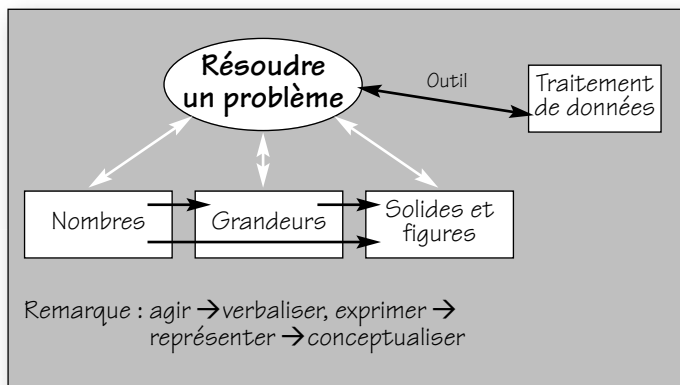




Mathématique



Titre : Utiliser un plan

Fiche N° : _____ Classe : P1 Réf prog : _____

Compétence ciblée

Utiliser des représentations de l'espace

Objectif

Etre capable de lire un plan, de l'orienter et, ainsi, de s'en servir dans la réalité

Difficulté, obstacle

Orientation du plan - repérer sur le plan la place des éléments à disposer dans la réalité - tisser une relation entre la légende et les éléments réels

Progression

- Découverte ○ Evaluation formative
- Exercices ○ Rappel dans nouveau contexte

Vocabulaire spécifique

au milieu, à gauche, à droite, devant, derrière, près de, loin de, le long de...

Situation mobilisatrice

Lors de la fancy-fair de l'école, il faut disposer différents jeux dans la cour de récréation ou dans la salle de gymnastique.

Tâche(s) de l'élève

A partir d'un plan fourni, disposer, dans la salle ou dans la cour, les photos des éléments.

Matériel

Plan et photos des jeux.
(un ensemble de documents par équipe)
Voir exemple joint du plan (annexe 1)
Les photos seront propres à chaque école.

Organisation / Regroupement

Par équipe de deux ou trois élèves - attribuer une couleur à chaque équipe.

Déroulement

Déjà-là / étapes / structuration et dialogue réflexif

Chaque groupe reçoit un plan où sont notés les emplacements des jeux (noms) et les photos des jeux de la fancy-fair.

Coller sur chaque photo une gommette de la couleur de son équipe.

Chaque équipe doit, en utilisant le plan, replacer dans la salle ou dans la cour les différentes photos.

Mise en commun et confrontation des endroits choisis, justification par les équipes.

Établissement d'un plan final avec photos à destination des personnes qui installent les jeux ou les aires spécifiques où ces jeux seront accessibles ou encore à destination des visiteurs.

Différenciations possibles :

Remarques / prolongements

Mur de fenêtre

N°3 Echange de points

N°4 Jeu de fléchettes

Mur des espalliers

N°1 Jeu de massacre

N°5 Jeu de quilles

N°2 Jeu de balles