

Parcours royal- fiche pédagogique

Domaine :

- Se repérer dans l'espace

Objectifs :

- connaître le vocabulaire spatial
- rédiger une consigne de déplacement dans un quadrillage

Connaissances et capacités :

Espace

- situer des objets les uns par rapport aux autres
- utiliser un vocabulaire spatial et temporel
- organiser un espace donné et anticiper les actions possibles
- effectuer un déplacement en tenant compte des contraintes données

Compétences langagières :

- * Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au repérage dans l'espace
- * Produire des phrases correctement construites
- * Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit et constituer l'énoncé-consigne demandé.

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 utilisé des labyrinthes
- * avoir utilisé des déplacements sur quadrillage
- * savoir formuler une consigne

Activités préparatoires

Itinéraires en salle de jeux

Jeux de société de type "jeu de l'oie"

Création de labyrinthes (jeu de cubes ou Kapla, Lego, labyrinthe de billes)

Propositions de démarches

Phase collective :

- observation et description du matériel
- verbalisation des étapes de la tâche à réaliser

Phase de recherche individuelle ou par binôme :

- imaginer une histoire à partir des éléments donnés
- disposer les cartes obstacles (et les cartes objets pour les GS) afin de réaliser un parcours valide

Phase collective :

- Description et comparaison des productions individuelles
- Sélection par la classe d'une production
- Elaboration d'un énoncé-consigne 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.
- Résolution de défis existants sur le même sujet :

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

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

Variables

- La taille du quadrillage
- Le nombre d'obstacles (déjà posés ou à placer), d'objets à récupérer
- Nombre imposé de déplacements (exact ou maximal)
- Introduire la notion de sauts en diagonale

Prolongements possibles

- * coder, décoder des déplacements
- * trouver un parcours pour ramasser le plus d'objets possible