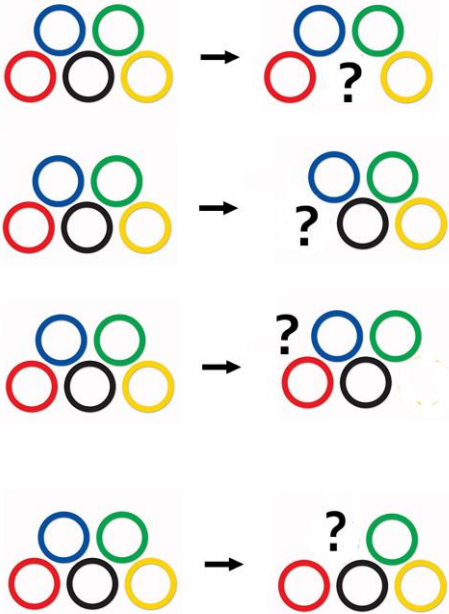

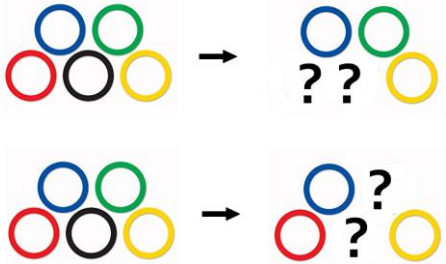
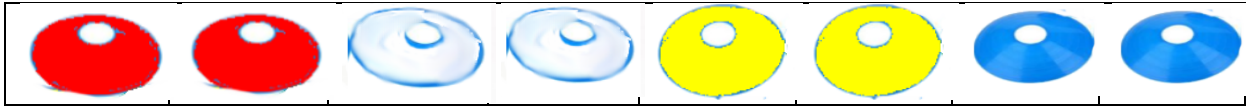


DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (CA1)	
LES ANNEAUX DISPARUS	
	Etape(s) : Etapes 1,2,3
Objectifs spécifiques :	- Evaluer et comparer des collections d'objets par des procédures numériques et non numériques - Constater une soustraction et en dégager une réponse
Objectifs langagiers :	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer...
But pour l'élève	<i>Pré requis : Connaître les cinq couleurs des anneaux olympiques</i> - Visualiser les anneaux spatialement - Visualiser leurs couleurs - Repérer l'anneau manquant en s'appuyant sur la visualisation spatiale et/ou sur le repérage de la couleur manquante - Visualiser dans sa tête les cinq couleurs d'anneaux
Dispositif/Matériel	- Anneaux des 5 couleurs olympiques
Déroulement	<p>Temps 1 : Sur une table ou accrochés au tableau, sont disposés les 5 anneaux olympiques. Demander aux élèves de fermer les yeux, et retirer un anneau. Demander quelle est la couleur de l'anneau manquant ?</p>  <p>Temps 2 : En binôme, les élèves effectuent le jeu, en étant tout à tour le meneur de jeu, puis celui qui doit trouver la solution.</p>
Simplification/Complexification	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Simplification</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Complexification : Retirer 2 anneaux :</p>  </div> </div>

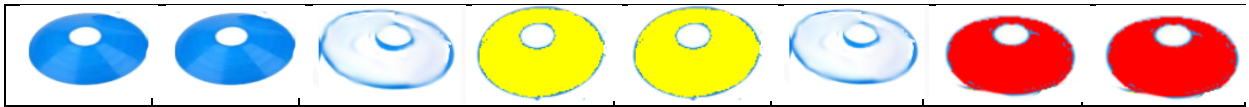
DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (CA1)	
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	
	Etape(s) : Etapes 2,3
Objectifs spécifiques :	- Evaluer et comparer des collections d'objets par des procédures numériques et non numériques - Constaté une soustraction et en dégager une réponse
Objectifs langagiers :	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer...
But pour l'élève	- Repérer la couleur de la coupelle manquante - Courir vite - Jouer en équipe
Dispositif/Matériel	- Coupelles des couleurs des anneaux olympiques (si pas de coupelle de couleur noire, remplacer par coupelle blanche)
Déroulement	5 équipes de 2 joueurs/ Un « repéreur » de couleurs, un collecteur de coupelles 1 jeu de coupelles par binôme (5) est déposé près de chaque équipe. X binômes AB sont répartis dans leur couloir respectif. Au signal tous les élèves A du binôme partent jusqu'au lieu où sont disposées 4 coupelles de couleurs différentes. Les élèves A repèrent la couleur de la coupelle manquante de la collection et repartent donner l'information à leur binôme. L'élève B de chaque binôme saisit la coupelle désignée par l'élève A et court la déposer sur le lieu.
Critères de réussite :	- Déposer la coupelle de la bonne couleur manquante - Déposer la coupelle de la bonne couleur manquante avant les autres équipes
	<p style="text-align: center;">Temps 1</p> <p style="text-align: center;">Temps 2</p> <p style="text-align: center;">Temps 3</p>

DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (CA1)	
	<u>LE SCHEMA MODELE</u>
	Etape(s) : 2,3
Objectifs spécifiques :	- Evaluer et comparer des collections d'objets par des procédures numériques et non numériques
Objectifs langagiers :	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer...
But pour l'élève	- Repérer la couleur de la coupelle manquante - Courir vite - Jouer en équipe
Dispositif/Matériel	- Coupelles des couleurs des anneaux olympiques (si pas de coupelle de couleur noire, remplacer par coupelle blanche) - Fiches « schéma »* avec dispositions de couleurs
Déroulement VOIR FICHES SCHEMAS page suivante	4 équipes de 5 joueurs 1 tas de coupelles déposées à 20 mètres des camps de chaque équipe. L'enseignant(e) montre une fiche avec le schéma des coupelles à reproduire . Au signal les élèves collecteurs partent pour récupérer les coupelles qui permettent de reconstituer le modèle, chaque collecteur ne peut revenir qu'avec une seule coupelle.
Critères de réussite	- Déposer les coupelles ordonnées selon le schéma donné - Déposer les coupelles ordonnées selon le schéma donné avant les autres équipes

Configuration 1



Configuration 2



Configuration 3

