

## Progression – Formes et pochoirs - GS

P1	P2	P3	P4	P5	Compétences	Situations	Organisation
●					Développer une meilleure perception des formes en réalisant des tris Défendre son choix de tri face aux autres	Proposer de <b>réaliser des familles</b> et de regrouper les formes qui « vont bien ensemble » selon des critères personnels. Mise en commun des familles produites	Atelier
●	●		●		Développer les compétences de repérage spatial, motricité fine et la coordination œil/main Familiariser les élèves avec la spécificité du matériel	<b>Séance 1 : Encastrement libre</b> Les pochoirs et les formes sont dispersées sur une table.  <b>Séance 2 : Retrouver la bonne forme à distance</b> Formes et pochoirs sont éloignées. <b>Variante</b> : pochoirs dispersés ou empilés  <b>Séance 3 : la bataille de formes</b> Au top départ, chaque élève prend le pochoir situé au-dessus de la pile et doit trouver le pochoir correspondant.	Atelier
●	●	●			<u>Classification et catégorisation</u> : apprendre à regrouper des formes selon des attributs communs  <u>Raisonnement logique</u> : comprendre et appliquer un critère de tri cohérent  <u>Attention et discrimination visuelle</u>  Faire émerger un <u>lexique</u> commun	Certaines formes ont été sélectionnées par l'Enseignant pour faire émerger le concept convexe/concave. Faire émerger le critère de tri et <b>trier les formes en respectant ce critère.</b> -séance 1 : formes convexes, concaves -séance 2 : bords droits, arrondis -séance 3 : nombre de côtés -séance 4 : nombre de sommets	Atelier
			●		Maîtriser des concepts : convexes/concaves, nombre de côtés, arrondis, sommets	Jeux de réinvestissement : « A la pêche », jeu de dominos ou memory	Binôme En autonomie
	●	●			Identifier au <u>toucher</u> les caractéristiques des formes pour associer un pochoir et sa forme	<b>La main dans le sac</b> <b>Toucher</b> une forme dans le sac et trouver le pochoir correspondant	Atelier

P1	P2	P3	P4	P5	Compétences	Situations	Organisation
					<p>Analyser les attributs géométriques des formes.</p> <p>Raisonnement déductif.</p> <p>Formuler des questions pertinentes, utiliser des termes spécifiques.</p> <p>Écouter activement les consignes pour ajuster ses hypothèses.</p> <p>Faire preuve de flexibilité mentale.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu du qui est-ce ?</b></p> <p><u>Situation 1</u> : sélection de 10 pièces. L'Enseignant choisit une forme et la fait deviner aux élèves en désignant ses caractéristiques géométriques. Les pièces sont écartées au fur et à mesure.</p> <p><u>Situation 2</u> : planche photo de 10 pièces affichées au tableau. L'enseignant choisit une forme et la fait deviner aux élèves en désignant ses caractéristiques géométriques. Réponses individuelles sur ardoise puis mise en commun.</p> <p><u>Situation 3</u> : le joueur 1 donne oralement toutes les informations nécessaires pour que son camarade retrouve la forme marquée d'une étoile sur une feuille.</p>	<p>S1 en atelier</p> <p>S2 ½ groupe classe</p> <p>S3 en binômes</p>
					<p>Inventer des solutions pour concilier nombre de côtés et convexité/concavité</p> <p>Respecter le nombre de côtés imposé</p> <p>Contrôler la convexité/concavité</p> <p>Ajuster la construction si la forme ne respecte pas les critères</p> <p>Identifier pourquoi une forme n'est pas concave/convexe</p>	<p><b>Reproduire</b> une forme géométrique avec le matériel Pikfil en respectant un nombre de côtés précisé par l'enseignant et en distinguant une forme convexe d'une forme concave.</p>	<p>Atelier</p>