

Niveau concerné	Compétences et connaissances	Consigne de l'enseignante / Activités réalisées par les élèves
<b>Petite Section</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observer</b> des objets</li> <li>• <b>Reconnaître</b>, identifier des objets à partir de leur description (2 critères) et les <b>nommer</b>.</li> </ul> <p><b>Notion visée</b> : Prendre conscience qu'il y a des objets dans lesquels on se voit, des objets dans lesquels on ne se voit pas.</p>	<p>Choisir des objets où on se voit, des objets où on ne se voit pas.</p> <p><b>Jeu du portrait</b> (ou jeu de la marchande): L'enseignante a préparé une liste : elle demande un objet dont elle donne 2 caractéristiques (sans donner le nom de l'objet). Un élève retrouve l'objet décrit parmi d'autres. Trier tous les objets présentés à partir d'un critère donné <i>Dispositif</i> : <i>Petit groupe d'élèves en regroupement sur des bancs</i></p>
<b>Moyenne Section</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Reconnaître</b>, identifier des objets à partir de leur description (2 critères) – avec association d'un codage écrit.</li> <li>• <b>Trier les objets en associant 2 critères</b> (on se voit dedans et c'est un vrai miroir, on se voit dedans et ce n'est pas un vrai miroir, on ne se voit pas dedans).</li> </ul> <p><b>Notion visée</b> : Prendre conscience qu'il y a des objets dans lesquels on se voit, des objets dans lesquels on ne se voit pas, <b>coder</b> ses objets, décoder. (se servir d'un codage pour comprendre).</p>	<p>Choisir des objets où on se voit, des objets où on ne se voit pas.</p> <p><b>Jeu du portrait</b> (ou jeu de la marchande): L'enseignante commande un objet dont elle donne 3 caractéristiques. La commande est orale et écrite (associe chaque caractéristique à un codage). Un élève désigné doit prendre l'objet parmi le stock qu'il a devant lui.</p> <p>Les élèves observent les objets, les manipulent, les sélectionnent s'ils répondent aux critères énoncés.</p> <p><i>Dispositif</i> : <i>petit groupe d'élève installé à une grande table</i></p>
<b>Grande Section</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Reconnaître des objets emballés</b>, déjà manipulés, dans lesquels on se voit, soit à l'endroit ou à l'envers</li> <li>• <b>Se souvenir de la manière dont on se voit dans les objets</b> (se souvenir des objets « en situation »)</li> <li>• <b>Identifier le côté dans lequel on se voit à l'envers, et celui où on se voit à l'endroit.</b></li> <li>• <b>Reporter les informations en collant les gommettes</b> (noire et verte) sur la bonne fiche (bonhomme à l'endroit, bonhomme à l'envers).</li> <li>• <b>Utiliser un codage écrit</b> pour exprimer ses prévisions.</li> <li>• Donner son avis</li> <li>• Vérifier ses réponses.</li> </ul> <p><b>Notion visée</b> : Prendre conscience qu'on ne se voit pas de la même manière dans tous les objets (ceux qui reflètent notre image). La notion d'objets concave et convexe est sous-jacente. Réfléchir aux mots qui permettent d'exprimer ces notions : surface plane, en creux, bosse...).</p>	<p><b>Une surprise</b> : L'enseignante surprend les élèves et éveille leur curiosité en proposant à chacun d'eux un objet emballé. Les élèves observent, décrivent ce qu'ils voient. Sur chaque objet, deux gommettes (une noire à l'extérieur, une verte à l'intérieur). Question : De quel côté (identifié par une gommette) se voit-on à l'endroit ? Consigne : coller la gommette correspondante sur fiche avec le bonhomme à l'endroit.</p> <p><b>Les élèves</b> observent et manipulent l'objet emballé, ils imaginent comment ils se verraient dedans si cet objet n'était pas emballé. Ils expriment leur prévision à l'aide d'un codage écrit (gommettes de couleur correspondant aux gommettes collées sur l'objet emballé, fiches avec un bonhomme à l'envers, un bonhomme à l'endroit). Ils exposent leurs propositions. (Les propositions sont affichées) Ils valident leurs propositions en déballant l'objet.</p> <p><i>Dispositif</i> : <i>les élèves sont installés à une table individuelle.</i></p>