

Noms des enseignants : Sonia GRUDNIEWSKI Sandrine CUNTZ	Niveau de classe : Grande Section	Ecole : Ecole maternelle J. FONTANET - Jonage
--	---	---

SCENARIO 1 « les mathoeufs »		Niveau de classe : GS	
Objectif : - manipuler des objets pour habiller des personnages et découvrir les possibilités offertes.	Matériel, durée et lieu : - des boîtes de mathoeufs - durée : 15 mn - dans la classe, à l'accueil du matin	Critères de réussite (pour l'élève) : - pas de critère de réussite	Rôle du maître : Observer : - les trouvailles des élèves (productions et procédures) - le langage des élèves
But, consigne et déroulement du temps de jeu : - Jeu en autonomie - <u>But</u> : jouer aux mathoeufs pour explorer les possibilités offertes - <u>Consigne</u> : « jouez à ce jeu : les mathoeufs » - <u>Bilan</u> : aucun			
Type de jeu : exploration <input type="checkbox"/> symbolique <input checked="" type="checkbox"/> construction <input type="checkbox"/> jeu à règles <input type="checkbox"/>			
Forme de jeu : libre niveau 1 <input checked="" type="checkbox"/> libre niveau 2 <input type="checkbox"/> structuré niveau 1 <input type="checkbox"/> structuré niveau 2 <input type="checkbox"/>			
Bilan de la mise en œuvre : - <i>Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?</i> - <i>Niveau d'engagement des élèves</i> - <i>Difficultés rencontrées [...]</i> Tous les enfants sont entrés dans l'activité. Ils ont appris à manipuler un nouveau matériel. Aucune difficulté rencontrée			

SCENARIO 2 « les mathoeufs »

Niveau de classe : GS

Objectif : <ul style="list-style-type: none"> - habiller des personnages en suivant des consignes dessinées - habiller des personnages en suivant des consignes dessinées plus complexes - poursuivre un algorithme 	Matériel, durée et lieu : <ul style="list-style-type: none"> - boîtes de mathoeufs - fiches à consignes - durée : 25 mn - lieu : dans la classe, à l'accueil du matin avec l'adulte 	Critères de réussite (pour l'élève) : <ul style="list-style-type: none"> - j'ai habillé les personnages en respectant les consignes dessinées 	Rôle du maître : Aider les élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - s'organiser dans leur travail - comparer leurs productions aux modèles (fiches correctives) Observer : <ul style="list-style-type: none"> - les stratégies, - leur langage
---	--	---	---

But, consigne et déroulement du temps de jeu :

But : habiller des personnages en respectant les consignes dessinées.

Phase 1 : Consigne : vous devez habiller chaque mathoeuf avec les vêtements et les cheveux dessinés dans chaque valise. Une valise pour 1 mathoeuf.

Phase 2 : Consigne : vous devez habiller les mathoeufs comme les modèles dessinés. Attention, regardez-bien pour chaque graphisme, la couleur qu'il faut utiliser.

Phase 3 : Consigne : habillez les mathoeufs en continuant les algorithmes.

Validation : la maîtresse aide chaque élève à comparer sa production au modèle.

Type de jeu :	exploration <input type="checkbox"/>	symbolique <input checked="" type="checkbox"/>	construction <input type="checkbox"/>	jeu à règles <input type="checkbox"/>
Forme de jeu :	libre niveau 1 <input type="checkbox"/>	libre niveau 2 <input type="checkbox"/>	structuré niveau 1 <input checked="" type="checkbox"/>	structuré niveau 2 <input type="checkbox"/>

Bilan de la mise en œuvre : - *Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?*

- Niveau d'engagement des élèves

- Difficultés rencontrées [...]

Bon niveau d'engagement. Les fiches auto-correctives ont facilité l'autonomie des enfants. Cette activité a également favorisé l'utilisation d'un vocabulaire plus précis.

Les enfants ont dû reformuler les consignes, comprendre le codage et mettre en place des stratégies.

Difficultés rencontrées : trop de consignes différentes. Certains enfants n'arrivaient plus à savoir ce qu'il fallait faire.

SCENARIO 3 « les mathoeufs »

Niveau de classe : GS

Objectif : - apprendre à résoudre une situation problème portant sur des quantités	Matériel, durée et lieu : - mathoeufs, barquettes pour transporter les vêtements, - crayons à papier, feuilles - bons de commande - durée : 35 mn - lieu : la classe, dans un atelier dirigé	Critères de réussite (pour l'élève) : - j'ai commandé le bon nombre de vêtements pour habiller tous les mathoeufs	Rôle du maître : Aider les élèves à : - s'organiser, se projeter dans la situation - faire des choix, utiliser les outils à disposition - contrôler régulièrement leur travail en le confrontant aux critères de réussite Observer les procédures, le langage utilisé.
--	--	---	--

But, consigne et déroulement du temps de jeu :

But : obtenir le nombre d'habits nécessaire pour compléter les mathoeufs de façon à ce qu'ils soient tous entièrement habillés, obtenir ce nombre en une seule fois.

Consigne : tu dois demander au marchand les vêtements qu'il te manque pour habiller tous tes mathoeufs. Attention, tu ne peux commander au marchand qu'une seule fois et il ne doit pas te rester de vêtements en plus.

Bilan : si aucune stratégie n'a abouti, demander aux enfants : « comment peut-on faire pour se rappeler de tout ce qu'il faut commander ? ».

Après discussion, les élèves peuvent proposer d'écrire ou de dessiner leur commande. Aller donner sa commande au marchand pour voir s'il comprend. Retourner à sa place et vérifier que les quantités commandées sont les bonnes.

Retenir qu'il faut 2 informations : le type de vêtements et le nombre. Découvrir le bon de commande et l'utiliser en jeu autonome.

Type de jeu : exploration symbolique construction jeu à règles

Forme de jeu : libre niveau 1 libre niveau 2 structuré niveau 1 structuré niveau 2

Bilan de la mise en œuvre : - *Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?*

- Niveau d'engagement des élèves

- Difficultés rencontrées [...]

Les enfants ont appris à mettre en place des stratégies pour résoudre une situation problème. Cette nouvelle situation a plu aux enfants. Bon niveau d'engagement. Les groupes hétérogènes ont permis aux enfants les plus en retrait de s'investir dans la tâche par imitation et interaction. Difficultés rencontrées : la situation étant longue, il faut du temps pour que chaque enfant l'ait expérimentée et qu'il puisse réinvestir le bon de commande en jeu autonome.