

Les cadeaux

D'après une activité proposée par Mme Wauters - Xhendremael

Domaine

- ☐ Nombres ☒ Solides et figures
☐ Grandeurs ☐ Traitement de données

Compétence ciblée

Situer des objets

Objectif

- ☒ Savoir ☐ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Lire et respecter des symboles spatiaux

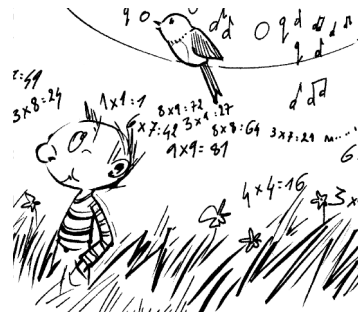
Progression

- ☐ Découvrir ☒ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Au-dessus, en dessous,

de part et d'autre, à côté



Fiche Math :

1

Classe :

M2

Réf prog :

Situation mobilisatrice

Jeu

Tâche(s) de l'enfant

- Lire un symbole
- Disposer les objets en respectant les indications de ce symbole
- Verbaliser son action

Matériel Une planche de jeu (annexe 1), un pion par joueur, un dé (schèmes 1, 2, 3 et 4 - deux faces vides), des lits (mobilier de poupée ou boîte ou...), des cadeaux

Organisation / Regroupement

Grand groupe pour l'explication du jeu

Atelier de trois enfants pour le jeu

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Evaluation

- Explication du jeu en grand groupe
- Proposition du jeu en atelier (dirigé ou semi-autonome dans un premier temps et selon les capacités des enfants - autonome ensuite, avec attention apportée à la verbalisation)
- En fin d'ateliers, faire verbaliser les enfants à propos du plaisir du jeu, des facilités ou des difficultés rencontrées

Remarques / prolongements

(voir verso)

Références et / ou modèle au verso.

Remarques / prolongements :

Garder le principe du jeu mais présenter la grille de parcours sur un carré et non plus en lignes. L'objectif sera de faire en sorte que les enfants se rendent compte qu'un même symbole peut être lu différemment selon l'endroit où l'on se trouve. Les enfants devront soit tourner autour du jeu, comme le pion, pour se mettre en face de la case à lire, soit faire ce mouvement mentalement. Pour les y aider, on peut alors remplacer les pions par de petits personnages (Playmobil, par exemple) et faire dire « il voit le disque au-dessus » etc. Voir à ce sujet la présentation page suivante.

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit un lit et un pion. Les cadeaux sont mis à disposition.

Chaque joueur, à son tour, lance le dé et avance son pion sur la planche en fonction du nombre désigné ; les faces vierges du dé demandent de ne pas avancer.

Si le pion tombe sur une case vide, rien ne se passe.

Si le pion tombe sur une case marquée d'un symbole, le joueur le lit et le respecte : il place un cadeau sur, sous, à côté ou de part et d'autre de son lit. Si le pion tombe sur une case marquée d'un cadeau barré, le joueur doit rendre un cadeau, le replacer dans la réserve.

Lorsqu'un des joueurs arrive à la fin du parcours, le jeu prend fin. On compte alors les gains : qui a le plus de cadeaux ? Qui en a le plus sur le lit ? sous le lit ? à côté du lit ?

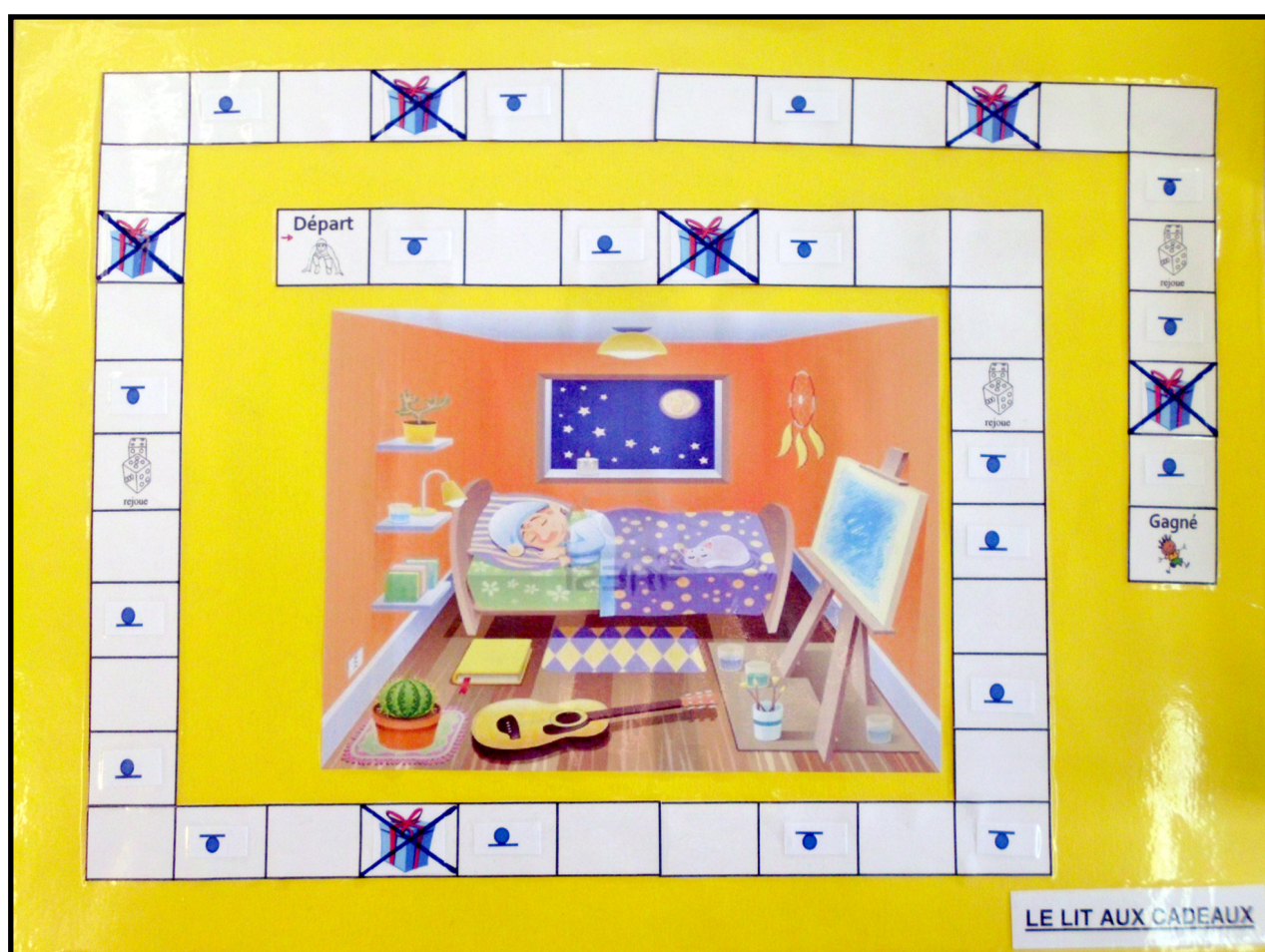
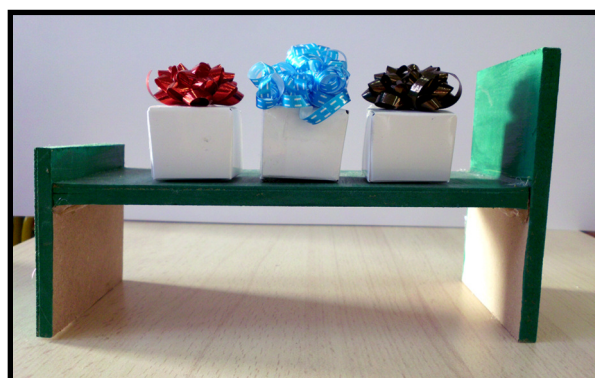
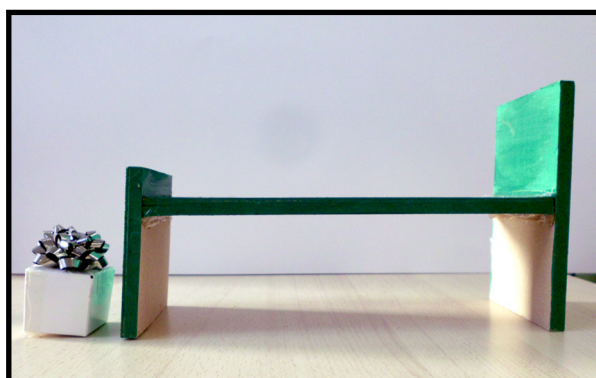
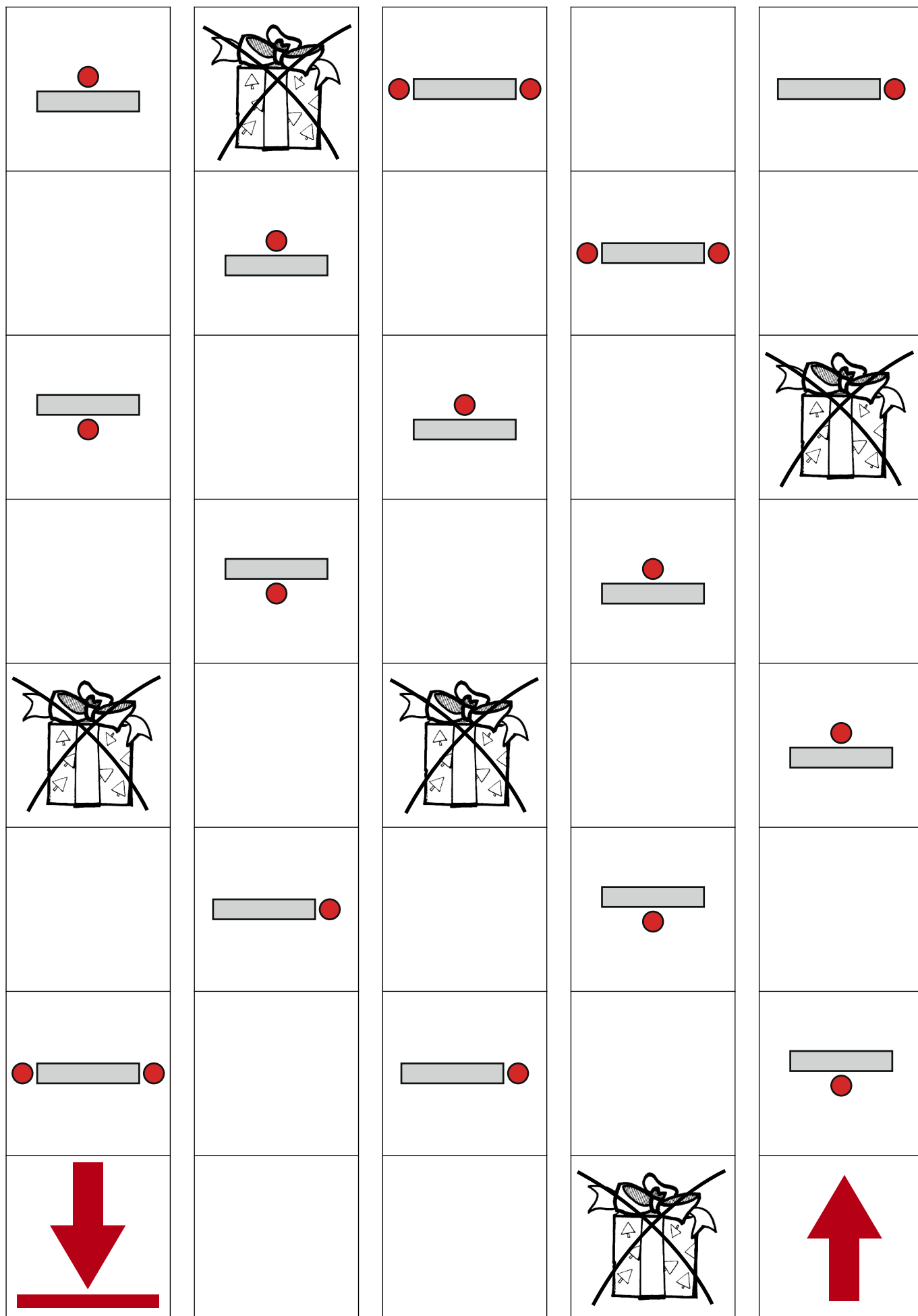


Planche de jeu réalisée par Mme Wauters



Annexe 1



A multiplier - Colorer éventuellement les disques d'une couleur vive.

A organiser en ligne dans un premier temps, en carré pour la suite des apprentissages.

Parcours coloré

D'après une activité proposée par Mme Jamotte - Flémalle



Fiche Geo :

2

Classe :

M3

Réf prog :

Domaine

- Construction de l'espace
- Eveil à la géographie

Compétence ciblée

Utiliser des repères spatiaux

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

(Se) situer par rapport à des repères

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Devant, derrière, sur le côté

(à gauche, à droite)

Situation mobilisatrice

Défi : représenter le parcours d'un camarade

Tâche(s) de l'enfant

- Pour l'acteur : avancer sur des disques de couleur selon les données d'un dé ; poser des flèches pour marquer son parcours
- Pour les observateurs : représenter le parcours effectué par l'acteur

Matériel 16 disques de 4 couleurs différentes, flèches, 1 grand dé avec faces colorées des mêmes couleurs que les disques, documents A4 avec reproduction de l'agencement des disques au sol (annexe 1)

Organisation / Regroupement Grand groupe pour l'explication du défi / Atelier de trois enfants

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Vivre l'espace (ou le représenter) - Représenter l'espace (ou le vivre) - Structuration - Evaluation

- explication du défi en grand groupe
- proposition du défi en atelier (dirigé ou semi-autonome dans un premier temps et selon les capacités des enfants – autonome ensuite, avec attention apportée à la verbalisation) – voir explications au verso
- en fin d'ateliers, faire verbaliser les enfants à propos des facilités ou des difficultés rencontrées

Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

(voir verso)

Remarques / prolongements :

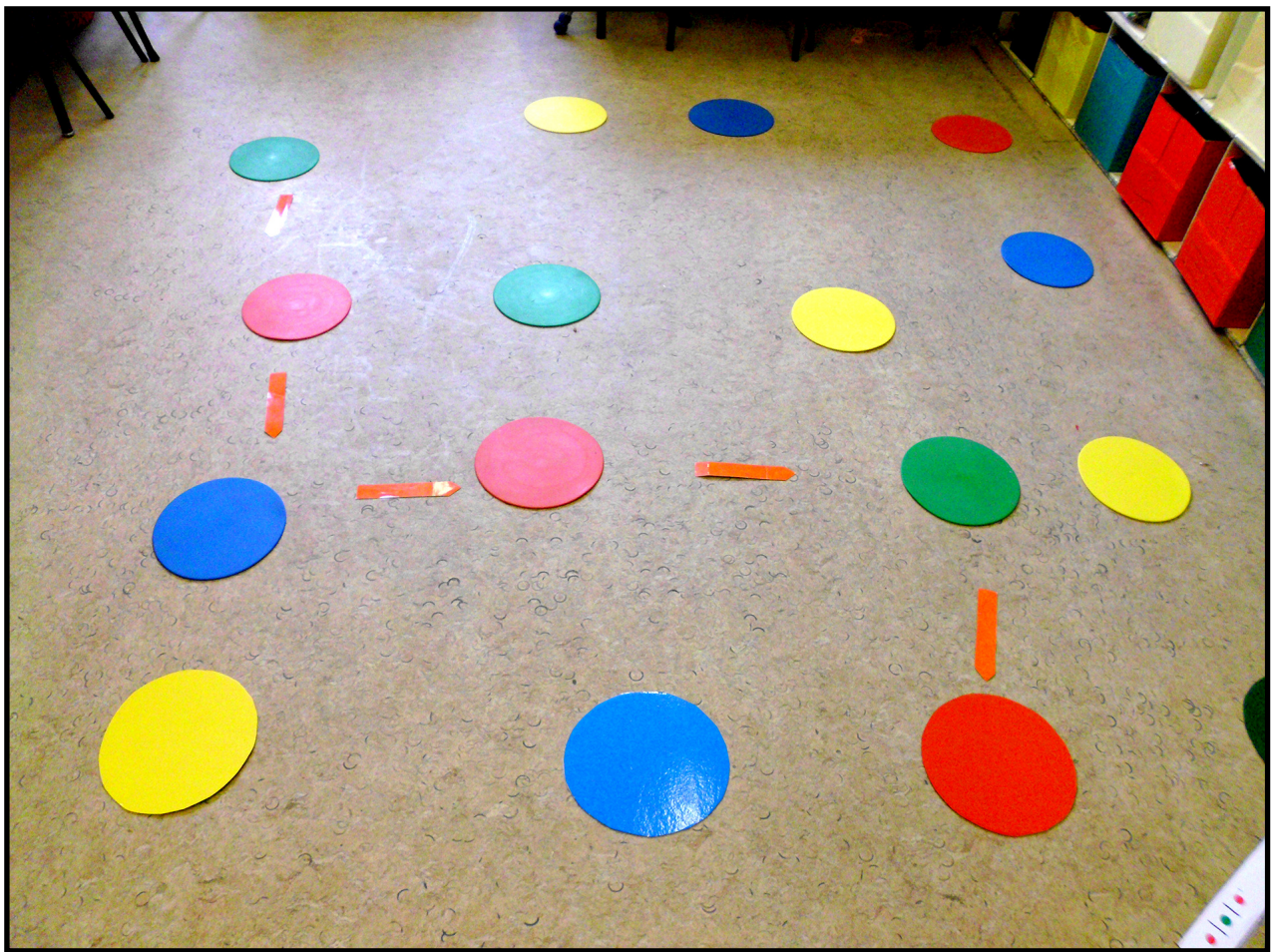
Progression dans la difficulté :

- l'acteur ne se déplace plus mais place des flèches selon le parcours voulu par le lancement du dé
- utiliser la gauche et la droite en faisant mention d'un point de référence. Les observateurs sont assis devant l'acteur : il s'agira
 - de fixer des repères qui donneront la droite et la gauche des observateurs,
 - de munir l'acteur de repères propres (bracelets de couleurs...).

L'acteur devra dire « j'avance vers le disque vert, à VOTRE droite, à droite pour vous mais à gauche pour moi »

Organisation de la situation :

Placer les disques en lignes de 4, coloris alternés

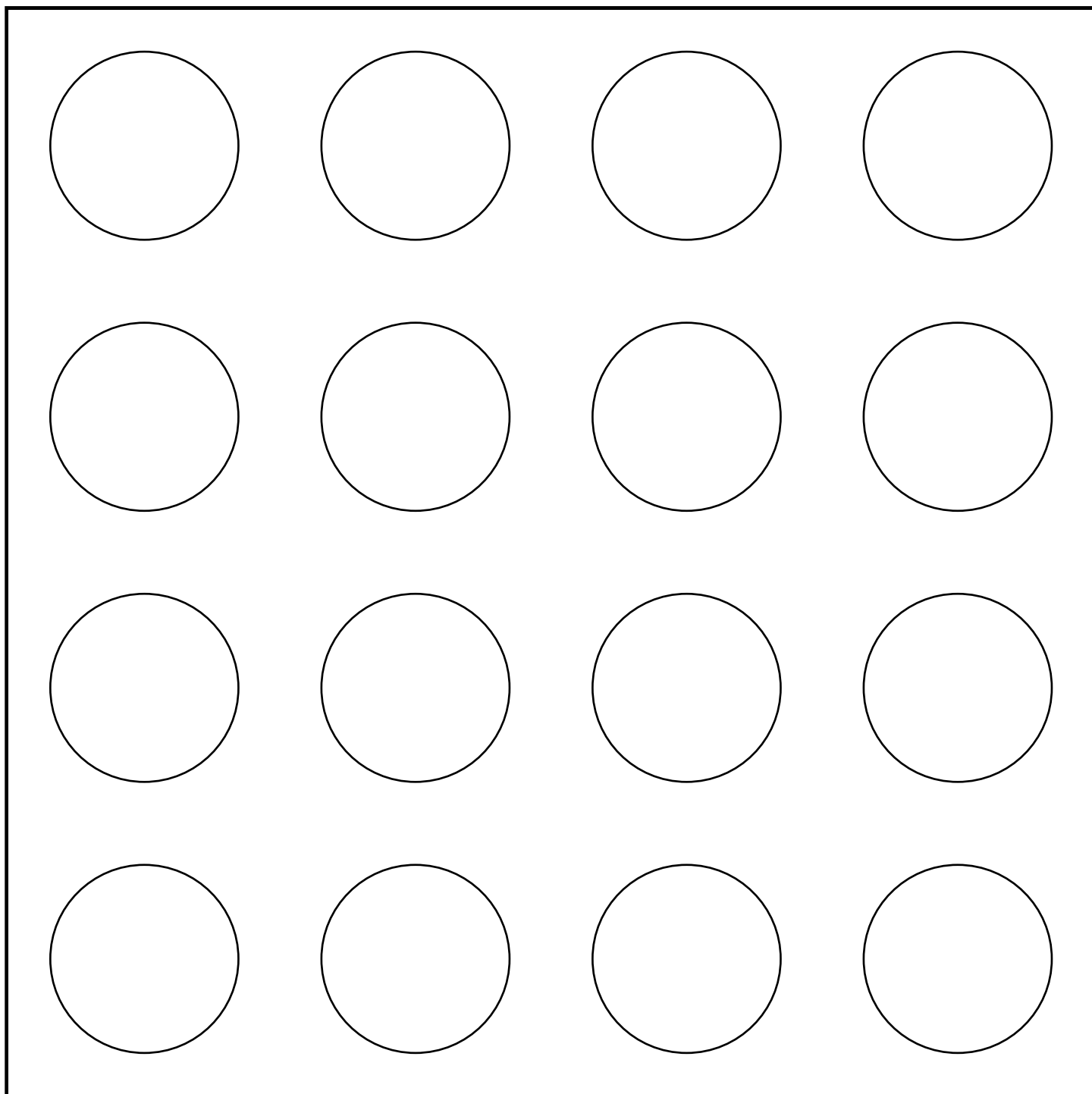


Un enfant reçoit la charge de lancer le dé et d'avancer sur les disques en fonction de la couleur donnée par le dé. Il annonce son action : « j'avance sur le disque rouge devant moi », « je passe sur le disque vert, à côté de moi »... Il place une flèche qui marque progressivement son parcours.

Les observateurs, face à lui, reproduisent son parcours sur leur document.

En fin de parcours, on compare les réalisations entre elles et avec le fléché au sol.

Annexe 1



A multiplier - Une fiche par observateur.

Colorer les disques selon les coloris et l'agencement des disques posés au sol.