 2)

**Consigne** : *Retrouve les deux cartes identiques.*

**Variable** : nombre de combinaisons possibles ; cartes manipulables ou non ; blocs logiques à disposition ou non

## **MS**

**Matériel** : Cartes de Memory (Annexe 3)

**Organisation** : par binôme, en atelier avec l'enseignant

**Consigne** : *Retourne deux cartes en même temps. Si les deux cartes sont les mêmes, tu les gardes ; sinon, tu les reposes à l'envers.*

**Variable** : 3 niveaux de jeu (formes de couleurs différentes, formes de même couleur, contour des formes)

## **GS**

**Matériel** :

- Un dessin d'assemblage des formes pour l'élève « émetteur » (Annexe 4)
- Un lot de formes et une feuille blanche pour l'élève « récepteur »
- Une séparation entre les deux élèves

**Organisation** : en atelier avec l'enseignant

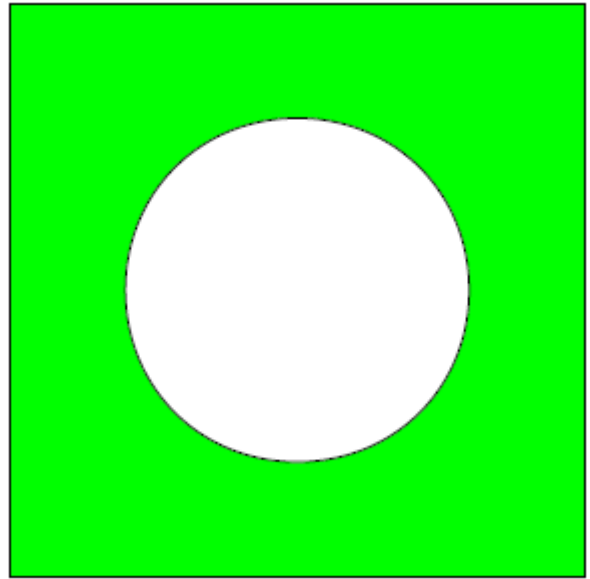
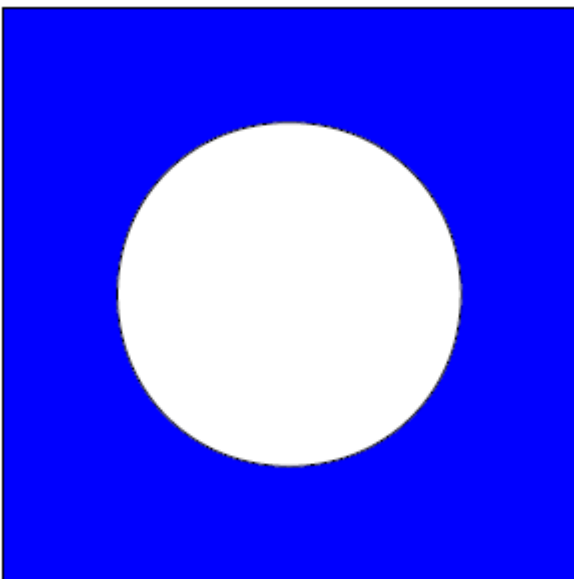
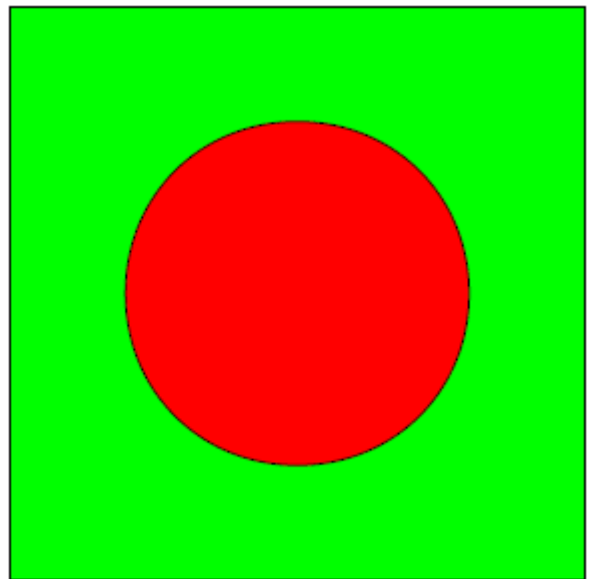
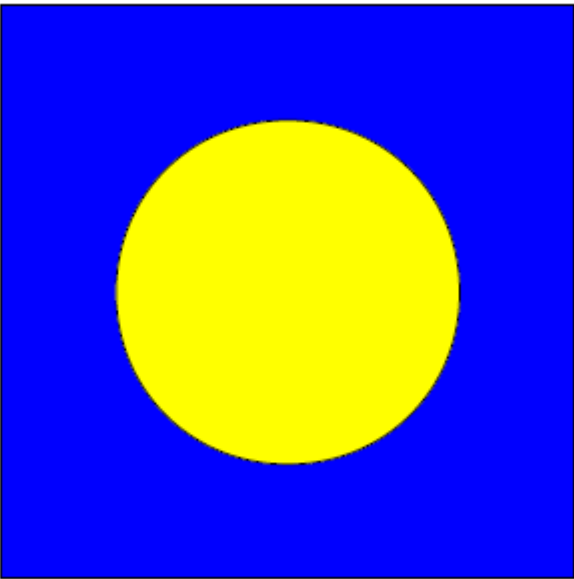
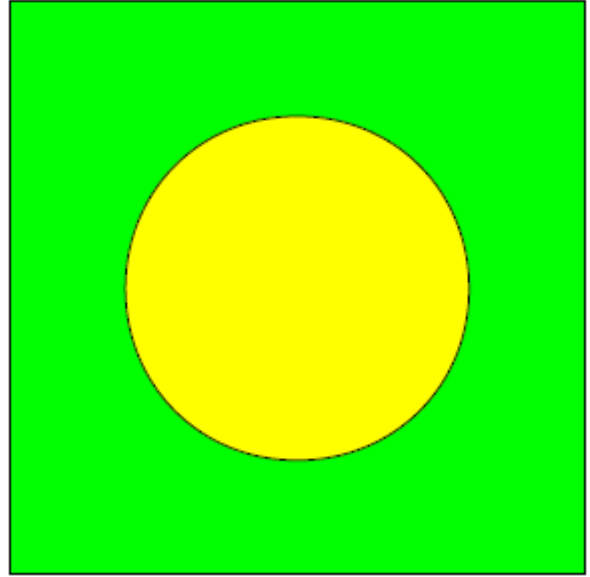
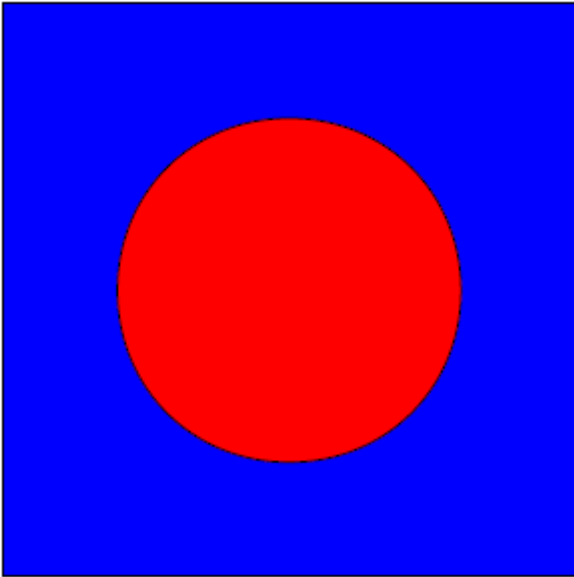
Un élève « émetteur » et un élève « récepteur »

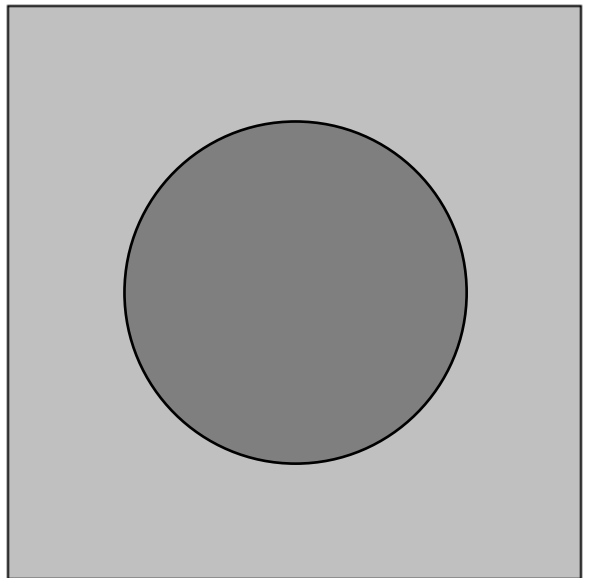
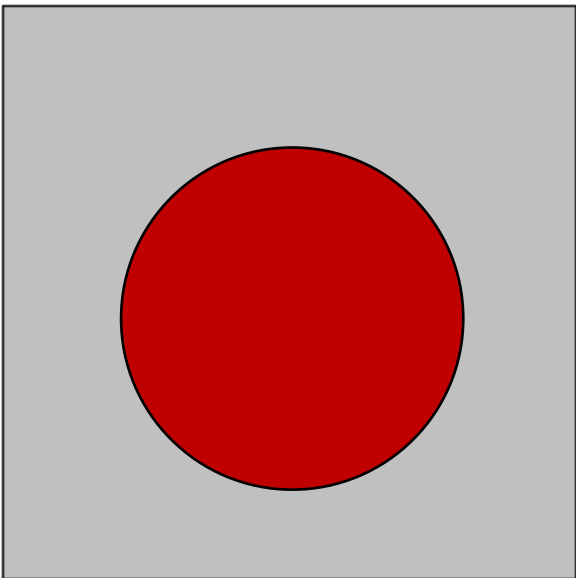
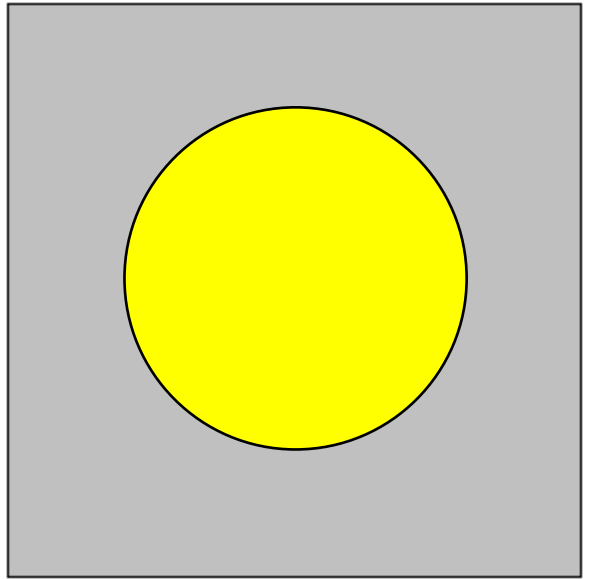
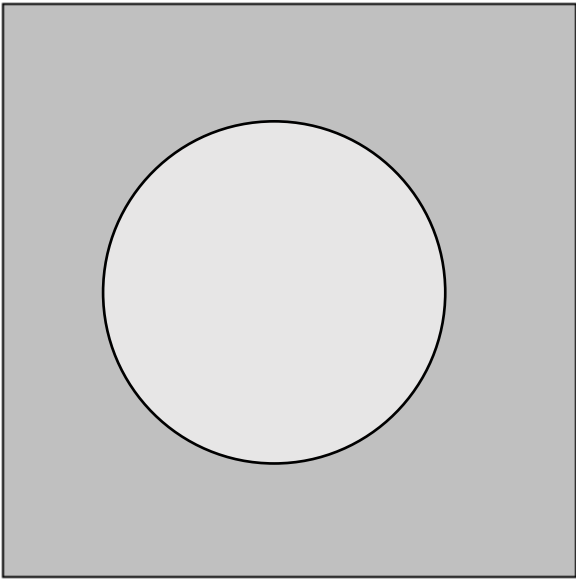
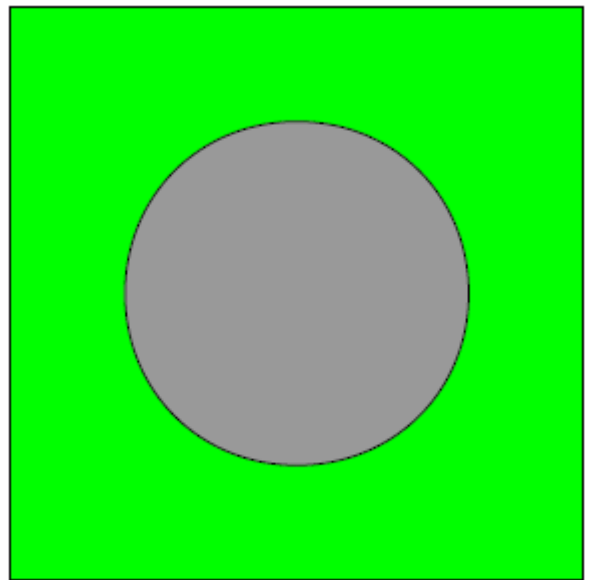
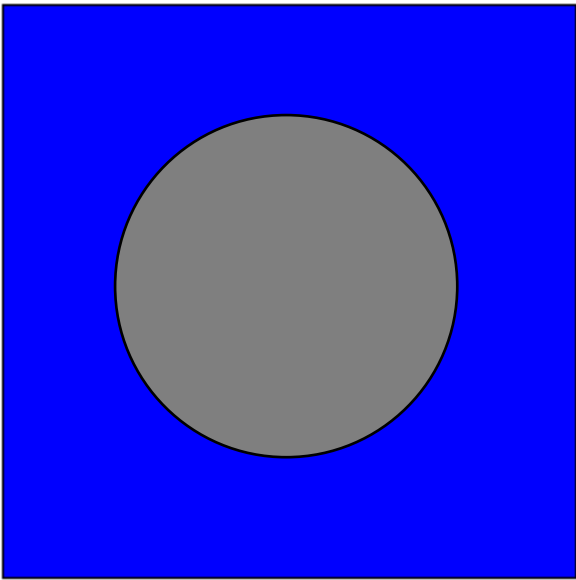
**Consignes** : *Je donne à l'élève émetteur (celui qui explique) un dessin (voir annexe 4) fabriqué avec des formes géométriques simples : carré, disque, triangle, rectangle. Il va expliquer comment reproduire le dessin qu'il voit mais SANS le montrer.*

*L'élève récepteur (celui qui reproduit l'assemblage) a devant lui une boîte de formes différentes qu'il peut utiliser en les mettant sur sa feuille.*

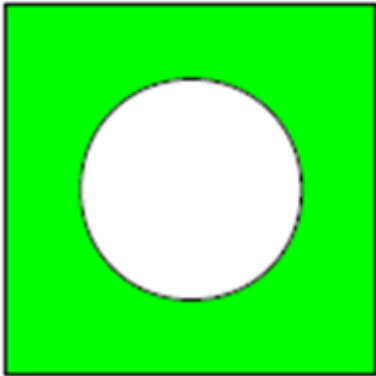
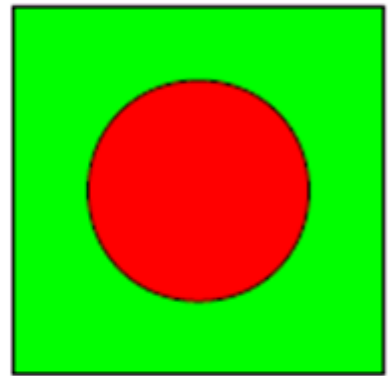
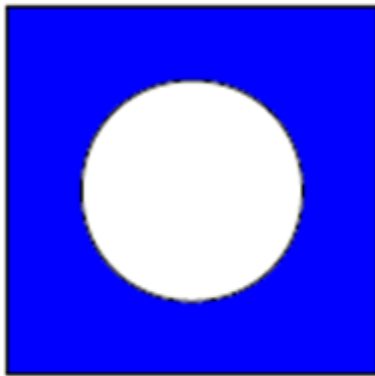
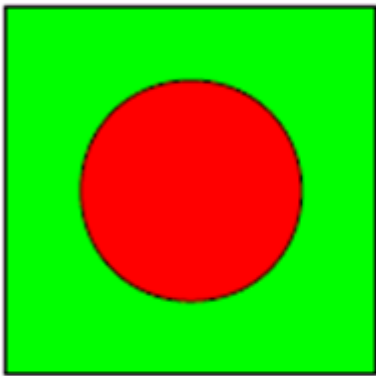
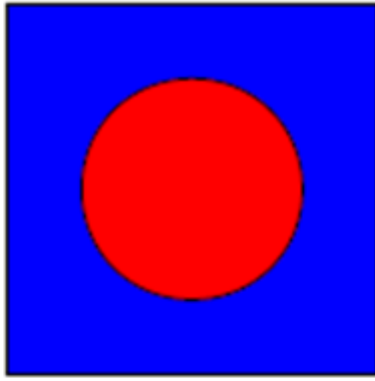
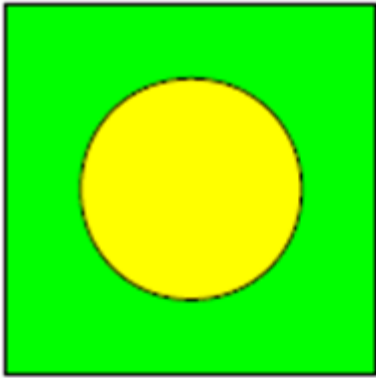
*Quand il aura terminé, vous comparerez sa construction avec le modèle et vous vous mettrez d'accord pour dire si ce sont bien les bonnes formes au bon endroit.*

ANNEXE 1 – (à imprimer en double exemplaire)

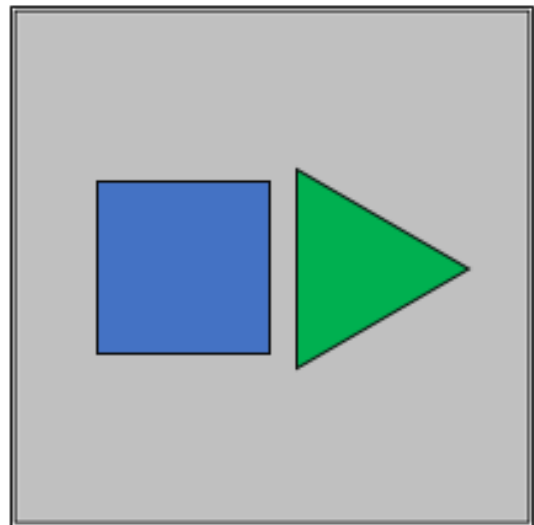
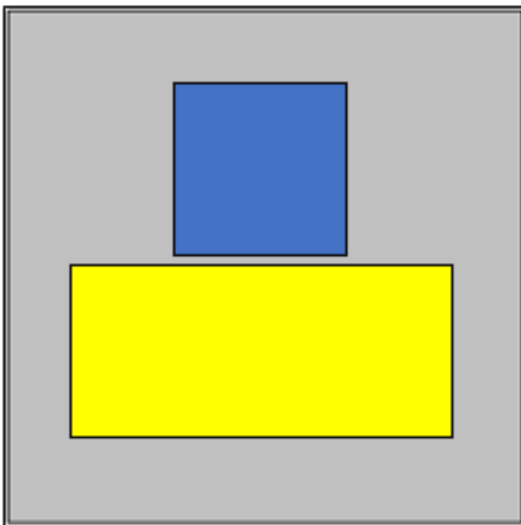
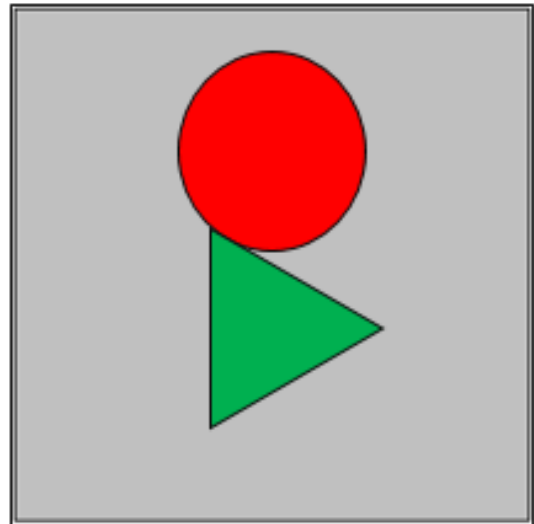
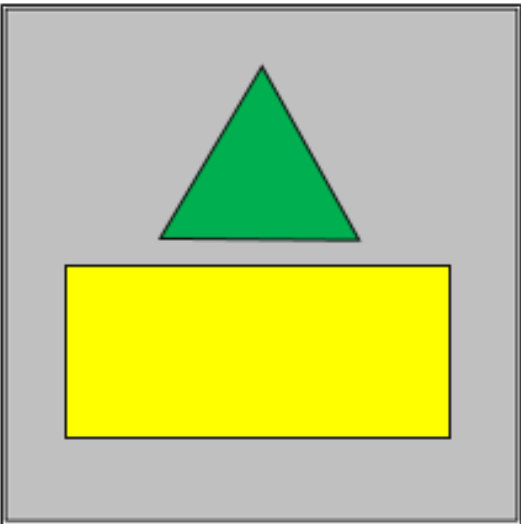
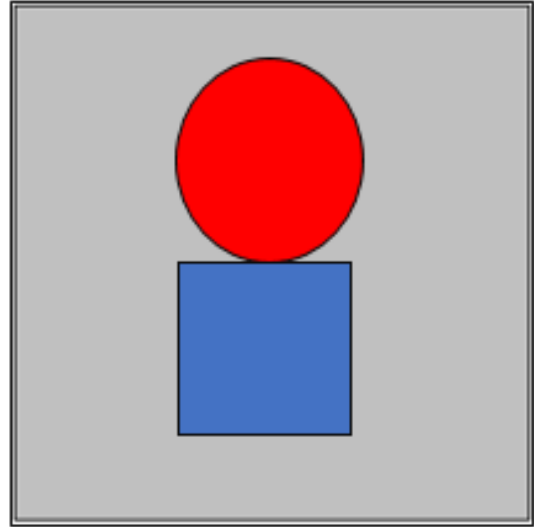
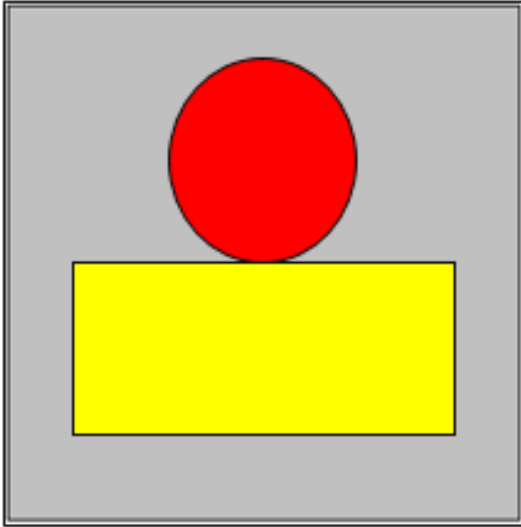


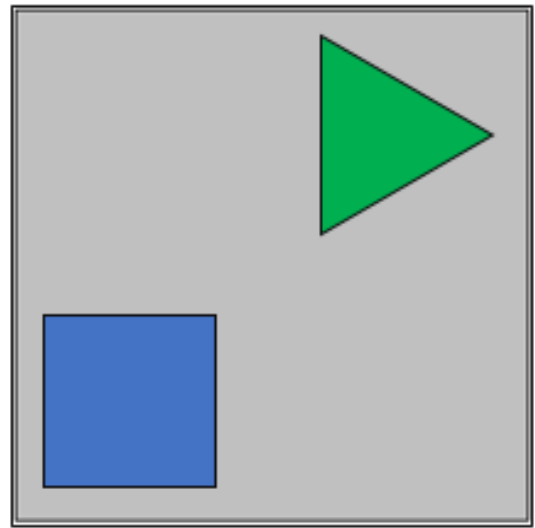
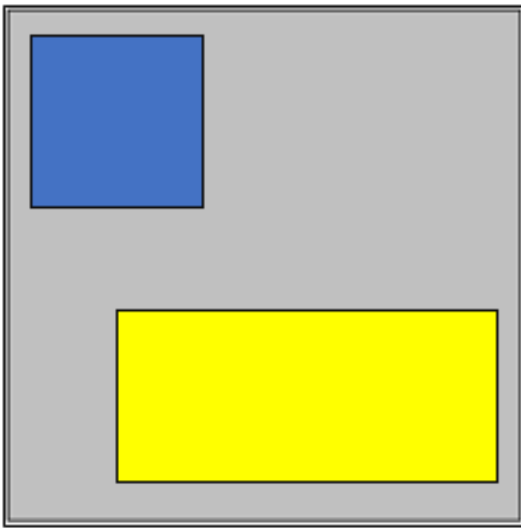
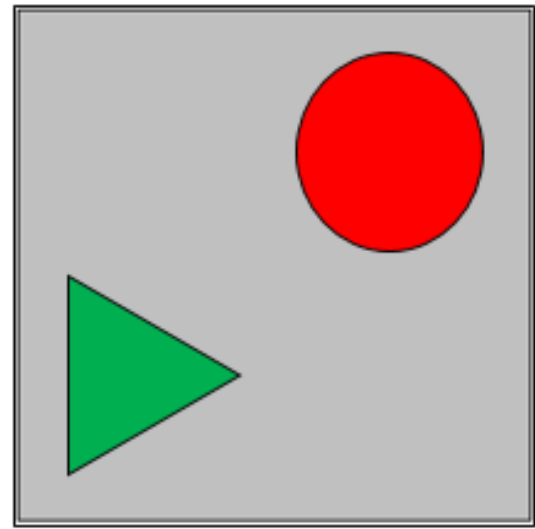
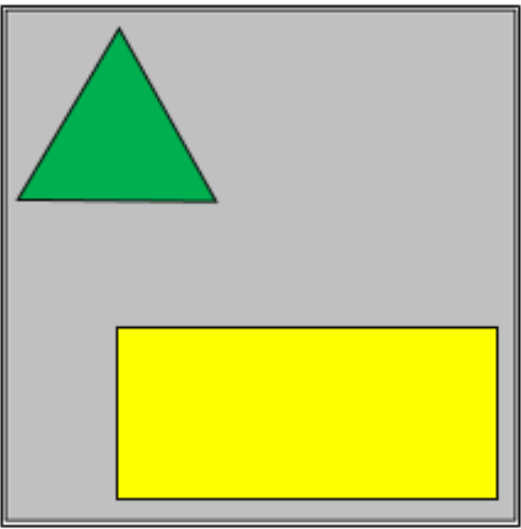
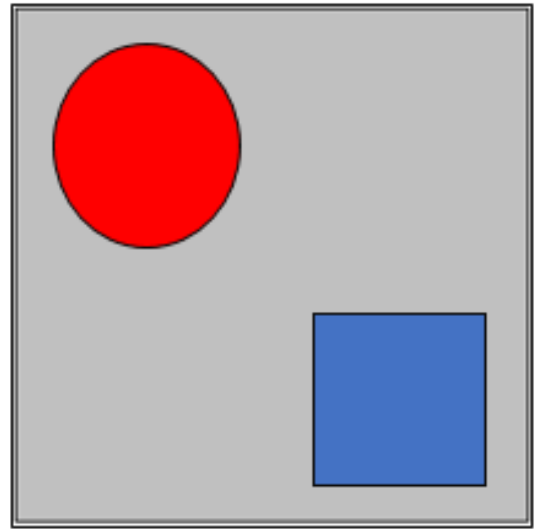
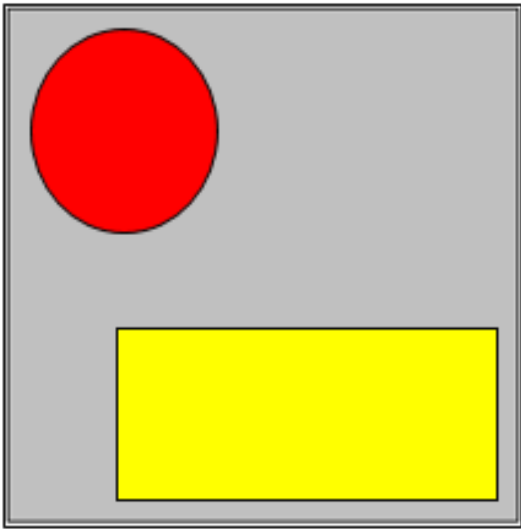


ANNEXE 2

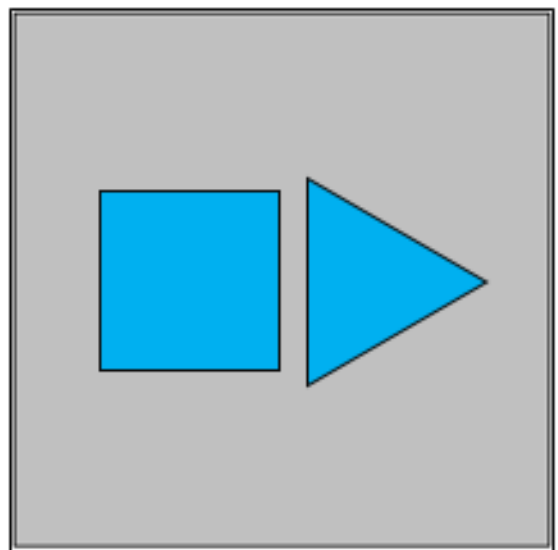
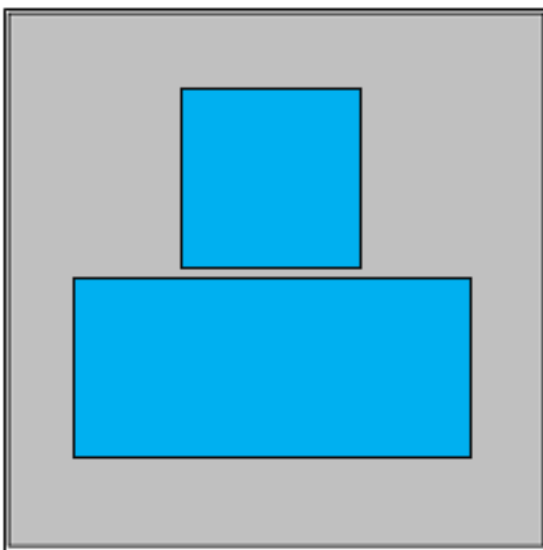
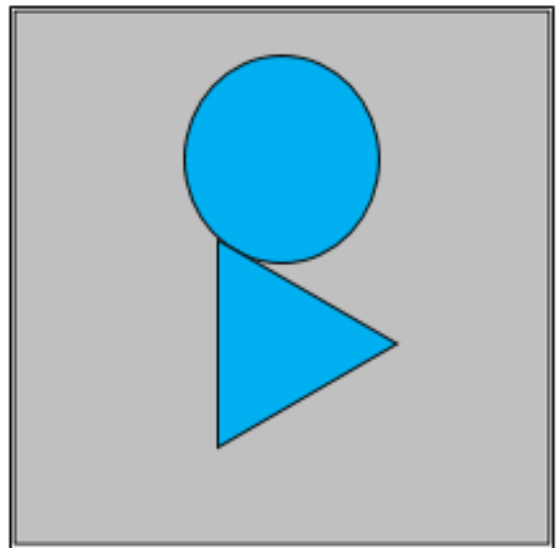
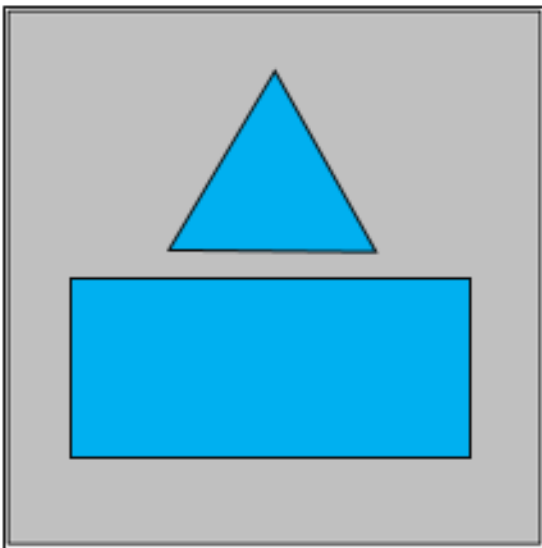
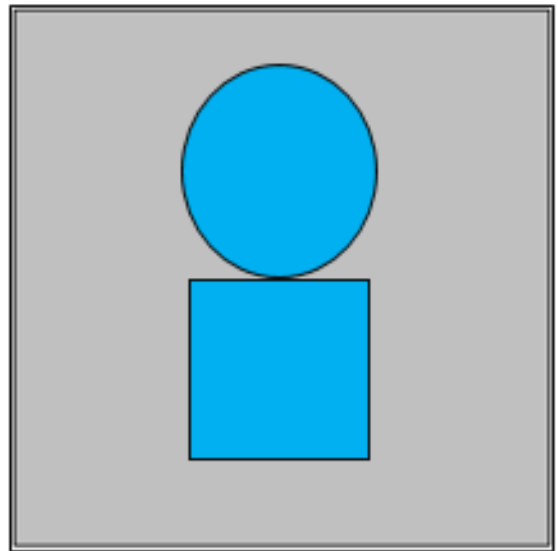
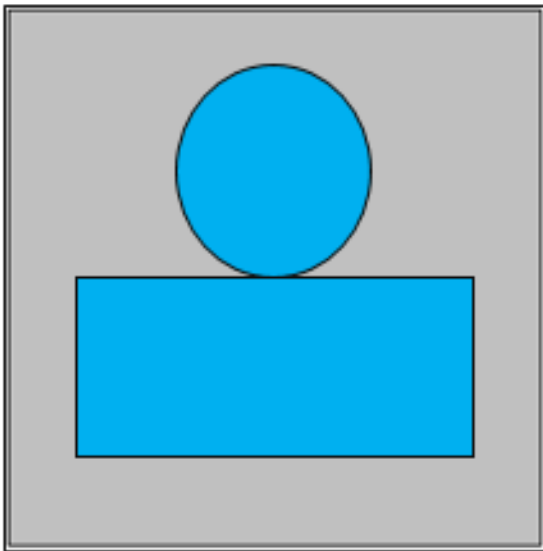


Jeu 1 (À photocopier deux fois)

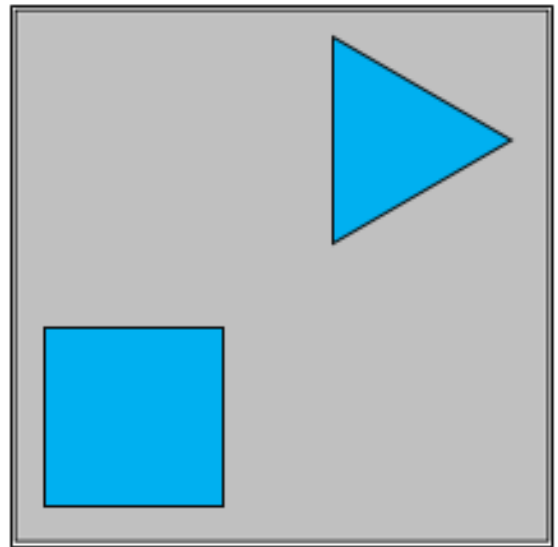
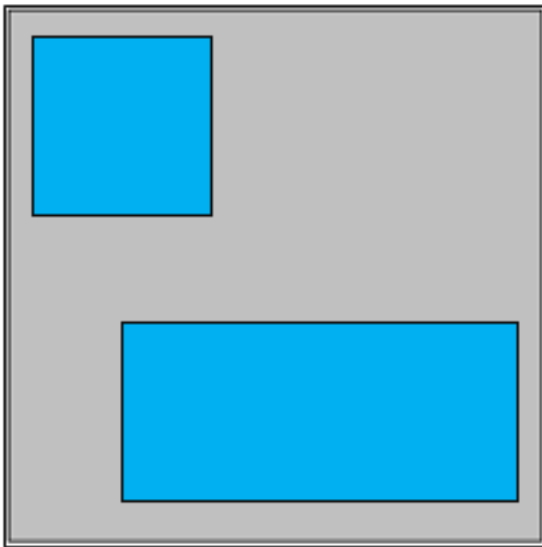
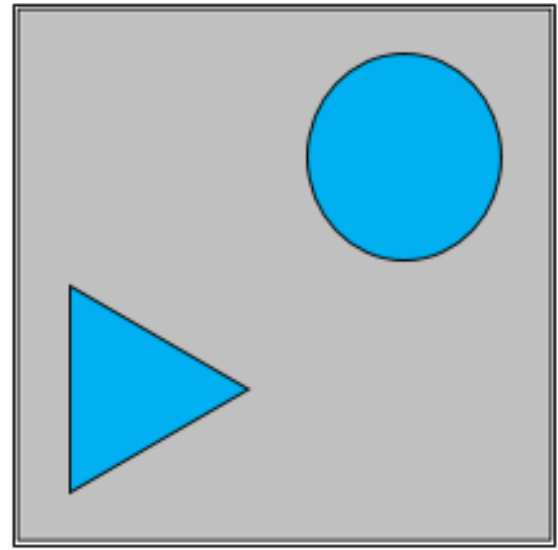
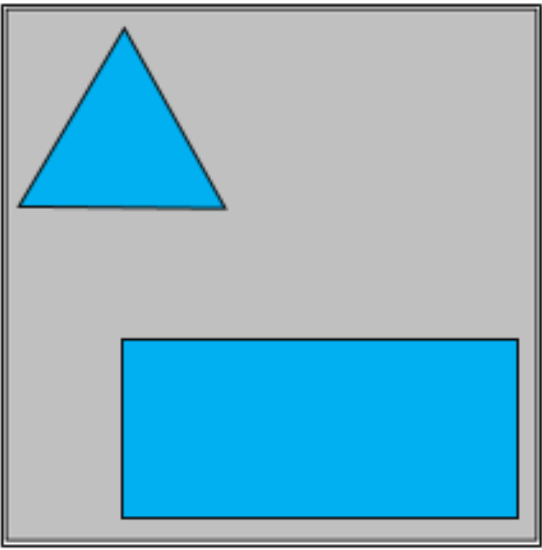
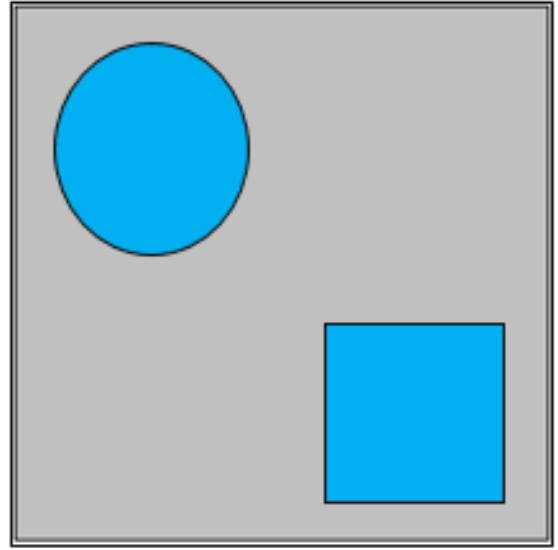
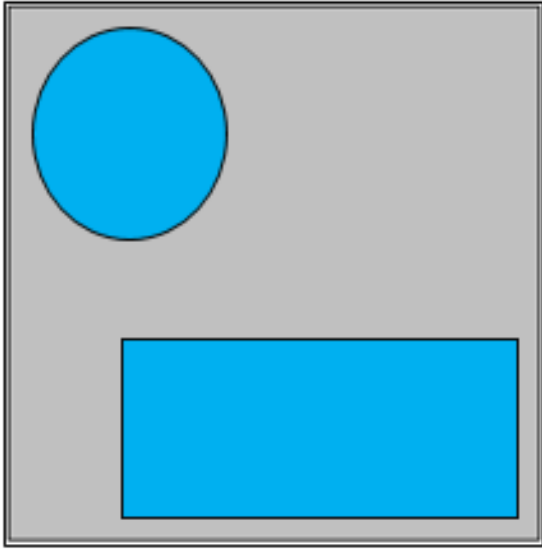




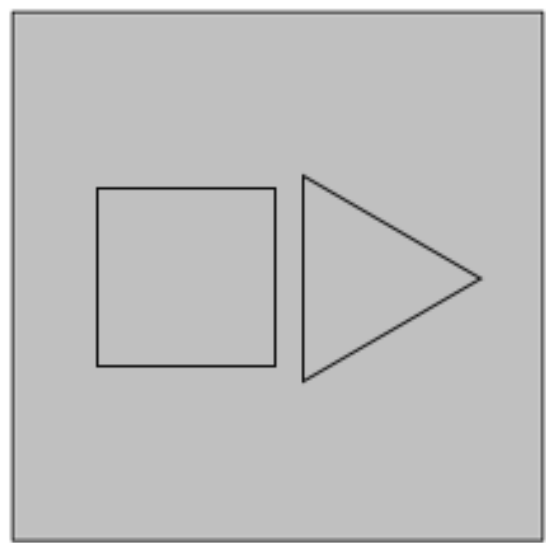
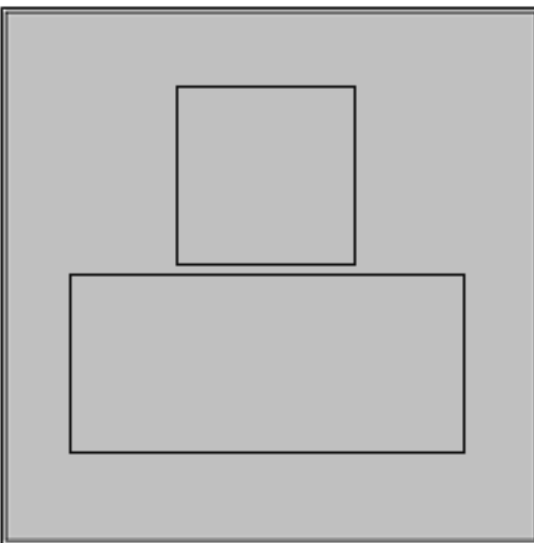
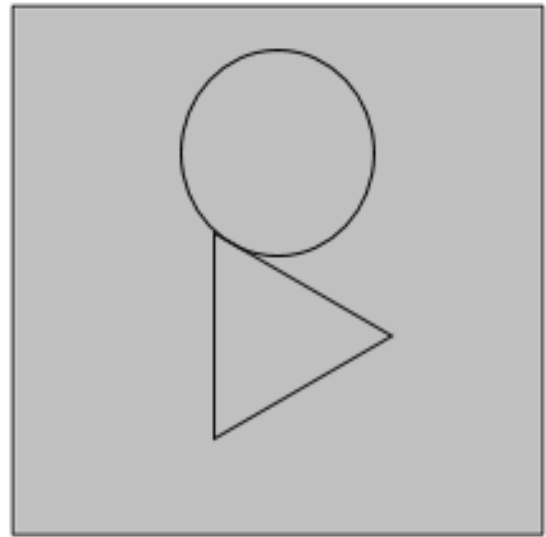
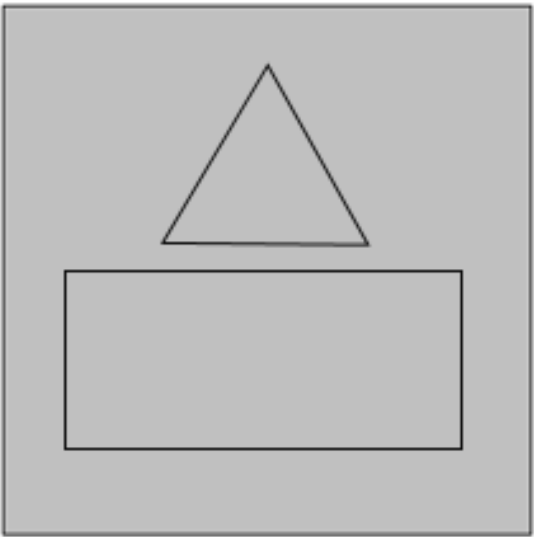
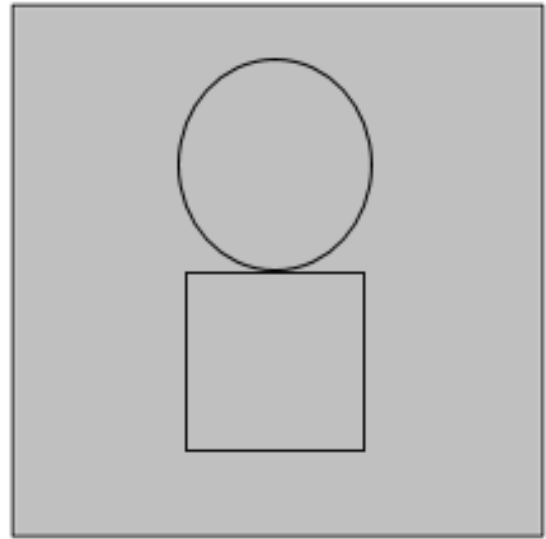
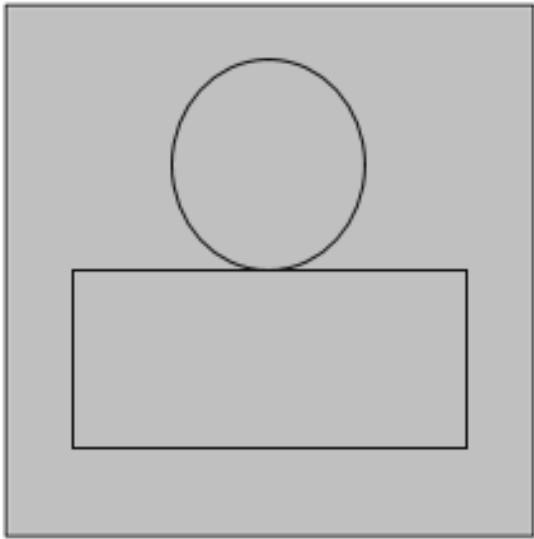
Jeu 2 (À photocopier deux fois)

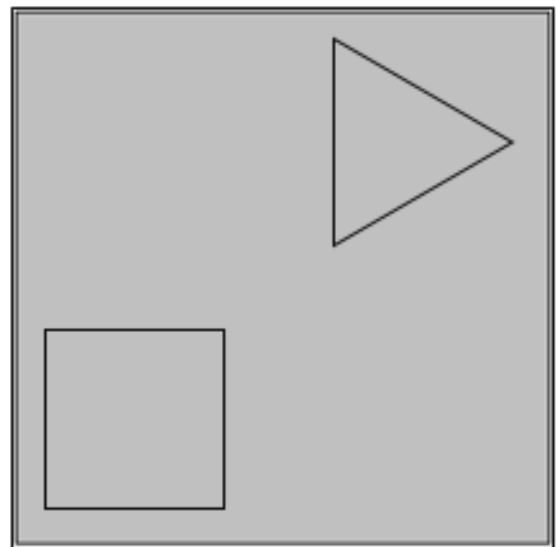
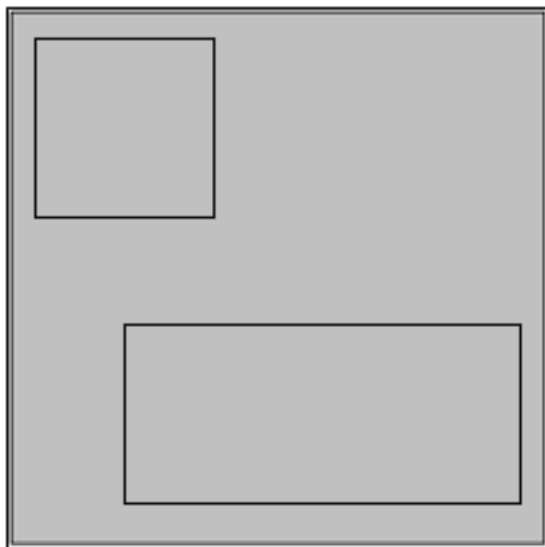
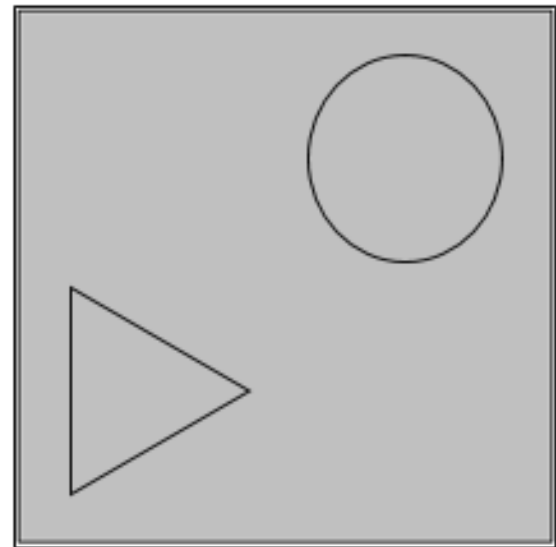
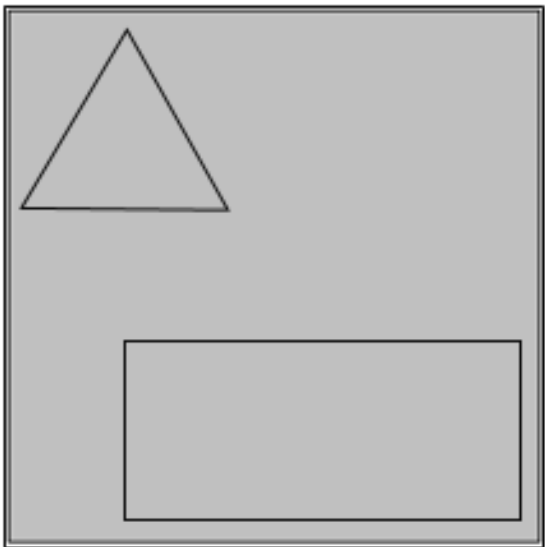
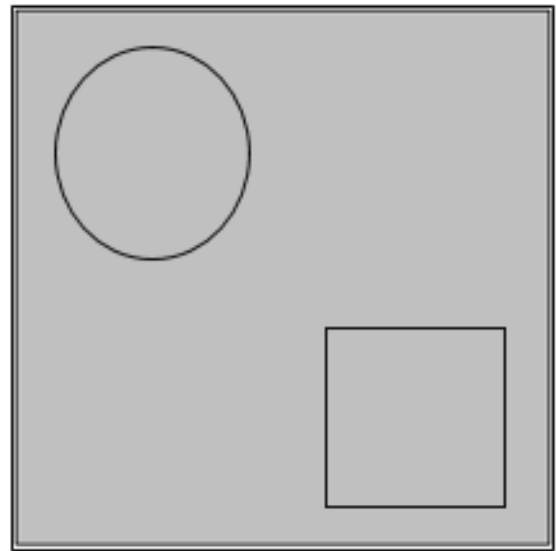
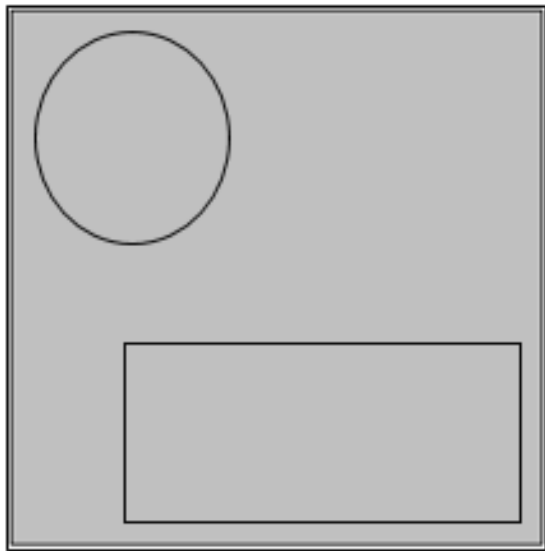






Jeu 3 (À photocopier deux fois)





ANNEXE 4

