

Séquence d'apprentissage à partir du jeu « l'arbre à cerises » pour PS et MS

Séance 1 : *Atelier autonome avec intervention de l'enseignant à la fin*

Manipulation libre en autonomie (sur le tapis) : décrocher les branches, mettre les cerises dans le panier, commencer à nommer les différents éléments...).

Intervention de l'enseignant en fin de séance : verbalisation des découvertes (difficultés, trouvailles) et formulation du vocabulaire pour chaque élément du jeu.

Séance 2 (facultative): *En grand groupe collectif*

Mise en commun des découvertes : « On a joué avec l'arbre à cerises, comment peut-on jouer avec ce jeu? »
Les enfants rappellent ce que l'on a vu lors de la séance précédente.

Mise en évidence que soit les branches remplissent les paniers exactement, soit il manque des cerises, soit il y en a trop.

Séance 3 : *Atelier dirigé*

Consigne pour PS : « Il faut remplir entièrement le panier »

Consigne pour MS : « Il faut remplir exactement le panier »

Choix du nombre de cerises proposées en fonction du niveau des élèves et de la période de l'année.

L'arbre reste à proximité du panier.

1ère étape : donner les paniers avec constellations connues

2ème étape : donner les paniers sans constellations connues

Séance 3 bis : *Uniquement pour les PS.*

Même démarche que la séance précédente en leur demandant de remplir exactement les paniers.

Puis reprise encore lors d'une séance (par exemple l'après-midi) si cela est nécessaire pour certains.

Séance 4 : *Atelier dirigé*

Consigne : « On va cueillir les cerises pour remplir exactement les paniers ».

L'arbre est à distance des paniers.

Objectif : Prendre conscience de la nécessité du comptage et de la mémorisation pour parvenir à réaliser la consigne.

A la fin de la séance, limiter le nombre de voyages.

Procéder comme précédemment : une étape avec constellations connues puis une seconde sans les constellations connues.

Séance 5 : *Atelier dirigé.*

Reprise de la fin de la séance 4.

Limiter les enfants à 2 allers-retours pour installer la nécessité de compter et mémoriser.

Consigne : « Aller chercher une branche qui correspond à votre panier. On ne peut aller jusqu'à l'arbre que 2 fois et les paniers ne peuvent pas être déplacés. »

Séance 6 : *Atelier dirigé*

(Pour travailler le principe d'abstraction de Gelman)

Garder juste les paniers et les remplir avec d'autres objets.

« Allons au marché pour remplir nos paniers. »

Ps : 1) Remplir son panier

2) Remplir son panier à distance

MS : Juste remplir son panier à distance.

Séance 7 : *Atelier dirigé uniquement pour les Ms*

Travailler les compléments à 5 par exemple.

« Trouver 2 branches pour remplir exactement le panier »

Evaluation : Donner plusieurs paniers qui correspondent aux compétences de l'enfant. Il doit aller chercher la branche correspondante à chaque panier.