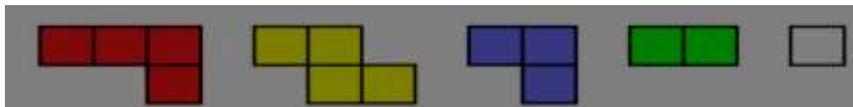


ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 21 FEVRIER 2018

Titre du jeu : puzzle aztèque



Références aux programmes :

Apprendre en réfléchissant, en résolvant des problèmes ; apprendre en jouant ; apprendre en s'exerçant ; apprendre en se remémorant et en mémorisant
Construire des outils pour structurer sa pensée – explorer des formes, des grandeurs
Explorer le monde – Se repérer dans l'espace ; représenter l'espace

Compétences travaillées :

Reproduire, assembler à partir d'un modèle
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)
Situer des objets entre eux, par rapport à un support quadrillé
Orienter un support quadrillé en fonction des consignes données
Tâtonner
Trouver les possibles

Propositions pour utiliser ce jeu en maternelle :

Superposer avec la couleur à l'échelle
Superposer sans la couleur à l'échelle
Reproduire à côté avec la couleur mais taille réduite
Reproduire à côté sans la couleur, taille réduite

Propositions de progressivité sur le cycle :

PS : recouvrir chaque forme isolée à l'échelle dans différentes orientations / recouvrir un carré 2x2 et un rectangle 2x3 avec toutes les pièces
MS : recouvrir un carré 3x3, 4x4, à l'échelle sur le modèle puis à côté / recouvrir un carré 3x3, 4x4, à l'échelle sur la silhouette
GS : recouvrir un carré 4x4, 5x5 et un rectangle 5x3, 5x4 avec une échelle différente / recouvrir un rectangle 5x6 à l'échelle avec des pièces identiques qui ne se touchent pas puis qui se touchent / recouvrir un rectangle 5x4 avec des cases noires et un nombre de pièces donné

Variables : le nombre de cases ; la couleur ou pas ; plan ou volume ; à l'échelle ou pas