

OBJECTIFS ET COMPETENCES**Objectifs et compétences de fin de cycle :****Faire l'expérience de l'espace**

Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères.

Représenter l'espace

-- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis

Objectifs transversaux

- Apprendre à développer des stratégies de recherche
- Comprendre l'importance de l'orientation d'un élément.
- Se repérer dans un quadrillage

Séance 1 : Construire des circuits

Objectif spécifique de la séance : comprendre la notion de circuit ouvert et fermé

Matériel : kapla, petites voitures, ou jeu du petit train en bois

Déroulement :

- Demander aux élèves de construire des routes pour les voitures ou un rail pour le train (selon le matériel utilisé).
- Garder des traces des divers circuits construits en les prenant en photo.
- Complexifier la tâche dans un second temps en donnant 3 personnages à récupérer au cours du circuit. Les placer en 3 endroits espacés et différents.

Réinvestissement : Trace un chemin qui permet de récupérer tous les passagers du train.

Séance 2 : suivre un chemin

Objectif spécifique de la séance : construire des circuits avec contraintes

Matériel : les planches de jeu parcours fléchés de chez scolavox (ou fait maison).

Déroulement :

Afficher les photos de la séance précédente. Noter que les circuits sont différents, voir que certains circuits sont ouverts c'est-à-dire que par exemple lorsqu'on a été chercher le 3^{ème} personnage le circuit s'arrête. Et que d'autres sont fermés c'est-à-dire que le train peut rouler indéfiniment sans jamais s'arrêter.

Expliquer que je vais leur demander de me tracer un circuit qui aille chercher les personnages dans l'ordre que je le demande et qui les ramène au point de départ. Ce sera donc un circuit fermé.



- Réalisation individuelle.

Séance 3 : Jeux de parcours

Objectif spécifique de la séance : construire un parcours en respectant les contraintes

Matériel : matériel cartes du jeu de parcours de vers les maths

Déroulement :

Etape 1 :

- Prendre un petit personnage playmobil et le disposer d'un côté de la table avec une carte parcours posée devant. Placer de l'autre côté de la table un autre personnage. Expliquer qu'à tour de rôle on va poser une carte de son jeu pour créer un parcours qui permettra aux deux personnages de se rejoindre.
- Prendre une photo des divers circuits obtenus.

Etape 2 :

Complexification : dans un second temps on place les personnages de part et d'autre d'un quadrillage et on demande le même travail aux élèves avec comme contrainte de rester dans le quadrillage. Pour plus de facilité il est sans doute préférable de réaliser cette tâche individuellement.

Séance 4 : représenter un parcours

Objectif spécifique de la séance : reproduire un parcours donné

Matériel : jeu de parcours de vers les maths GS. Cette séance peut être faite en autonomie par les élèves

Déroulement :

- Proposer aux élèves de reprendre le matériel de la séance précédente. Expliquer que j'ai pris en photo divers parcours qui avaient été créés lors de la séance précédente. Aujourd'hui je vais vous demander de les reproduire.
- Observer divers de ces circuits et mettre en avant que certains chemins sont des impasses c'est-à-dire des circuits ouverts et que d'autres sont des circuits fermés.

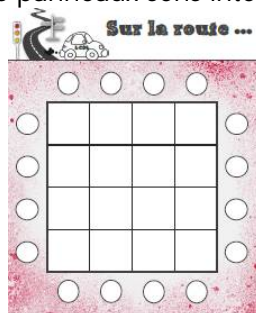
Séance 5 : le jeu de la route

Objectif spécifique de la séance : créer un parcours avec des contraintes données

Matériel : jeu du blog de Laurène sur la route

Déroulement :

- Présenter le jeu : il faut permettre à la voiture de rejoindre sa maison.
- Laisser les élèves expérimenter plusieurs planches puis une fois que le jeu est bien compris et maîtrisé, introduire les panneaux sens interdit qui bloque des cases.



Séance 6 : Consolidation

Objectif spécifique de la séance : développer une stratégie de recherche

Matériel : jeu du commerce

Déroulement :

- Présenter les divers jeux permettant de travailler cette compétence :



jeu de parcours de chez Goki



les divers go getter de chez smart games



jeu TRAX