

Cycle 1

Les chenilles

Domaine : découvrir les formes et les grandeurs

Compétences : être capable de :

- reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs qualités (forme, couleur)
- organiser, reproduire un rythme de couleurs ou de formes

Matériel :

- quatre supports chenilles réalisés en carton (ou + si modèles de même taille à reproduire)
- les têtes des chenilles, des anneaux bleus, jaunes, rouges et verts
- un dé (couleurs + tête de la chenille)

Déroulement proposé :

Phase 0 découverte du jeu : les supports, les anneaux de couleur, les têtes de chenilles

Phase 1. Reproduire un modèle de même taille puis en modèle réduit.

Phase 2. Organiser un rythme de couleurs avec 2 couleurs, rechercher d'autres rythmes avec les mêmes couleurs.

Phase 3. Respecter une consigne orale :

- Réalise ta chenille en utilisant des anneaux de 2 couleurs
- Réalise ta chenille sans utiliser d'anneaux de telle couleur
- 2 anneaux de la même couleur ne doivent pas se toucher

Phase 4. Jouer à 4 avec un dé couleurs + tête de la chenille

- Compléter sa chenille(tête + anneaux)
- Compléter sa chenille en respectant un modèle commun ou une consigne donnée (nombre de couleurs utilisées, alternance de couleurs)

Phase 5. Reproduire le modèle réalisé sur « chenille papier » avec des crayons de couleurs

(pour garder une trace dans son cahier)

Prolongements :

Jeu d'enfilage de grosses perles (rythmes à respecter, jouer avec un dé couleurs, avec 2 dés couleurs + quantité...)