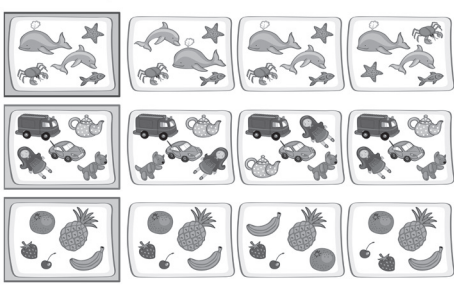


Jouer avec les positions : situer des objets dans l'espace

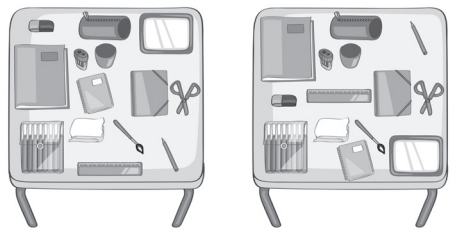
Fichier de l'élève, p. 22

MATHS ET JEUX
9 Jouer avec les positions :
situer des objets dans l'espace

1 FIDÈLE AU MODÈLE
Colorie la carte identique au modèle.



2 LE JEU DES DIFFÉRENCES
Entoure les 6 objets qui ont changé de place.



22 vingt-deux

Introduction

Le rapport Villani-Torossian du 12 février 2018 nous rappelle dans ses 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques que « le jeu contribue lui aussi à la formation mathématique des élèves. Les jeux traditionnels, les jeux à règles... stimulent le raisonnement logique et contribuent à créer ou restaurer le plaisir de faire des mathématiques. »

Les 5 pages « Maths et jeux » sont l'occasion pour les élèves de résoudre des problèmes ayant un caractère ludique et de faire des mathématiques avec plaisir.

Ces activités peuvent être proposées à différents moments de la semaine sous forme d'ateliers ou de moments collectifs plus organisés. À la fin des jeux, l'enseignant peut organiser une confrontation des réponses des élèves et solliciter des explications.

Ce sont des pages qui précèdent les bilans intermédiaires et qui figurent exactement au milieu de

chaque période. Elles permettent un réinvestissement ludique de leurs compétences dans un cadre différent.

D'autres jeux téléchargeables gratuitement sont proposés en accompagnement du fichier, en particulier pour les manipulations préparatoires ou pour les ateliers mathématiques : ce sont des jeux à règles qui se jouent à 2, 3 ou 4 et qui ciblent la plupart du temps des compétences d'ordre numérique.

JEUX

20 à 30 minutes

Sur 1 séance

Cette première page revient, à travers des contextes ludiques, sur la capacité d'un élève à se repérer dans l'espace de la feuille de papier, à situer des objets les uns par rapport aux autres et à comparer des dessins avec un modèle. Cette page mobilise des compétences d'attention, de logique et d'organisation.

CORRIGÉS

1 2^e carte ; 3^e carte ; 1^{re} carte.

Verbaliser, par exemple : « Ce ne peut pas être la première carte car le poisson vert ne doit pas être sous la baleine. »

On peut demander aux élèves d'inventer une quatrième ligne en faisant des dessins simples.

2 La gomme et le cahier rouge, la règle et le carnet jaune, l'ardoise et le crayon rouge.

Verbaliser : « Le crayon n'est pas à la bonne place, il doit être sous les ciseaux. »

JEUX SUPPLÉMENTAIRES

- On pourra différencier en proposant le même principe que le premier jeu de la page, avec moins d'objets et de natures différentes de ceux déjà utilisés pour les élèves qui ont encore du mal. À l'inverse, on pourra proposer une variante avec des objets en plus grand nombre aux élèves qui y arrivent bien.

- Faire jouer régulièrement au jeu des 7 erreurs.

- Demander aux élèves d'inventer eux-mêmes un jeu des différences avec moins d'éléments (3 différences seulement, et des objets facilement représentables).