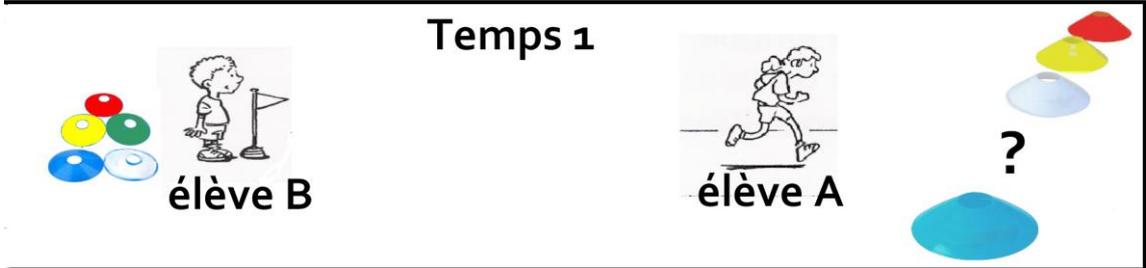
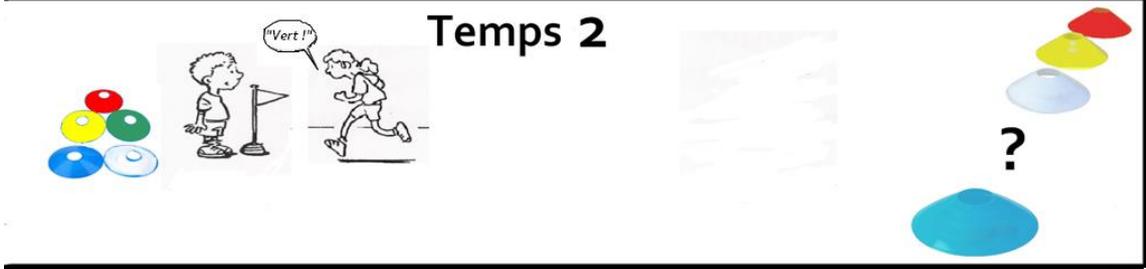


| | |
|--|---|
| DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (CA1) | |
| LE SEIGNEUR DES ANNEAUX | |
| | Etapes 2,3 |
| Objectifs spécifiques : | - Evaluer et comparer des collections d'objets par des 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 | - 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 |
| | <div style="text-align: center;">  <p>Temps 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Temps 2</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Temps 3</p> </div> |