

# Séquence en maternelle : Comparer et classer selon les formes

## Introduction :

- cycle 1 : GS
- Période 1 (début d'année ; avt vac de Toussaint)
- domaine = géométrie plane
- notions mises en place :
  - \* **COMPARER** : étudier les rapports entre les choses afin d'en dégager les ressemblances et les différences.
  - \* **CLASSER** : assembler selon un même critère, différents objets présentant une même caractéristique
  - \* **FORME** : formes géométriques de base travaillées en maternelle (rond - carré - triangle - rectangle)
- **Objetif général** énoncé par le sujet → amener les élèves à savoir comparer et classer des formes simples de géométrie plane.
- **Pré-requis spécifiques à la reconnaissance de forme** :
  - ↳ identifier les formes
  - ↳ identifier les formes semblables
  - ↳ classer des formes
- **Compétences en fin de GS** :
  - ↳ reconnaître, décrire des figures planes et des solides
  - ↳ reproduire avec des instruments et des techniques des figures planes
  - ↳ utilisation d'un vocabulaire spécifique : nommer les figures... etc.
- **Sujet large** = méga-compétence car mise en place de compétences indispensables pour aller plus loin dans le domaine de la géométrie
- **Variables didactiques** : faire varier les types de formes simples, les couleurs, la taille, l'orientation et la position sur la feuille
- **NB** : code couleur spécifique à chaque consigne ≠ association d'une couleur à une forme.

- **Présentation succinctes** : une séquence de 6 séances ac une évaluation diagnostic au début (S1) et une sommative à la fin (S6)

**Séance 1** : Activité de reconnaissance de formes

**objectif** : Evaluation diagnostic > voir où en sont les élèves par rapport aux pré-requis de MS.

**Déroulement** = Distribution à la dame entière du support papier : chaque élève doit colorier d'une couleur ≠ les figures appartenant à la même famille selon le code de couleur prédéfini.

**Séance 2** : Jeu de devinettes sur les formes géométriques

**objectif** : Emergence des caractéristiques des formes.

**Déroulement** =

- jeu dirigé par PE dans un premier tps → sortir une figure d'un sac, questionnement aux élèves ;
- même jeu ac deux élèves face à face (binôme) ;
- idem ac un élève face à la dame (changement de rôle)

=> fiches dans cahier pour la trace écrite

- exercice d'entraînement où les élèves doivent classer les figures selon famille dans un tableau

**Séance 3** : Ateliers de mise en pratique

**objectif** : Ré-investissement des connaissances au travers de 3 jeux ≠.

**Déroulement** : dame divisée en 3 groupes

- jeu du mémoires
- jeu des dominos (doc 4)
- Activité de reconnaissance de formes (différenciation)

**Séance 4** : Le tracé de formes

**objectif** : Motricité fine à travailler.

**Déroulement** : Sur une base en pointillée (voire pas finie) avec aide des instruments de géométrie, les élèves doivent compléter et finir les figures.

=> critère de réussite : application



**Séance 5 :** Activité plus complexe de reconnaissance de formes

**objectif :** Identification des formes géométriques simples imbriquées les unes dans les autres.

**Déroulement :** Feuille support distribuée à chaque élève qui doivent colorier selon un nouveau code couleur.

**Séance 6 :** Jeu de l'escargot + jeu de société

**objectif :** Evaluation sommative + réinvestissement des compétences liées aux formes.

**Déroulement :** classe divisée en 2.

- un gr ac PE pr jeu de l'escargot : le but étant que les élèves décorent à deux un escargot. Un enfant tourne la flèche de la roue et doit dire à son camarade quelles sont la figure et la couleur désignées par la flèche arrêtée. L'autre enfant doit colorier la figure dans l'escargot dans n'importe quel ordre  
⇒ auto-évaluation en binôme / encadrement du PE
- jeu de société lié aux formes (doc 2) en autonomie. plaquettes ac images constituées de formes grisées ; aux élèves de replacer les bonnes formes aux bons emplacements

**Conclusion :** - séquence mettant en place 4 modes de travail (gr; binôme; individuel, atelier) et 4 évaluat<sup>ns</sup> essentielles pour nous.  
- on a essayé de s'appuyer sur les pré-requis de PS et HS afin de mettre en œuvre de nouvelles compétences nécessaires pour la progression en géométrie durant l'année de GS et les cycles suivants (travail sur la notion de symétrie par ex).  
- lien possible ac les Arts Visuels et la notion de 3D pcq c'est intéressant de travailler les deux en //.  
Interdisciplinarité qui peut permettre l'entrée dans la séquence ou le prolongement.

\* activités / jeu que les élèves pourront retrouver tt au lg de l'année