

Ecole Andersen Déville

Classe de PS D.Véron

Jeu des oiseaux

<p>1ère séance :</p> <p>6 oiseaux et 1 chat , 1 lanceur de dé</p> <p>1 dé faces 1,2,3 noir rouge</p> <p>But du jeu : sauver la souris qui s'est cassé une patte avant que le chat ne l'attrape</p> <p>L'atsem prend aussi une équipe pour le même jeu, les autres enfants sont en autonomie avec les échasses</p> <p>Pour le moment, les enfants ne peuvent pas être en autonomie dans le déroulement du jeu</p>	<p>Savoirs mathématiques visés</p> <p>Apprendre à compter à partir d'une case</p> <p>Correspondance terme à terme 1 point : 1 case</p> <p>Compter les points avec les doigts si nécessaire</p> <p>Utiliser la comptine numérique pour avancer de case en case</p>	<p>Bilan</p> <p>Trop d'oiseaux : les enfants se désintéressent, trop d'attente</p> <p>Case rouge pour le chat : ne s'intéresse plus non plus car il n'avance pas</p>	<p>Adaptation</p> <p>4 oiseaux au lieu de 6</p> <p>Pas de case rouge , le chat avance comme les oiseaux</p> <p>Pas de case noire, pour que cela tourne plus vite</p> <p>Faire des colliers de reconnaissance de son rôle, et des chemins de la même couleur, bien différencier le chat</p>
---	--	---	---

2ème séance :	Savoirs mathématiques	Bilan	Adaptation
<p data-bbox="78 228 716 268">4 oiseaux et 1 chat , 2 lanceurs de dé</p> <p data-bbox="78 308 806 467">1 dé faces 1,2,3 But du jeu : sauver la souris qui s'est cassé une patte avant que le chat ne l'attrape</p> <p data-bbox="78 587 761 691">Les enfants portent un collier de reconnaissance oiseau chat dé,</p> <p data-bbox="78 730 806 954">Les chemins sont de la même couleur que l'animal du collier pour les oiseaux et le chat a lui un chemins avec des cases rouges</p> <p data-bbox="78 1074 761 1233">L'atsem prend aussi une équipe pour le même jeu, les autres enfants sont en autonomie avec les échasses</p> <p data-bbox="78 1353 772 1513">Pour le moment, les enfants ne peuvent pas être en autonomie dans le déroulement du jeu</p>	<p data-bbox="846 132 936 172">visés</p> <p data-bbox="846 212 936 252">idem</p>	<p data-bbox="1294 148 1731 371">Cela tourne beaucoup mieux , les enfants sont dans l'action et ne décrochent pas de l'activité</p>	<p data-bbox="1765 148 2067 308">Sur le dé, ajouter la case noire , : ne pas avancer</p>

<p>3ème séance :</p> <p>4 oiseaux et 1 chat , 2 lanceurs de dé</p> <p>1 dé faces 1,2,3 et une case noire</p> <p>Les enfants portent un collier de reconnaissance oiseau chat dé,</p> <p>Les chemins sont de la même couleur que l'animal du collier pour les oiseaux et le chat a lui un chemins avec des cases rouges</p> <p>L'atsem prend aussi une équipe pour le même jeu, les autres enfants sont en autonomie avec les échasses</p> <p>Pour le moment, les enfants ne peuvent pas être en autonomie dans le déroulement du jeu</p>	<p>Savoirs mathématiques visés</p> <p>idem</p>	<p>Bilan</p> <p>Le jeu va moins vite donc plus de suspense sur l'issue du jeu</p>	<p>Adaptation</p> <p>Sur le dé , remplacer les constellations par l'écriture chiffrée ou des doigts</p> <p>Après le lancement du jeu ,Essayer de laisser le groupe en autonomie</p>
---	---	--	--