

Le jeu des flamants roses

Ou comment faire de nombreuses activités
MHM PS avec ce matériel basique.



Classe de PS
@2211c

M.H.M

MHM Maternelle

Le matériel

- Un set de table pour déco du jet
- Un dé de 1 à 3
- Un set de table vert à découper en 4
- Des flamants roses ou des canars jaunes
- En option : une boîte de rangement qui sert aussi de piste de lancer du dé
- Des bouchons
- Des boîtes d'oeufs





Activité n°1

Jeu Libre

Laisser les élèves jouer avec le set et les figurines. Donner la possibilité dans l'emploi du temps comme à l'accueil du matin ou sur des temps de jeux libres.



Activité n°2

Découvrir la notion de
quantité

Fabriquer une collection et demander aux élèves s'il y a beaucoup ou un peu de flamants roses.



- Demander aux élèves de mettre beaucoup de flamants roses dans la mare.
- Demander aux élèves de mettre un peu de flamants roses dans la mare.

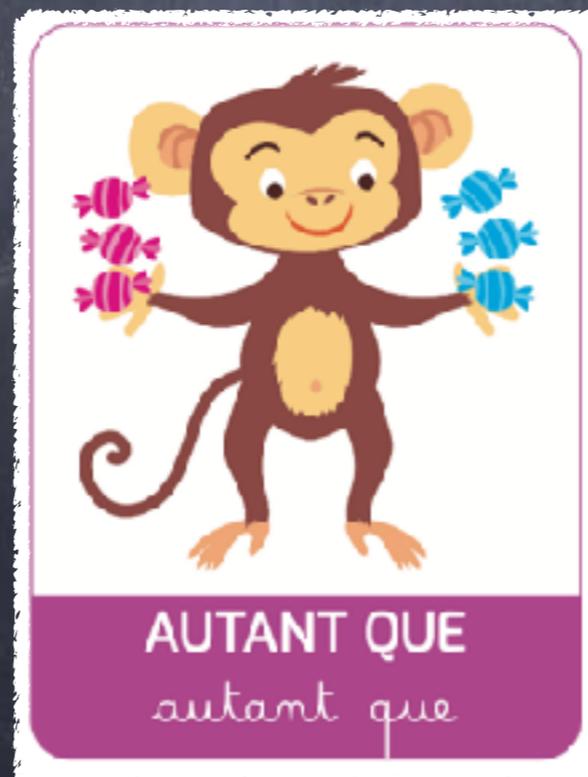
- Introduire des cartes vocabulaire



Cartes MMH PS

Variantes

- Utiliser des objets différents, le coin cuisine
Le bac à manipulation
- Utiliser les cartes vocabulaire autant que



Activité n° 3

1 pour 1

- Enumérer
- Faire de la correspondance terme à terme



- Bien verbaliser l'activité en utilisant le vocabulaire comme « un seul flamant dans les trous et un seul »

- Expliciter ce qu'il faut faire en formulant le critère de réussite.

Variantes

- prendre des boîtes de 12

- Mettre des objets plus petits mais un seul par alvéole

Activité n°4

Ranger les flamants sur une
ligne

.Varier le nombre de flamants
à aligner

.Alterner avec un pion pour
faire des premiers algorithmes



Activité n°5

Les paires

- ranger les flamants
par 2.



Activité n°6

Les partages

Réaliser des situations de partage en donnant autant de petits à chaque parent



Variantes

- Mettre une collection impaire pour qu'il reste un petit seul



- Utiliser les bouchons « crevettes » pour les distribuer à plusieurs flamants.



Activité n°7

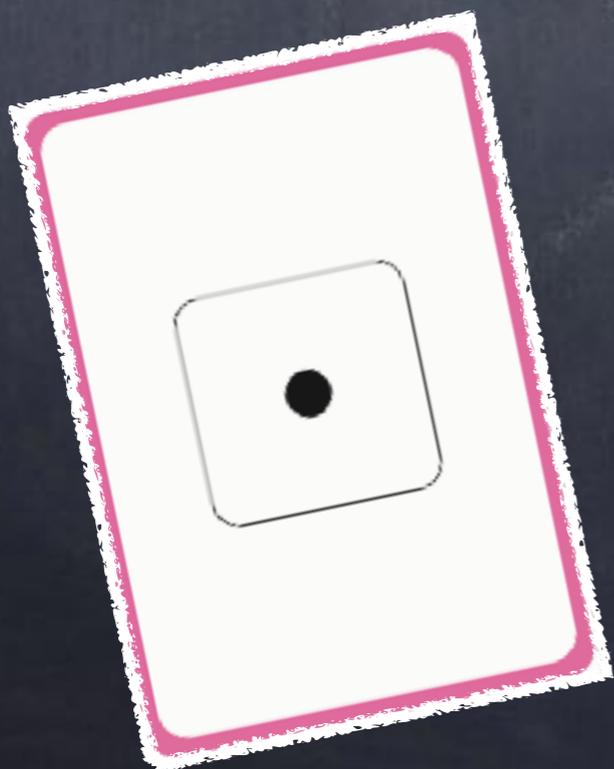
Les petites collections

Associer des
collections de
flamants roses aux
faces du dé



Variantes

- commencer le jeu avec les cartes flash des faces du dé 1, 2 et 3
- Utiliser les cartes flash des doigts
- Utiliser vers la fin de l'année les cartes avec écriture chiffrée



Activité n°8

Les compléments/décompositions
des premiers nombres

Cacher une partie d'une collection et demander aux élèves de trouver la quantité manquante.