

Les 3 Ploums

D'après la séquence « Les 3 ours » de Découvrir le monde avec les mathématiques PS-MS de Dominique VALENTIN (p110 à 114)

Objectif général: Prendre en compte les valeurs de trois variables dans une situation de commande : la nature d'un vêtement, la couleur et la taille.

Activité prérequis : Jeux d'encastres de personnages avec des habits différents.

Activité 1 : Copier un modèle

Séance 1 : Découverte, appropriation du matériel

Objectifs :

Prendre en compte les valeurs de trois critères : la nature d'un vêtement, la couleur et la taille.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon

Organisation :

Ateliers de 4 à 6 enfants en autonomie

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : PS

Matériel :

Planches de jeu en NB et en couleur
Vêtements de Ploum

Etapas :

- 1) Avec les planches en NB, habiller les 3 ours avec les habits de la bonne taille (matériel à disposition sur la table).
- 2) Avec les planches en couleur, habiller les 3 ours avec les habits de la bonne taille et de la bonne couleur (matériel à disposition sur la table).

Séance 2 : Approfondissement PS 1 et découverte MS

Objectifs :

Prendre en compte les valeurs de trois critères : la nature d'un vêtement, la couleur et la taille.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon
- Se rappeler des 3 critères pour aller chercher le matériel

Organisation :

Ateliers de 4 à 6 enfants en autonomie

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : PS ou MS

Matériel :

Planches de jeu en couleur

Vêtements de Ploum sur une table éloignée

Etapes :

- 1) Habiller les 3 ours en allant chercher les habits de la bonne taille et de la bonne couleur.
- 2) Habiller les 3 ours en allant chercher les 2 habits (pull et pantalon) de la bonne taille et de la bonne couleur.

Séance 3 : Approfondissement PS 2 et approfondissement MS 1

Objectifs :

Prendre en compte les valeurs de trois critères : la nature d'un vêtement, la couleur et la taille. Commander avec précision les habits des 3 ours correspondant au modèle fourni.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon
- Se rappeler des 3 critères pour aller chercher le matériel
- Savoir formuler correctement sa demande

Organisation :

Ateliers de 4 à 6 enfants avec un adulte
« marchand »

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : PS/MS

Matériel :

Planches de jeu en couleur

Vêtements de Ploum

Etapes :

- 1) Les enfants doivent aller demander au marchand les vêtements dont ils ont besoin pour habiller leurs 3 ours. Le marchand réalise leur commande sans vérifier les propos des

enfants ni leur demander de préciser (ex : je veux un pull rouge, le marchand donne un pull rouge peu importe la taille). L'adulte propose à l'enfant de reformuler sa demande,
2) Un MS prend la place du marchand et sert les autres enfants.

Séance 4 : Approfondissement MS 2

Objectifs :

Prendre en compte les valeurs de trois critères : la nature d'un vêtement, la couleur et la taille.
Commander avec précision les habits des 3 ours correspondant au modèle fourni.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon
- Se rappeler des 3 critères pour aller chercher le matériel
- Savoir formuler correctement sa demande
- Prendre en compte un nombre de passage déterminé pour réussir

Organisation :

Ateliers de 4 à 6 enfants avec un enfant « marchand » et l'enseignant (ou asem) pour guider

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : MS

Matériel :

Planches de jeu en couleur
Vêtements de Ploum

Etapes :

- 1) Un MS prend la place du marchand et sert les autres enfants.
- 2) Pour faire évoluer les MS dans leurs demandes et les inciter à préciser leurs attentes, donner à chaque enfant 5 jetons correspondant à 5 passages au magasin. À chaque passage, il donne une pièce en échange de vêtements. Les enfants vont donc devoir affiner leurs demandes et demander 2 (ou plus) habits en même temps pour pouvoir réussir à habiller les ours,

Activité 2 : Habiller les 3 ours selon certaines contraintes, sans modèle

Séance 1 : Habiller les 3 ours avec des habits de la même couleur (PS)

Objectifs :

Commander avec précision les habits des 3 ours .

Prendre en compte des critères particuliers parmi les 3 critères de base : nature du vêtement,

couleur et taille.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon
- Se rappeler des 3 critères pour aller chercher le matériel
- Savoir formuler correctement sa demande

Organisation :

Ateliers de 4 à 6 enfants avec un enfant « marchand » et l'enseignant (ou asem) pour guider

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : PS

Matériel :

Planches de jeu vierges (NB)
Vêtements de Ploum

Etapas :

- 1) Un enfant prend la place du marchand et sert les autres enfants.
- 2) Consigne : « *Tu choisies d'habiller le grand ours comme tu veux ; ensuite les autres ours doivent être habillés exactement comme le grand ours.* »

Séance 1bis: Habiller les 3 ours de manière à ce qu'ils ne portent aucun habit de la même couleur (MS)

Objectifs :

Commander avec précision les habits des 3 ours .

Prendre en compte des critères particuliers parmi les 3 critères de base : nature du vêtement, couleur et taille.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon
- Se rappeler des 3 critères pour aller chercher le matériel
- Savoir formuler correctement sa demande

Organisation :

Ateliers de 4 à 6 enfants avec un enfant « marchand » et l'enseignant (ou asem) pour guider

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : MS

Matériel :

Planches de jeu vierges (NB)

Vêtements de Ploum

Etapas :

- 1) Un enfant prend la place du marchand et sert les autres enfants.
- 2) Consigne : « *Tu choisis d'habiller le grand ours comme tu veux ; ensuite tu habilles le moyen ours et le grand ours avec des habits complètement différents : les trois ours n'ont pas de pulls de la même couleur et ils n'ont pas de pantalons de la même couleur.* »
- 3) Reprendre l'étape 4 d la situation 1 (avec jetons)

Activité 3 : Réinvestissement sur fiche

Objectifs :

Être capable de réinvestir les compétences acquises précédemment.

Compétences :

- Reconnaître les tailles : petit, moyen, grand
- Reconnaître les couleurs : bleu, jaune, rouge, vert
- Reconnaître les noms des habits : pull, pantalon
- Savoir réaliser une consigne complexe.

Organisation :

Individuelle sur fiche

Durée :

20 à 30 minutes

Niveau : PS-MS

Matériel :

Planches de jeu vierges (NB)

Vêtements de Ploum découpés

Etapas :

- 1) Consigne :
Ps : Colle les habits de Ploum pour que tous soient identiques
Ms : Colle les habits de Ploum pour que tous soient différents