

Organisation et gestion données maternelle : jeu du carnaval

Présenter le projet d'activité : construire un jeu de cartes de carnaval

Constitution du jeu

- Enfants déguisés.

4 enfants :

Léo : le petit roux

Marie : blonde à couette

Zoé : le brunette

Sami : le blondinet

- 4 déguisements : à choisir parmi : (Le père Noël / Le lion / Spiderman / Le clown / la vache / le cochon)

Organisation matérielle

Sur chaque table :

- 4 barquettes avec les personnages en nombre supérieur aux besoins (2 personnages seulement pour les moyens)
- 4 barquettes (une barquette par déguisement)
- support A3 pour disposer les cartes terminées

Variables de différenciation

Moyens : 2 personnages à déguiser avec les 4 déguisements

Nombre d'élèves par groupe

Tâche : construire toutes les cartes du jeu

Montrer ce que représente une carte enfant et une carte déguisement

Pour construire toutes les cartes, il faut que chaque enfant essaie tous les déguisements

Critères de réussite :

J'ai réussi si :

- tous les enfants ont essayé tous les déguisements .
- il n'y a pas un enfant déguisé deux fois pareil.

Déroulement

- Présentation du projet
- Présentation de la tâche
- Phase de construction des cartes
- A la fin de la séance : Demander aux élèves de disposer leurs cartes pour montrer que tous les enfants sont bien déguisés.
- Phase de confrontation : construction du problème

Déroulement

Présenter une production qui met en évidence 2 cas de figures

- Plusieurs cartes identiques
- Manque une carte

Rôle de l'enseignante : Amener les élèves à dégager la nécessité d'organiser ses cartes pour voir facilement si on les a toutes.

Être sûr qu'il n'en manque pas.

Nouvelle tâche : vérifier si on a toutes les cartes, pour cela trouver une organisation qui permet de le voir.

Construire les cartes qui manquent si besoin - (couleur différente pour les nouvelles cartes)