

## BOITE A OEUFS

### **COMPETENCES :**

#### Explorer le monde :

- élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)

#### L'oral :

- Pratiquer divers usages du langage oral : décrire

### **OBJECTIFS :**

- Repérer la position d'une case dans un quadrillage et la communiquer.
- Savoir utiliser un codage en ligne/ colonne.

#### **Objectifs langagiers :**

- Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.
- Acquérir de nouveaux mots dont le sens est précisé.

### **ACTIVITE/CONTENU :**

L'élève C aura à :

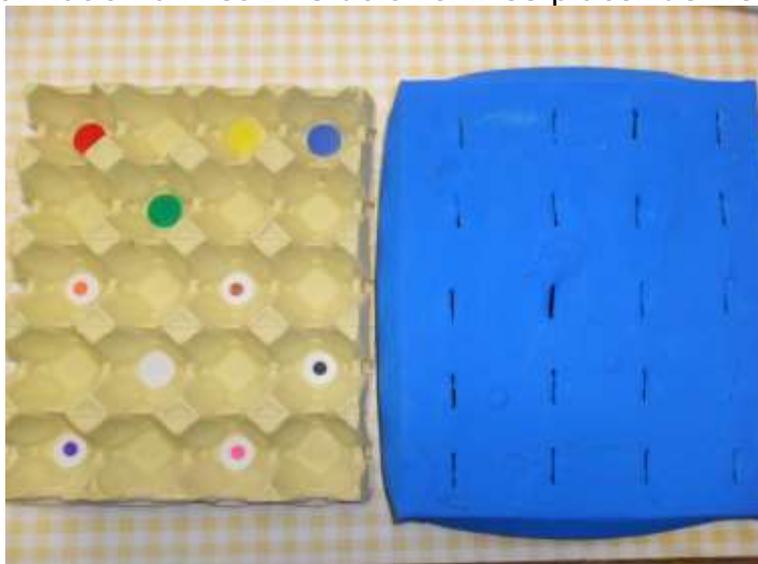
- Expliquer à A et B où placer leurs jetons pour qu'ils soient dans les mêmes cases que ceux que C a vus.

Les élèves A et B auront à :

- Placer un jeton dans les cases correspondantes.

### **ORGANISATION :**

Des jetons sont placés dans des cases de la boîte à œufs. La boîte ouverte est présentée à C qui doit mémoriser l'emplacement d'un jeton à la fois et transmettre l'information à A et B. C doit venir se placer derrière A et B.



<p><b><u>Consigne :</u></b> « J'ai mis des jetons dans cette boîte et je vais la montrer à C. C doit dire à A et B où se trouvent les jetons, un à un, en expliquant sa position. »</p>	<p><b><u>Accompagnement, aide, relance :</u></b> <u>Aide :</u> Autoriser la description par déplacement</p>	<p><b><u>Validation :</u></b> Comparaison des 2 boîtes</p>
---	---	--

<p><b><u>Matériel :</u></b> 2 boîtes de 24 œufs Des jetons de différentes couleurs 1 couvercle</p>
--

<p><b><u>CONSEILS :</u></b> <u>Au préalable :</u> Utiliser des jeux de codage : bataille navale, puzzle tableau à double entrée...</p>
--

<p><b><u>VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille de la boîte à œufs.</li> <li>- Nombre de jetons.</li> <li>- Mémoriser la consigne si la boîte de C se trouve éloignée du groupe.</li> <li>- Seulement décrire : L'élève C décrit ce qu'il voit dans la boîte et A et B agissent.</li> <li>- Remettre le couvercle sur la boîte de C. Ainsi, C devra mémoriser les emplacements des jetons.</li> <li>- Pour les MS : ajouter un repère de « flèches » pour le sens de la lecture.</li> <li>- Pour les GS : coder le tableau en abscisse et ordonnée.</li> <li>- Au début du jeu, faire apparaître la nécessité de se mettre d'accord sur un langage commun (ligne, colonne, orientation...)</li> </ul>
---

<p><b><u>RESSOURCES :</u></b> <u>Un rallye mathématique à l'école maternelle ? Oui, c'est possible !</u> Fabien Emprin CRDP Champagne- Ardenne</p>
--