

DECOUVRIR LE MONDE (MS) :

Reconnaître, classer, sérier des objets

Désigner des matières

Désigner les qualités et les usages de ces objets

Etape 1 :

Quels sont les objets présentés ?

Qu'elles sont leurs formes ?

En quelles matières sont-ils ?

A quoi servent-ils ?

Les objets :

- Boule légère en plastique
- Balle de ping-pong
- Boule avec aspérités
- Gomme
- Cylindre en bois
- Grosse perle cylindrique en plastique avec accroche
- Boule de pétanque en plastique
- Taille-crayon cylindrique
- Pièce en plastique pour tenir correctement un crayon
- bouchon
- perle ronde
- perle carrée
- gros rouleau de ruban adhésif
- forme ronde en bois
- petite roue plastique noire, dentelée
- balle de gymnastique

Manipulations seuls ; dessin des objets



ROULEAU
SCOTCH

PERLE CARRÉE



TAILLE-
CRAYONS



BOUCHON



Etape 2 :

Classement des objets par formes et dimensions

Construction de rampes horizontales, presque verticales, inclinées (avec briques, planche plastique, caissette mousse)

Expérimenter : faire se déplacer les objets (seuls ou avec impulsion)

Etape 3 :

Inventaire des objets qui ont le mieux roulé ; le moins bien roulé

Dessin individuel des objets

Dessin (de profil), des installations briques et rampes (avec un objet dessus)

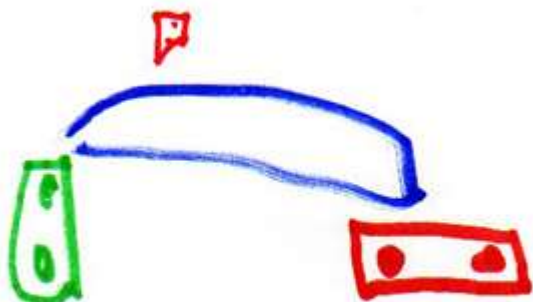
Commentaire écrit des dessins (dictée à l'adulte)



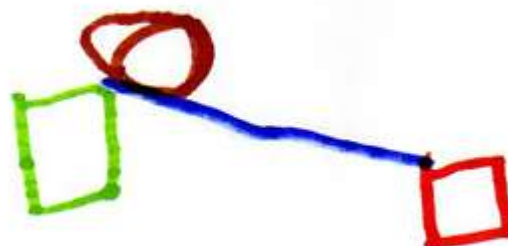
« La boule de pétanque était lourde et elle a roulé loin »



« La balle de ping-pong a bien roulé le long de la rampe. »



« La perle carrée a glissé sur la rampe »



« Le rouleau de scotch roule vite sur la rampe »

Etape 4 :

Tableau de classement des différents objets

Jeu :

Donne moi un objet qui roule et qui est une boule

Donne moi un objet qui roule et qui n'est pas une boule

Trier ceux qui glissent et ne roulent pas

Construction d'un tableau à double entrée selon ces critères, compléter les cases avec des croix.

Chercher dans la classe d'autres objets qui roulent ou ne roulent pas.