

Les maisons des animaux - fiche pédagogique

Domaines :

- Se repérer dans l'espace

Objectif : se repérer dans l'espace d'un tableau

Connaissances et capacités :

- Savoir prendre des indices dans un énoncé
- Effectuer un retour à l'énoncé pour vérifier que la solution trouvée répond aux contraintes données.

Compétences langagières :

- * Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié à la position spatiale (le premier, le second, le troisième, dessus, dessous, à côté...) et lié à une condition (si... alors, comme, puisque, parce que...)
- * Produire des phrases correctement construites
- * Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit et constituer la réponse au défi

Compétences transversales :

- * argumenter, justifier
- * échanger, défendre son point de vue
- * se mettre d'accord sur une réponse commune
- * mettre son travail au service d'une réalisation commune

Pré-requis

- * avoir effectué des activités utilisant des tableaux
- * être familiarisé avec le vocabulaire utilisé dans l'énoncé

Activités préparatoires

- Décrire et reproduire des positions sur un quadrillage.
- Jeux mettant en œuvre des quadrillages (bataille navale)

Propositions de démarches

Phase collective :

- observation et description des illustrations
- lecture de l'énoncé, explication du vocabulaire
- codage des informations données dans l'énoncé
- interprétation et reformulation de l'énoncé

Phase de recherche individuelle ou par binômes :

Phase collective :

- Description et comparaison des solutions individuelles et des techniques utilisées
- Vérification du respect des contraintes posées par l'énoncé
- Elaboration d'une réponse sous forme de dictée à l'adulte, d'enregistrement sonore, de photos ou de dessins commentés, de collages...

Anticipation des difficultés et aides possibles

- Difficulté dans la compréhension de l'énoncé : procéder par étapes, s'assurer que le vocabulaire est compris. Faire reformuler la situation et les obligations.
- Réaliser un codage pour se souvenir des contraintes imposées par l'énoncé.

Variables

- Varier le nombre d'étages, de fenêtres, d'animaux, de contraintes...

Prolongements possibles

Autres situations d'algorithmes : algorithmes de numération, géométriques...

- « Le jeu les maisons » (Arthur et Marie)
- Autres défis Maths Juniors sur le même thème :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/spip.php?article337>

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/spip.php?article495>

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/spip.php?article436>