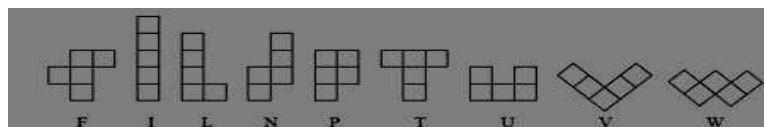


ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 21 FEVRIER 2018

Titre du jeu : les pentaminos



Références aux programmes :

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (pavage)
Situer des objets entre eux
Elaborer les premiers essais de représentation plane
Réaliser/créer différentes compositions planes
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.
- Repérer une forme et savoir l'orienter selon le modèle demandé
- Assembler plusieurs formes pour reproduire un modèle
- Sélectionner les pièces nécessaires pour réaliser le pavage
- Créer des modèles figuratifs reconnaissables qui pourront ensuite être proposés comme modèles aux autres élèves
- Reproduire les modèles « à côté », partir d'un modèle plus petit et reproduire à côté

Propositions pour utiliser ce jeu en maternelle :

Reproduction de modèles (de plus en plus difficiles) sur et à côté du modèle
Création de modèles
Construire en binôme un chemin, un parcours fermé

Propositions de progressivité sur le cycle :

- 1) Se familiariser avec les différentes pièces : manipulation libre / poser sur le modèle en augmentant le nombre de pièces / chercher la même forme d'une couleur différente
- 2) Supprimer les aides (pointillés, lignes)
- 3) Créer des modèles en augmentant le nombre de pièces
- 4) Créer des chemins : avec départ et arrivée donnés / parcours fermé / en binôme