

FICHE PÉDAGOGIQUE D'ÉVEIL MATHÉMATIQUE

Section : petite

Effectif total : 22 G : 13 F : 09 AH : 00

Date :

Champ disciplinaire : Langues et Communication

Activité : ÉVEIL MATHÉMATIQUE

Titre : le carré

Durée : 1h30 mn

Objectif spécifique : nommer des chiffres, des formes, des lettres et des mots

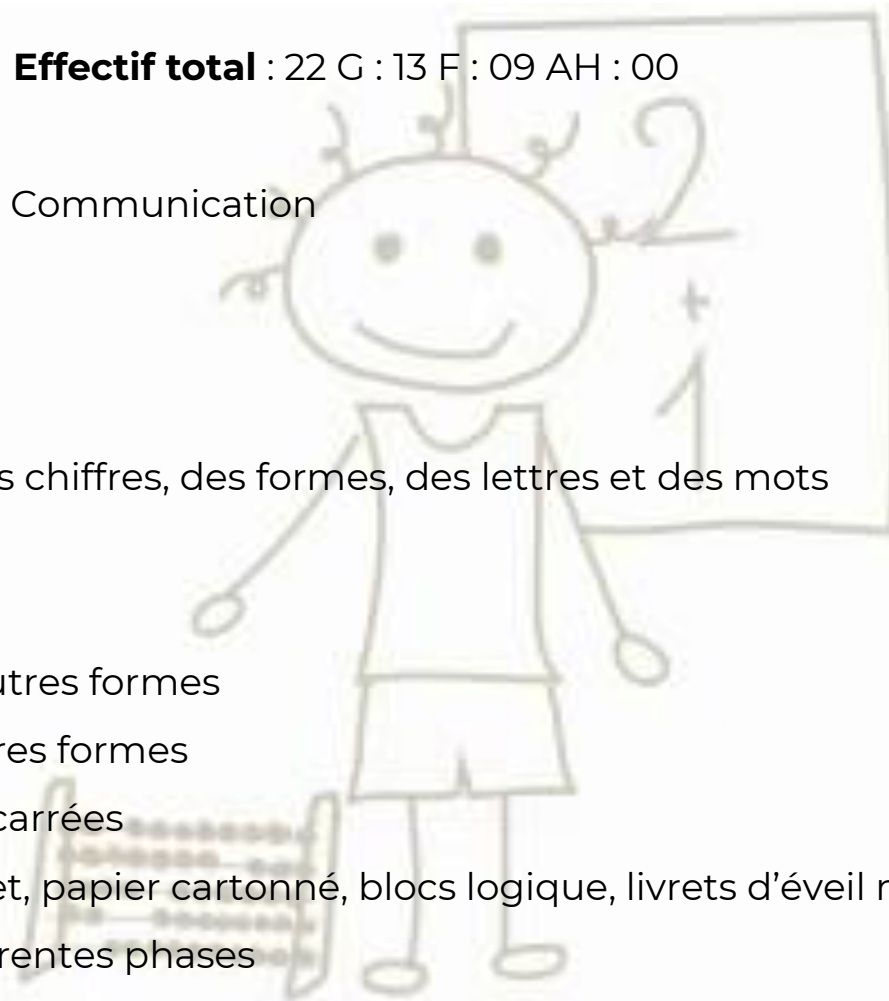
Objectifs d'apprentissage :

- S'arrêter dans le carré
- Prendre le carré parmi les autres formes
- Trier les carrés parmi les autres formes
- coller les gommettes sur les carrées

Matériels/supports : cendre, sifflet, papier cartonné, blocs logique, livrets d'éveil mathématique,

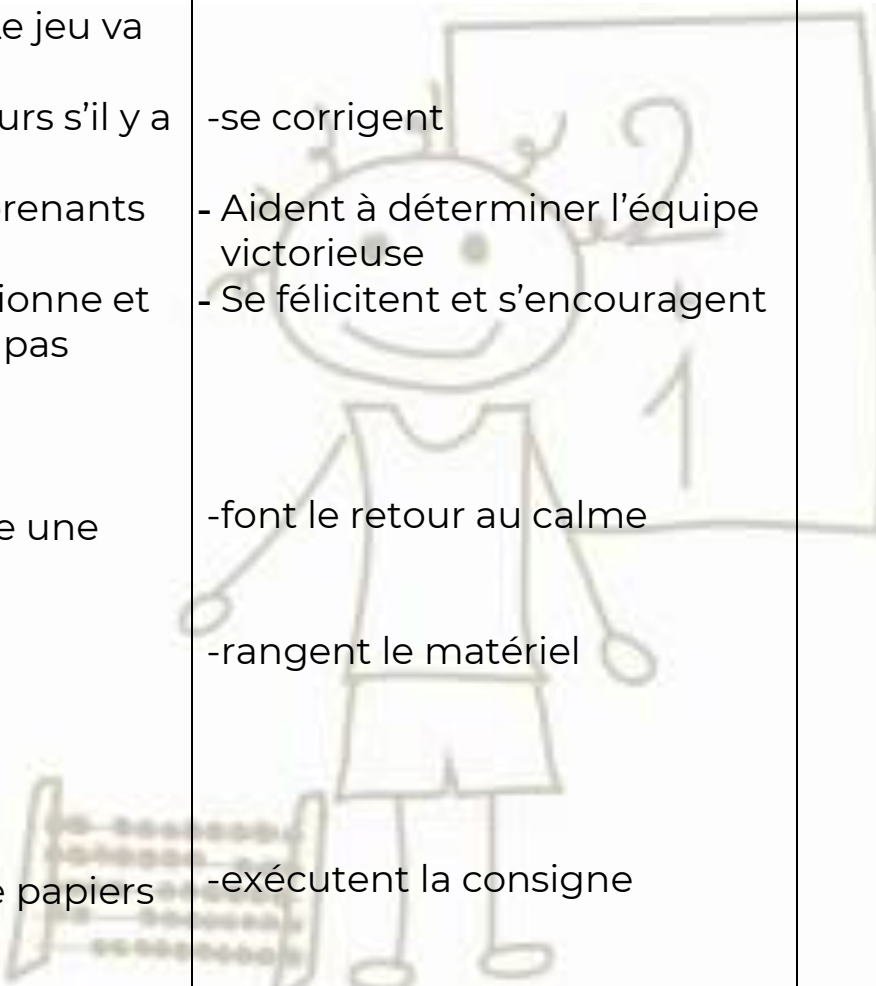
Disposition : conformes aux différentes phases

Documents/bibliographie : curricula de la petite section



ÉTAPES	ACTIVITÉS ENSEIGNANT.E	ACTIVITÉS APPRENANT.E.S	OBSERVATION
PHASE DE PRÉSENTATION			
Rappel de la leçon précédente /Vérification des prérequis (2min)	- Fait une animation - Pose la question : Qu'est-ce que vous avez vu la dernière fois ? - Apprécie les réponses des apprenants : c'est bien ... bravo... - Félicite les apprenant.e.s	- participent à l'animation -Écoutent, proposent des réponses ✓ Le rond - Écoutent, réagissent -Se félicitent et s'encourage	
Motivation (3 min)	L'éducateur présente un gros carton carré aux apprenants : - qui va me dire le nom de cette forme ? -eh bien ! aujourd'hui nous allons apprendre à connaître le carré. Soyez sages et écoutez bien ! - Invite à verbaliser collectivement et individuellement le rond - Communique les objectifs	-observent et écoutent attentivement - Réagissent et interagissent entre eux et avec l'éducateur ; -verbalisent : le carré, - Écoutent - Énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes	
PHASE DE DÉVELOPPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage (2min)	- Présente le matériel en le faisant nommer - Présente les étapes du déroulement de l'activité - Énonce les principes méthodologiques	-Écoutent attentivement - Observent et nomment le matériel -interagissent entre eux et avec l'éducateur	

Analyse/ Échanges/ Production (53 min)	➤ Phase active Prise en main : - Aide à la vérification des tenues et chaussures Mise en train - Invite à faire deux tours du terrain en courant, à marcher et à faire des exercices respiratoires • Exercice 1 - Dispose le matériel sur le terrain - Trace des formes sur le terrain - Invite courir s'arrêter dans le carré ; - Invite à verbaliser - Aident à corriger les erreurs s'il y a lieu ; - Félicite et encourage Exercice 2 - Dispose le matériel sur le terrain - Invite à <i>courir prendre un carré et le montrer</i> - Invite à verbaliser - Félicite et encourage	- exécutent les consignes - Font deux tours de terrain en courant, marchent et effectuent des exercices respiratoires - Observent - Se mettent dans les carrés - verbalisent : je suis dans le carré, nous sommes dans le carré, ils sont dans le carré - Se félicitent et s'encouragent - écoutent attentivement - prendre le carré et le montre - Verbalisent : je montre le carré ; ils montrent le carré, nous montrons le carré	

	- Aident à corriger les erreurs s'il y a lieu ; Jeu - Fait constituer deux équipes A et B - Explique la règle du jeu : vous allez faire le tour du terrain. À mon signal, chacun doit prendre un carré. Celui qui n'a pas eu est éliminé. Le jeu va se poursuivre sans lui. - Aident à corriger les erreurs s'il y a lieu ; - Détermine avec les apprenants l'équipe victorieuse. - Félicite l'équipe championne et encourage celle qui n'a pas gagné Retour au calme -invite les apprenants à faire une ronde et à s'accroupir -chante une berceuse Rangement Phase de manipulation Exercice1 : - Dispose les morceaux de papiers sur une table	- se félicitent, s'encouragent et se corrigent s'il y a lieu - Forment deux groups - Écoutent -se corrigent - Aident à déterminer l'équipe victorieuse - Se félicitent et s'encouragent -font le retour au calme -rangent le matériel -exécutent la consigne	
--	--	---	---

	- Invite à prendre le <i>carré</i> et <i>montrer aux autres</i> - Corrige les erreurs s'il y'a lieu. - Invite à verbaliser - Félicite et encourage Exercice2 : - Dispose des papiers cartonnés sur la table - Invite à <i>trier les carrés</i> - Corrige les erreurs s'il y'a lieu - Invite à verbaliser - Félicite et encourage Jeu Explique la règle du jeu : <i>Parmi les morceaux de papier, un seul porte le carré.</i> <i>Quand je vais dire "TOP", vous allez chercher celle qui porte le carré.</i> <i>Celui qui trouve est le champion ou la championne. »</i> - Donne le signal et invite à chercher le carré ; - invite à féliciter les vainqueurs et encourage Phase de représentation libre	-se corrigent -se félicitent - Observent -trient les carrés -verbalisent -se félicitent et s'encouragent - Écoutent attentivement -font le jeu - Félicite les vainqueurs et s'encouragent - observent	
--	---	--	--

	- Met des feuilles et des crayons à la disposition des Apprenants - Invite à représenter librement une situation vécue sur le terrain ou en manipulation	-dessinent librement les situations vécues	
ÉVALUATION			
Contrôle des acquisitions (30 mn)	Phase de contrôle - Oriente les apprenants dans les ateliers ; - Met les livrets d'éveil mathématique à la disposition des apprenants ; - Donne la consigne : « <i>colle des gommettes sur les carrés</i> » - Encourage les enfants ;	- S'installent dans les ateliers ; - Adoptent une bonne posture ; tiennent bien l'outil scripteur - Écoutent attentivement la consigne ; - Colle les gommettes - Encourage	Critères - Les apprenants collent les gommettes sur <i>les carrés</i>

Rangement : invite les apprenants rangent le matériel