

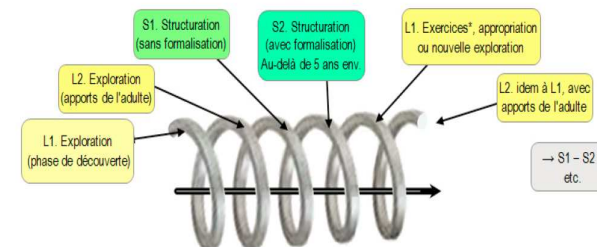
Jeu du qui est -ce ? LES FORMES

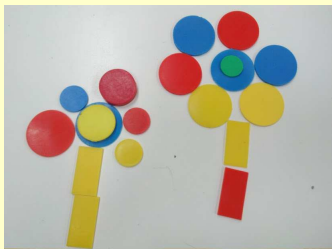
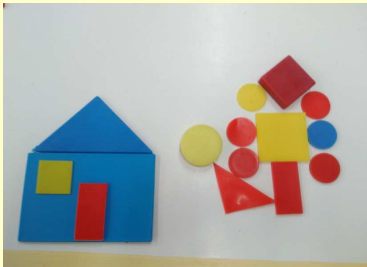
Séquence : Du jeu libre au jeu structuré


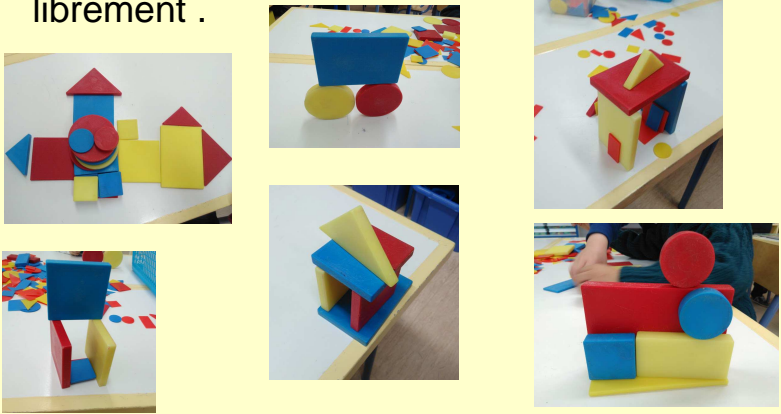
GS

Compétences :

- Classer des objets en fonction de leurs caractéristiques
- Savoir décrire, questionner
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Jouer à des jeux de société et tenir son rôle : jouer et collaborer



Objectifs / Séances	support	Déroulement
<p>Étape 1 : Jouer avec les formes et les couleurs : découvrir un jeu de formes</p> <p>- manipulation libre :</p> <p>Faire appel à son imaginaire pour se servir de ces formes, les agencer, créer des représentations, des histoires .</p> <p>- Découvrir les formes , les nommer</p>	<p>Des formes géométriques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes et de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune)</p>	<p>- les formes sont placées au milieu de la table et les enfants les manipulent et les associent entre elles librement .</p> <p>- Les enfants les décrivent en nommant la forme et la couleur</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Objectifs / Séances	support	Déroulement
<p><u>Étape 2 : Jouer avec les formes et les couleurs : découvrir des blocs logiques</u></p> <p>- <u>manipulation libre</u> : Faire appel à son imaginaire pour se servir de ces formes, les agencer, créer des représentations, des histoires.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseurs différentes (épais, mince) - les formes de la séance précédente 	<ul style="list-style-type: none"> > Les blocs logiques et les formes sont placées au milieu de la table et les enfants les manipulent et les associent entre elles librement . 
<p><u>Étape 3: Jouer avec les formes et les couleurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Classer les blocs logiques en réfléchissant aux critères de tri. - Découvrir du vocabulaire nouveau : épais / mince 	<ul style="list-style-type: none"> - Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseurs différentes (épais, mince) 	<ul style="list-style-type: none"> > Les enfants les manipulent et les classent . mise en évidence de 4 critères pour décrire une forme : <ul style="list-style-type: none"> - nom de la forme - taille - couleur - épaisseur > Petits jeux pour renforcer le vocabulaire nouveau : petit/grand; mince/épais <ul style="list-style-type: none"> 1 – Prendre une forme et la décrire en nommant les 4 critères 2 – Écouter une description et retrouver la forme correspondante > Manipulation libre des blocs logiques en les associant aux formes découvertes la semaine précédente .

Objectifs / Séances	support	Déroulement
<p><u>Étape 4 : présentation du jeu du « Qui est-ce ? »</u> <u>Phase réflexive : « Comment faire pour trouver la forme cachée ?</u></p> <p>- Apprendre à poser une question pour procéder par élimination : « Est-ce que la forme est ronde ? » « Non, alors j'enlève tous les ronds. »</p>	<p>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseur différentes (épais, mince) en double exemplaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Le meneur(adulte)choisit une forme et cache le double dans sa poche. ➢ Les enfants chacun leur tour posent des questions pour trouver la forme par élimination. <p>A chaque fois, retour sur l'action : « Que faire quand la réponse est NON ? Quand la réponse est OUI ?» Les enfants verbalisent leur action : ils enlèvent les pièces posées sur la table qui ne correspondent pas au critère demandé.</p>
<p><u>Étape 5 : Jeu du « Qui est-ce ? »</u></p> <p>- Apprendre à poser une question pour procéder par élimination</p> <p>- Coopérer et devenir autonome</p>	<p>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseur différentes (épais, mince) en double exemplaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Le meneur est un enfant ; il choisit une forme et cache le double dans sa poche. ➢ Les autres enfants , chacun leur tour, posent des questions pour trouver la forme par élimination. <p>Ils enlèvent les pièces posées sur la table qui ne correspondent pas au critère demandé</p>
<p><u>Étape 6 : Garder une trace matérielle</u></p> <p>- Favoriser les réactivations en mémoire</p> <p>- Maintenir un souvenir concret de la situation de réussite</p>	<p>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (ouge, bleu, jaune) et d'épaisseur différentes (épais, mince)</p> <p>- tableau à double entrée</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ L'enseignant présente la nouvelle règle du jeu : « Vous n'enlèverez plus les formes inutiles mais vous devrez vous servir du tableau à double entrée : vous mettrez une croix quand la réponse ne correspond pas à la forme cachée » <p>le meneur choisit une forme et cache le double dans sa poche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Les enfants chacun leur tour posent des questions pour trouver la forme par élimination.

Objectifs / Séances	support	Déroulement
		<p>A chaque fois, retour sur l'action : « Que faire quand la réponse est NON ? Quand la réponse est OUI ? » Les enfants verbalisent leur action : ils mettent une croix dans les cases qui ne correspondent pas au critère demandé.</p>