**Séance 14**

Haut du formulaire

Bas du formulaire

**Séance : Bouger, toucher et nommer ses doigts**

|  |  |
| --- | --- |
| **Domaine** | Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière |
| **Objectifs** | Situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur lui-même ou sur une représentation |
| **Prérequis** |  |
| **Durée** | 45 minutes (3 phases) |
| **Matériel** | - Fiches plastifiées pour chaque élève des mains avec codes couleurs  - Boites pour chaque élèves contenant 10 jetons de couleurs différentes (plastifiés)  Prévoir ASTEM pour vérifier les réponses |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phase** | **Modalités** |  | **Durée** |
| 1.  Phase de découverte | Groupe classe | *« Vous avez devant vous une fiche avec une main droite et une main gauche ainsi que des codes de couleurs pour chacun des 10 doigts.*  *"BOUGER" : D'abord vous devez bouger le doigt qui correspond à la couleur de la carte que je vous présenterais. »*  Les élèves doivent regarder la couleur de la carte que l'enseignant montre (jusqu'à épuisement des couleurs) et effectuer le mouvement de ce doigt (bouger) sur la carte de couleur correspondante au doigt.  "TOUCHER" : *Maintenant nous allons faire pareil mais vous devez toucher le doigt qui correspond à la couleur de la carte que je vous montre.*  Les élèves doivent regarder la couleur de la carte que l'enseignant montre  (jusqu'à épuisement des couleurs) et effectuer le toucher de ce doigt sur la carte de couleur correspondante au doigt  *"NOMMER" : Maintenant, nous allons faire pareil mais vous devez nommer le doigt qui correspond à la couleur de la carte que je vous montre.*  Les élèves doivent regarder la couleur de la carte que l'enseignant montre (jusqu'à l'épuisement des couleurs) et nommer ce doigt sur la carte de couleur correspondante au doigt.  *"LATERALITE" : maintenant je vais vous nommer un doigt en rajoutant la notion de droite et de gauche et vous devrez me le montrer. P*ar exemple "*montrez-moi votre pouce droit*"  Les élèves montrent leur pouce droit  Faire au moins les 10 doigts  Compétences visées : Mieux identifier, désigner et nommer ses doigts et compréhension de la notion de droite et de gauche. | 20 min |
| 2.  Activité | En individuel | *Vous avez devant vous une fiche avec une main droite et une main gauche ainsi que des codes de couleurs pour chacun des 10 doigts.*  *"BOUGER" : D'abord vous devez bouger le doigt qui correspond à la couleur du jeton que vous venez de tirer.*  Les élèves doivent sortir une couleur à la fois de la pochette (jusqu'à épuisement des couleurs) et effectuer le mouvement de ce doigt (bouger) sur la carte de couleur correspondante au doigt.  *"TOUCHER" : Maintenant nous allons faire pareil mais vous devez toucher le doigt qui correspond à la couleur de du jeton que vous venez de tirer.*  Les élèves doivent sortir une couleur à la fois de la pochette (jusqu'à épuisement des couleurs) et effectuer le toucher de ce doigt sur la carte de couleur correspondante au doigt  *"NOMMER" : Maintenant, nous allons faire pareil mais vous devez nommer le doigt qui correspond à la couleur de la carte que vous venez de tirer*  Les élèves doivent sortir une couleur à la fois de la pochette (jusqu'à l'épuisement des couleurs) et nommer ce doigt sur la carte de couleur correspondante au doigt.  *"LATERALITE" : maintenant je vais nommer un doigt en rajoutant la notion de droite et de gauche et vous devrez me le montrer. Par exemple "montrez-moi votre pouce droit"*  Les élèves montrent leur pouce droit  Faire au moins les 10 doigts  Objectifs visés : Mieux identifier, désigner et nommer ses doigts et compréhension de la notion de droite et de gauche. | 10 min |
| 3.  Réinvestissement | Par 2 | *Maintenant nous allons faire pareil mais à deux.*  *"il TOUCHE, je BOUGE" : Vous devez bouger le doigt toucher par votre camarade*  Un élève tire un jeton et touche un doigt de son camarade selon la carte des couleurs des doigts, ce dernier bouge cette partie. Puis ils inversent.  *"il BOUGE, je NOMME" : Vous devez nommer le doigt que votre camarade bouge*  Un élève bouge un doigt et son camarade doit nommer ce doigt. Puis ils inversent.  *"il TOUCHE, je NOMME" : Vous devez nommer le doigt que votre camarade touche.*  Un élève touche un doigt de son camarade, ce dernier nomme ce doigt. Puis ils inversent  Compétences visées : Bouger et nommer ses doigts, associer une couleur de gommette à un doigt et à celui des doigts de son camarade.  Coopérer avec son binôme (appréhender ses mains et les mains de l'autre) | 15 min |
| 4. clôture de séance | Groupe classe | *« Qu’avez-vous appris aujourd’hui ? »* |  |