

Le loup qui ne trouvait plus son chemin- fiche pédagogique

Domaine :

- Structuration de l'espace

Objectifs :

- Se repérer dans l'espace
- Réaliser un parcours à partir de sa représentation (codage)

Connaissances et capacités :

Espace

- situer des objets par rapport à des repères
- effectuer un déplacement en tenant compte des contraintes données

Compétences langagières :

- * Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au repérage dans l'espace (haut, bas, gauche, droite)
- * Comprendre et respecter le vocabulaire lié aux consignes (on peut, on ne peut pas, la totalité, etc.)
- * 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 compris la symbolique des flèches
- * savoir discriminer des flèches d'orientation différente
- * avoir compris la représentation liée aux labyrinthes
- * avoir utilisé des labyrinthes et des déplacements sur quadrillage

Activités préparatoires

Itinéraires en salle de jeux

Jeux de société de type "jeu de l'oie" pour le principe de déplacements sur des cases

Activités de déplacements sur quadrillage : suivre un chemin, tracer un chemin (d'abord avec le doigt), activités de codage/décodage.

Propositions de démarches

Phase collective :

- observation et description du quadrillage et des cartes
- lecture de l'énoncé, explication du vocabulaire
- interprétation et reformulation de l'énoncé et de la consigne

Phase de recherche individuelle ou par binôme :

Phase collective :

Description et comparaison des solutions individuelles, avec vérification du respect des différents éléments de la consigne

Nouvelle phase de recherche individuelle pour les élèves qui n'avaient pas trouvé la solution

Phase collective :

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

- Les difficultés peuvent être anticipées par les activités préparatoires ci-dessus.

Attention ! Il est préférable de ne pas compter le nombre de cases mais de compter le nombre de sauts. Pour bien comprendre cette notion de saut, on pourra proposer des parcours de cerceaux en salle de jeux.

- Il est plus aisé pour la recherche que les cartes de Loup soient découpées pour être manipulées. Cela ne dispensera sans doute pas d'aider les enfants à s'organiser (mettre d'un côté les cartes déjà utilisées et de l'autre, celles qui restent).

- Certains élèves éprouveront le besoin de poser les cartes sur le quadrillage, on les invitera à les disposer sous le quadrillage dans le sens de la lecture.

Pour les MS, on pourra mettre des repères de couleurs à l'extérieur du quadrillage et colorier les cartes de la même couleur.

Variables

- La taille du quadrillage
- Le nombre de cartes (ou ajouter des cartes inutiles)
- Le nombre d'obstacles (déjà posés ou obstacles à placer)

- Jouer sur la consigne : ne pas mettre deux fois de suite un même sens de déplacement, ne pas être obligé d'utiliser tous les cartes, etc.

Prolongements possibles

- * créer un parcours pour ramasser des objets, avec des cases de valeurs différentes, etc.
- * créer des labyrinthes (sur papier ou en extérieur)
- * se déplacer sur un plan

Quelques défis Maths Juniors sur le même thème :

Le lapin et le renard :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/spip.php?article415>

Parcours royal :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/spip.php?article601>

Sur le chemin de l'école :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/spip.php?article407>