

LOGIX

COMPETENCES :

Explorer le monde :

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

Explorer des grandeurs :

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

Etudier les nombres :

Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments

L'oral :

Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, expliquer, proposer des solutions, discuter d'un point de vue

OBJECTIFS :

- Savoir interpréter un codage de forme, de couleur, de position ainsi que des informations positives ou négatives : « il est là », « il n'est peut-être pas là ».
- Savoir tenir compte de plusieurs contraintes.
- Savoir opérer des déductions logiques en tenant compte des pièces déjà placées.

Objectif langagier :

- Savoir communiquer oralement des informations de position ou décrire des contraintes.

ACTIVITE/CONTENU :

Les élèves auront à communiquer entre eux pour partager des informations codées, et placer ainsi 9 pions sur le jeu.

ORGANISATION :

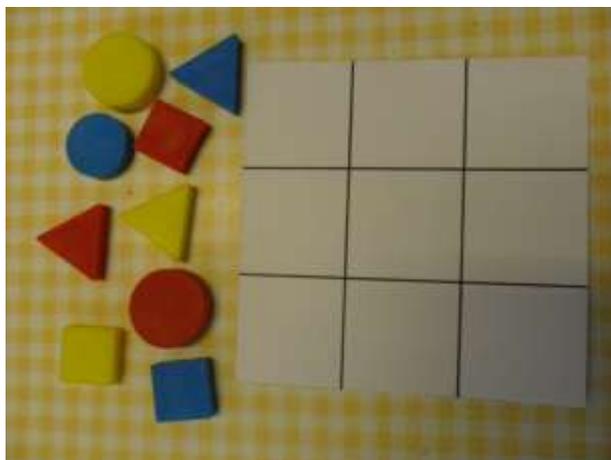
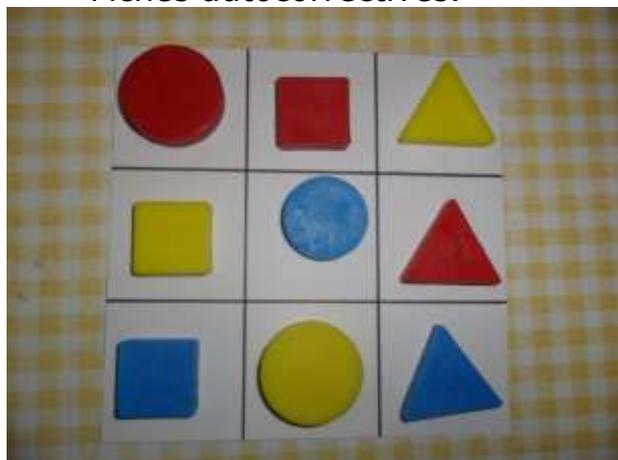
- Se joue à trois.
- Chaque enfant a 3 pions de même couleur mais de formes différentes (○ □ △).
- Chaque enfant a sa propre fiche consigne.
- Un symbole (toit de maison, X, chat...) permet d'orienter la feuille sur la table.

<p>Consigne : « Vous avez chacun des fiches sur lesquelles il y a des informations pour placer les pions sur la grille. Il faut que tous les pions soient placés et que toutes les informations soient respectées. Il est interdit de montrer sa fiche à un autre élève, vous devez vous parler. Quand vous serez sûrs, vous collerez les pièces sur la grille. »</p>	<p>Accompagnement, aide, relance : Selon besoin Expliquer le codage aux élèves : croix, case vide, case grisée</p>	<p>Validation : Fiche autocorrective</p>
--	---	---

Matériel :

Pour 1 groupe :

- Grille avec 9 cases avec le repère d'orientation.
- Lots de 3 pions de même couleur et de formes différentes.
- Fiche consigne découpée en 3 avec le même repère d'orientation.
- Fiches autocorrectives.

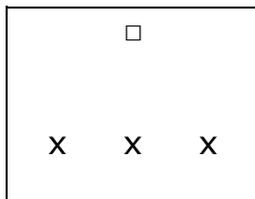


CONSEILS :

Au préalable :

- Entraînement à ce jeu individuellement, et au moins une fois en groupe
- Travailler les notions de repérage dans un quadrillage (ligne, colonne)

Pour les plus jeunes, enlever le symbole d'orientation, placer les enfants face à la fiche réponse.



VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :

Progression dans le codage

Etape 1 : Codage permettant de placer directement le pion

Etape 2 : codage indiquant la place du pion et des interdictions

Etape 3 : grille incomplète, à recomposer mentalement

A adapter selon niveau

RESSOURCES :

- LOGIX, chez Lyons Michel et Robert. Chenelière éducation, 1997.
- Un rallye mathématique à l'école maternelle ? Oui, c'est possible ! Fabien Emprin CRDP Champagne- Ardenne