

## LES IMMEUBLES

### **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 :**

Prendre conscience qu'un objet plus grand qu'un autre peut cacher ce dernier.

Utiliser des informations numériques dans un cadre spatial

Prendre en compte plusieurs contraintes en même temps

#### **Objectif langagier :**

Se mettre d'accord : expliquer son point de vue, écouter l'autre

### **ACTIVITE/CONTENU :**

Les élèves auront à :

- placer les tours à partir des informations concernant le nombre de tours visibles depuis le début de chaque colonne et ligne.

### **ORGANISATION :**

Ce jeu se joue à 3. Chaque enfant place les immeubles face à lui en tenant compte de sa consigne et de celle des autres. Pour le quatrième côté du carré, il servira de vérification.

#### **Consigne :**

« Placez toutes les tours en tenant compte des informations écrites. »

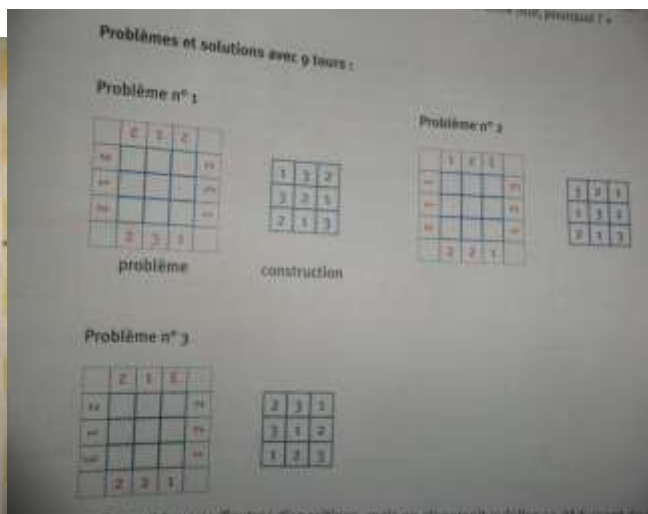
#### **Accompagnement, relance :**

#### **Validation :**

Vérifiez avec le quatrième côté (plusieurs solutions possibles)

**Matériel :**

2 plateaux de jeu codés de 5 cases sur 5 cases  
2 fois 9 tours allant de 1 à 3 étages



**CONSEILS :**

Au préalable, entraînement préparatoire à l'activité en individuel  
Les élèves auront à placer les tours en fonction des informations numériques fournies.

**Matériel à prévoir :**

1 bande de 7 cases de la taille des cubes utilisés (progression possible : grands cubes type Asco puis petits cubes), 5 tours fabriquées à l'aide de 15 cubes : 1 tour de 1 étage (1 cube), 1 tour de 2 étages (2 cubes), ...jusqu'à 1 tour de 5 étages.  
A chaque extrémité de la bande, on inscrit le nombre de tours visibles.  
Le but du jeu est de placer les 5 tours en tenant compte du nombre de tours qui doit être visible de chaque extrémité de l'alignement.

2						3
1						3
1						4
2						1



**VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :**

Augmenter le nombre de tours et de cases  
Sudoku

**RESSOURCES :**

Découvrir le monde avec les mathématiques à la maternelle Situations pour la grande section Dominique Valentin Hatier