



Support : Découvrir le monde avec les mathématiques – Situations pour la PS et MS de D
Valentin, édition Hatier

PS/MS : pages 26-27

Compétences :

- Identifier les 3 rails et les positions respectives
- Utiliser le lexique de position
- Reproduire un modèle
- Organiser des actions de déplacement

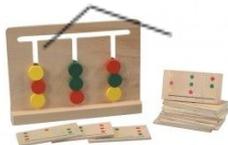
Matériel : Jeu du commerce + Cartes-problèmes

Annexe 1 Feuille de Rails vierge
Annexe 2 Rails Modèles-Cartes problèmes extraits de D
Valentin
Annexe 3 Feuille de Route
Le matériel est à imprimer en couleur et à plastifier

But : Placer les pions colorés comme indiqués sur la carte-problème dans les différents rails

Déplacer les pions colorés sans pouvoir les enlever des rails. Dans ce jeu, il s'agit d'emmener les 9 pions à l'emplacement déterminé par chaque modèle. Pour cela, l'enfant doit organiser ses déplacements. **Une succession de tâches complexes est nécessaire afin de réussir à placer les pions.**

Règles à respecter : -Placer les pions comme l'indique la carte. On peut utiliser les zones de « garage » c'est-à-dire de stockage des pions pour organiser les déplacements. Cela peut-être également entre 2 rails verticaux mais cela gêne le déplacement des autres pions.
Zones de garage



Découverte et appropriation du matériel

Etape 1
Petit groupe

- Découverte du matériel sans consignes précises et utilisation du lexique de position.
- Découverte du matériel avec consignes. On peut dans un premier temps n'utiliser qu'un ou 2 rails.
- L'enseignant met en évidence les 2 zones de garage ;
la nécessité de ne placer que 3 pions sur un rail. Si on en met quatre, on ne peut plus faire passer un pion au-dessus (selon le jeu acheté dans le commerce).

Appropriation de la situation

Etape 2
Individuel au sein d'un
petit groupe

- Résolution du problème seul
- Vérification et verbalisation des positions des pions (autoévaluation ou évaluation par le groupe)
- Verbalisation de la procédure
- Aide possible** : montrer comment suivre le modèle avec son doigt
verbaliser la suite à placer avant la verbalisation par l'enfant
verbaliser le premier pion à placer (celui du bas et non celui du haut comme le pense beaucoup d'enfants)
- Procédure** : choisir le rail par lequel on commence
commencer par le pion du bas
garer les pions gênants pour chercher ceux que l'on veut placer

Résolution de problèmes (avec utilisation ou non de la feuille de route)

Etape 3
Individuel en
autonomie

- A partir de la feuille de route, les élèves :
-prennent une grille numérotée
-placent les pions comme le modèle
-cochent la case correspondante sur la feuille de route quand il a réussi

Explicitation d'une ou plusieurs situations de réussite à l'enseignant.

Mission Mathématique du Haut-Rhin