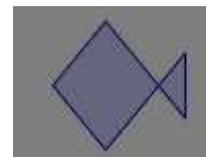


ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 21 FEVRIER 2018

Titre du jeu : les poissons belges



Références aux programmes :

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle, rectangle)
Apprendre en réfléchissant, en résolvant des problèmes ; apprendre en jouant ; apprendre en s'exerçant ; apprendre en se remémorant et en mémorisant

Compétences travaillées :

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Agencer des formes dans un espace délimité
- Observer, tâtonner, expérimenter, manipuler
- assembler des formes pour créer d'autres formes et déduire les propriétés implicites qui en découlent (ex : 1 carré peut être formé avec 2 petits triangles)
- Reconnaître les formes dans diverses orientations

Propositions pour utiliser ce jeu en maternelle :

Utilisation libre (découverte)

Activités de créations figuratives. Activités de reproductions à partir de modèles

Jeux d'observation (jeu de Kim). Reconnaissance sensorielle

Tris de formes (grandeur, formes)

Nommer les formes planes et amener « cotés ou bords », « sommets ou pointes »

Donner un poisson à compléter avec toutes les formes planes possibles → comparer les possibles

Atelier dirigé → atelier autonome

Propositions de progressivité sur le cycle :

PS : s'approprier et manipuler le matériel / tris / reproduire des formes simples / reproduire le pavage « poissons » avec délimitations et nombre exact de pièces

MS : reproduire des formes plus complexes avec plus d'éléments / idem à PS en augmentant le nombre de pièces (5 à 6)

GS : découvrir les équivalences entre les formes / utiliser les gabarits pour tracer les formes géométriques qui peuvent composer un poisson / recouvrir les 3 poissons avec toutes les formes

PS : un seul poisson avec 3 formes planes ; un seul poisson avec 4 formes planes ; 1 poisson avec 5 formes planes. Contrainte : 1 forme imposée

MS : Ajouter une ou plusieurs formes planes qui ne vont pas dans le poisson

GS : le puzzle à 3 pièces de G.Gribonval