

**Jeu du  
qui est -ce ?  
LES FORMES**

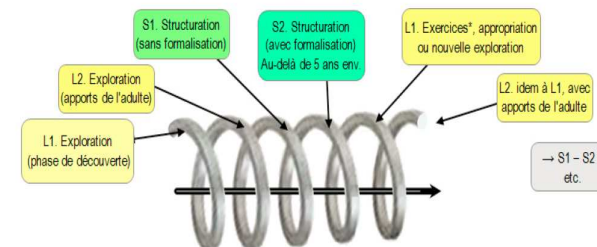


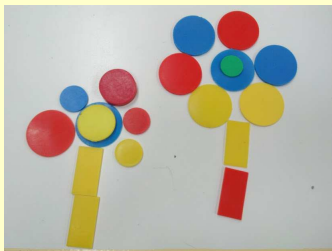
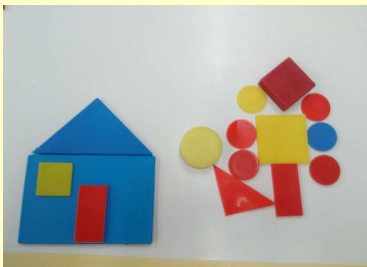
**Séquence :  
Du jeu libre au jeu structuré**


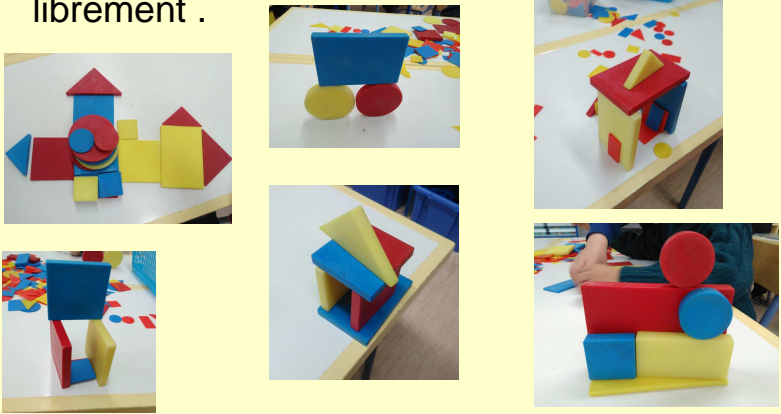
**GS**

**Compétences :**

- Classer des objets en fonction de leurs caractéristiques
- Savoir décrire, questionner
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Jouer à des jeux de société et tenir son rôle : jouer et collaborer



Objectifs / Séances	support	Déroulement
<p><b>Étape 1 : Jouer avec les formes et les couleurs : découvrir un jeu de formes</b></p> <p>- manipulation libre :</p> <p><b>Faire appel à son imaginaire pour se servir de ces formes, les agencer, créer des représentations, des histoires .</b></p> <p>- Découvrir les formes , les nommer</p>	<p>Des formes géométriques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes et de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune)</p>	<p>- les formes sont placées au milieu de la table et les enfants les manipulent et les associent entre elles librement .</p> <p>- Les enfants les décrivent en nommant la forme et la couleur</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Objectifs / Séances	support	Déroulement
<p><b><u>Étape 2 : Jouer avec les formes et les couleurs : découvrir des blocs logiques</u></b></p> <p>- <u>manipulation libre</u> : Faire appel à son imaginaire pour se servir de ces formes, les agencer, créer des représentations, des histoires.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseurs différentes (épais, mince)</li> <li>- les formes de la séance précédente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les blocs logiques et les formes sont placées au milieu de la table et les enfants les manipulent et les associent entre elles librement .</li> </ul> 
<p><b><u>Étape 3: Jouer avec les formes et les couleurs :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Classer les blocs logiques en réfléchissant aux critères de tri.</b></li> <li>- <b>Découvrir du vocabulaire nouveau : épais / mince</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseurs différentes (épais, mince)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les enfants les manipulent et les classent . mise en évidence de 4 critères pour décrire une forme : <ul style="list-style-type: none"> <li>- nom de la forme</li> <li>- taille</li> <li>- couleur</li> <li>- épaisseur</li> </ul> </li> <li>➤ Petits jeux pour renforcer le vocabulaire nouveau : petit/grand; mince/épais <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – Prendre une forme et la décrire en nommant les 4 critères</li> <li>2 – Écouter une description et retrouver la forme correspondante</li> </ul> </li> <li>➤ Manipulation libre des blocs logiques en les associant aux formes découvertes la semaine précédente .</li> </ul>

Objectifs / Séances	support	Déroulement
<p><b><u>Étape 4 : présentation du jeu du « Qui est-ce ? »</u></b>  <b><u>Phase réflexive : « Comment faire pour trouver la forme cachée ?</u></b></p> <p>- Apprendre à poser une question pour procéder par élimination :  « Est-ce que la forme est ronde ? »  « Non, alors j'enlève tous les ronds. »</p>	<p>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseur différentes (épais, mince) en double exemplaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le meneur(adulte)choisit une forme et cache le double dans sa poche.</li> <li>➤ Les enfants chacun leur tour posent des questions pour trouver la forme par élimination.</li> </ul> <p><b>A chaque fois, retour sur l'action :</b>  <b>« Que faire quand la réponse est NON ? Quand la réponse est OUI ?»</b>  Les enfants verbalisent leur action : ils enlèvent les pièces posées sur la table qui ne correspondent pas au critère demandé.</p>
<p><b><u>Étape 5 : Jeu du « Qui est-ce ? »</u></b></p> <p>- Apprendre à poser une question pour procéder par élimination</p> <p>- Coopérer et devenir autonome</p>	<p>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune) et d'épaisseur différentes (épais, mince) en double exemplaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le meneur est un enfant ; il choisit une forme et cache le double dans sa poche.</li> <li>➤ Les autres enfants , chacun leur tour, posent des questions pour trouver la forme par élimination.</li> </ul> <p>Ils enlèvent les pièces posées sur la table qui ne correspondent pas au critère demandé</p>
<p><b><u>Étape 6 : Garder une trace matérielle</u></b></p> <p>- Favoriser les réactivations en mémoire</p> <p>- Maintenir un souvenir concret de la situation de réussite</p>	<p>- Des blocs logiques (rond, carré, triangles rectangles), de tailles différentes, de couleurs différentes (ouge, bleu, jaune) et d'épaisseur différentes (épais, mince)</p> <p>- tableau à double entrée</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'enseignant présente la nouvelle règle du jeu :  « Vous n'enlèverez plus les formes inutiles mais vous devrez vous servir du tableau à double entrée : vous mettrez une croix quand la réponse ne correspond pas à la forme cachée »</li> </ul> <p>le meneur choisit une forme et cache le double dans sa poche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les enfants chacun leur tour posent des questions pour trouver la forme par élimination.</li> </ul>

Objectifs / Séances	support	Déroulement
		<p><b>A chaque fois, retour sur l'action :</b> <b>« Que faire quand la réponse est NON ? Quand la réponse est OUI ? »</b> Les enfants verbalisent leur action : ils mettent une croix dans les cases qui ne correspondent pas au critère demandé.</p>