

Découverte des formes et des grandeurs (p. 25-27)

Compétences		Indicateurs de l'élève	Activités
– différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	PS	Il reconnaît des formes figuratives. Il associe des formes superposables.	Encastremets, puzzles (4-6p.) avec modèle formes des pièces Pochoirs Empreintes avec des objets géométriques Retrouver des formes dans l'environnement classe (+ photos)
	MS	Il décrit une forme. Il associe un objet à une de ses représentations (photo, dessin).	Jeu des ombres Associer des objets (caractérisés par leur forme) avec des photos prises dans la classe Retrouver des formes dans l'environnement classe avec des calibres Mécano : premières formes construites
	GS	Il représente des formes. <i>(le passage du mot à la forme est plus difficile : la représentation est moins évidente quand seul le terme est donné)</i>	Jeux de construction (assemblage de formes différentes) Utiliser des gabarits à partir de formes pour tracer, représenter un dessin, une figure globale - Représenter en utilisant la reproduction de formes géométriques Repérage d'une forme dans un lots de formes variées Associer des formes nommées à des objets (décrire)
– reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle, rond.	PS	Il reconnaît un objet par la vue. Il reconnaît un objet par le toucher.	Jeu de Kim ou sac – tactile (reconnaître un objet caché dans un sac) et visuel Désigner l'objet dans une collection référente Différents matériaux (lourd – léger), différents tissus
	MS	Il désigne un carré, un triangle, un rond, un rectangle.	Blocs logiques : tri, classement, créer un dessin figuratif A partir d'une collection étalée, l'enfant doit retrouver un objet décrit par l'adulte Début de la mise en mots de chaque forme, pour parfaire leur représentation graphique (un cercle : on pose le crayon et on tourne, un triangle : on pose le crayon, un trait, on change de sens, un trait, et on revient au début)

	GS	Il utilise "carré, rectangle, triangle, rond, ovale". Il touche les coins. Il suit les bords.	Blocs logiques Tangrams, pâte à modeler avec emporte-pièces Jeu de Kim ou sac, l'objet palpé est décrit à un autre enfant. Ce dernier doit le retrouver dans la collection référente(+ les objets sont proches, + le vocabulaire doit être précis)
– reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	PS	Il identifie une pièce et l'oriente.	Puzzles 4-6p Tri de pièces avec un bord lisse : orientation des pièces dans le puzzle. Faire un château avec cube de bois selon des modèles d'élèves
	MS	Il réalise un algorithme.	Jeu de perles : selon 1 critère figuratif Décoration avec des gommettes figuratives
	GS	Il réalise des solides.	Jeu d'assemblage de formes identiques ou différentes Lokon (CELDA) <ul style="list-style-type: none"> • modèle 2D : réaliser le modèle • modèle 2D : idem avec échelle réduite • modèle 3D : polydrons
– comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.	PS	Il utilise "grand / petit".	Classement selon 1 critère : formes ou taille Jeu avec Duplo, Légo : faire la plus grande tour.
	MS	Il utilise "long / court" et "lourd / léger".	Les déménageurs : se mettre à plusieurs pour porter un objet lourd Rangement en comparant des objets (masse ou taille) Jeu avec Duplo, Légo : faire le plus long chemin
	GS	Il utilise "plus...que, moins..que, aussi..que". Il range + de 4 objets selon leur longueur. Il compare des contenus. Utilisation d'une balance à plateaux.	Construire un objet de même longueur qu'un objet donné Rangement de divers contenants avec formes identiques et différentes Réalisation de recettes de cuisine Construire un objet aussi lourd qu'un objet donné

