

### FORMES ET GRANDEURS

Etapas	Progression	Exemples d'activités	Supports
<p>Perception</p>	<p><b>« L'espace sensible »</b>  <b>DECOUVERTE</b></p> <p>-Manipulation, découverte sensorielle pour <b>identifier, apprendre à regarder, faire et dire</b> (sans nommer)</p> <p>-Jeux pour <b>retrouver et s'approprier</b> les premières découvertes</p> <p><b>TRIS ET CLASSEMENTS</b></p> <p>-<b>définition</b> des caractéristiques communes (justification des tris et des classements)</p> <p>-<b>reconnaissance</b> de formes</p> <p>-<b>description</b> des formes (propriétés)</p>	<p><b>Jeux libres</b> (à l'accueil, activités en groupes)</p> <p><b>Jeux plus « encadrés »</b> : jeu de Kim, devinettes (sac), d'associations formes/photos, chasse à la forme, lotos...</p> <p><b>Premières traces/référents</b></p> <p><b>Recherche d'intrus, activités de classement...Référents</b></p> <p><b>Jeu du sac</b> : retrouver une forme demandée, des formes sauf une...</p> <p><b>Jeux de devinettes</b> :décrire pour faire deviner (MS/GS), des jeux</p>	<p><b>-matériel EPS</b></p> <p><b>-objets de l'environnement</b> (classe, cour, rue...)                      ex : tapis, carrelage, pavages...</p> <p><b>-jeux</b> : puzzles, encastrements simples avec critères de réussite, emporte-pièces, abaques...</p> <p><b>-formes diverses et nombreuses</b> (à manipuler, à scratcher)</p> <p><b>-Jeux du commerce (ou fabriqués)</b> : clous et formes, Maison des Formes,</p>

<p>Construction</p>		<p>d'équipes où l'équipe A décrit (en nommant la forme ou pas) des formes pour les faire deviner à l'équipe B (couleurs différentes puis identiques).</p>	<p>Géométrie, Formes et couleurs, mémoire avec photos, Picky (voir planche photos des jeux)</p>
<p>Conceptualisation</p>	<p align="center"><b>« L'espace représenté » REPRESENTATIONS</b></p> <p><b>-associations, combinaisons où il s'agit d'observer, manipuler, verbaliser, transférer les savoirs acquis dans un travail de création et donc de représentation d'un espace.</b></p>	<p><b>Jeux d'association</b> traces, contours/empreintes/objets, passage de commande pour réaliser une œuvre plastique, Tangram avec progression</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reproduction de formes avec contours, puis sans contours, sur le support puis en-dessous du support</li> <li>2. Production de nouvelles formes : en contournant, en lançant dés (formes, couleurs) pour obtenir le lot de formes à combiner, en faisant reproduire à un tiers le nouvel agencement (description derrière écran par ex).</li> </ol>	<p><b>-reproductions d'œuvres</b> : Klee, Kandisky, Vasarely</p> <p><b>-logiciels</b></p>