



FICHE-JEU : « Le jeu du Chat » 2 – 4 ans

Acquérir les premiers outils mathématiques

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Explorer le monde

Modalité d'apprentissage : « Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes »

Compétences : programmes de la Maternelle 2021

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.

Objectifs

- Se repérer dans l'espace dans une situation spatiale complexe
- Comprendre et utiliser le vocabulaire adapté qui permet de s'orienter
- Expliciter sa pensée : échanger, s'exprimer, s'expliquer, se justifier.

Activité proposée

➤ **Présentation succincte** : Les élèves doivent comprendre une indication de position dans l'espace et partager cette information pour valider leur position par rapport à celles des autres camarades. Cela oblige l'élève à communiquer avec les autres joueurs pour résoudre son problème.

➤ **Matériel pour la classe** :

- Des feuilles-consigne
- 4 cerceaux
- Des chasubles ou des foulards (bleu, rouge, jaune, vert)

➤ **Organisation** :

Groupe de 4 élèves (C'est l'enseignant qui joue le rôle de vérificateur)

➤ **Déroulement** :

→ **Etape 1 : présentation de la situation et appropriation de la consigne – utilisation des annexes A puis B (2 situations différentes avec 1 feuille-consigne collective pour 4 joueurs)**

- On donne la consigne générale
- On explicite si besoin le code couleur aux élèves mais on peut leur laisser l'interpréter.

→ **Etape 2 : présentation de la situation et appropriation de la consigne – utilisation des annexes 1 à 4 (1 situation avec 1 feuille-consigne individuelle par joueur)**

- On donne la consigne générale
- On explicite si besoin le codage aux élèves (l'élève est le chat encadré sur sa feuille) mais on peut leur laisser l'interpréter.

→ **Phase de recherche : se positionner selon l'indication donnée par la feuille-consigne.**

- Les élèves rencontrent pour certains quelques difficultés usuelles :
- ↳ Ils ont du mal à se décentrer
- ↳ Ils ont du mal à orienter la feuille-consigne.

Conseils :

- S'appuyer sur la présence d'un adulte repère ou d'un chat en peluche ou d'un plot qui fournit une aide à la décentration de l'élève
- Ne pas hésiter à ce qu'ils discutent ensemble de leur position : c'est la confrontation avec les autres qui peut les aider aussi à remettre en cause l'idée qu'ils sont au cœur du dispositif spatial.
- Dire aux élèves que les chats comme les élèves regardent devant eux : il convient alors de tenir sa feuille-consigne droite les chats tournés devant (possibilité d'ajouter une flèche sur la feuille comme au sol ...)

→ **Etape 3 : Vérification / co-validation :** Les élèves vérifient que la configuration au sol est conforme à celle induite par chacune des 4 feuilles consignes.

Le critère de réussite pour l'enseignant sera alors de voir si :

- les élèves sont capables de retrouver quel élève représente tel chat ;
- les élèves sont capables d'utiliser le lexique à bon escient et en situation (à droite, à gauche, à côté, derrière, devant ...)

➤ **Variable possible :**

Poser un chat en peluche dans le dispositif avec un foulard de couleur

