

Type de jeu : jeu de construction

<b>Progressivité</b>	2/3 ans   5/6 ans	
<b>Titre du jeu / des jeux</b> (photo possible)		Magnetix ® (jeu aimanté avec des boules et des tiges)
<b>Visées pédagogiques</b>	<p><b>Intentions pédagogiques</b> : connaître des prismes</p> <p><b>Comportements et actions attendus</b> : manipuler, observer, nommer pour se construire une « définition » de certains volumes</p>	
<b>Où ?</b> (lieu, aménagement et dispositif)	En classe	
<b>Quand ?</b> (moment de la journée, ateliers, accès libre, ...)	D'abord, accès libre à l'accueil par exemple, puis ateliers dirigés, puis regroupement.	
<b>Comment ?</b> (posture du PE)	Laisser faire, observer, prendre des photos, aider, verbaliser, synthétiser	
<b>Déroulement</b> (phases, étapes, ...)	Manipulation libre (photos) puis atelier lors desquels ces photos seront comparées avec des volumes « conventionnels », construire à nouveau, remarquer que boule=sommet, tige=arrête, vide=face. Nommer. En regroupement, faire trace écrite avec photos, noms des volumes	
<b>Que font les autres enfants</b> (organisation pédagogique)	Voir ci-dessus	
<b>Retour sur action et trace possible</b>	Chercher des volumes identiques dans l'environnement proche, photos, trier ces photos (y ajouter d'autres images)	
<b>Evaluation</b> (critères, observables, ...)	Reconnaître certains volumes, les nommer, connaître quelques caractéristiques	
<b>Remarques</b>		