



Fiche jeu

## « TOUS EN FORME »

4-6 ans

### ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

#### « Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées »

##### Compétences (Programmes de la maternelle 2021) :

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leurs formes.
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.

##### Objectifs :

- Observer des formes géométriques, les mémoriser, et remplir ces mêmes formes géométriques vides avec des figures.
- Utiliser le vocabulaire des figures géométriques pour se mettre d'accord sur ce que chacun doit ramener.
- Faire des essais, tâtonner.

### Activité proposée

Dispositif : travail en binômes.

##### Matériel pour deux élèves :

- une fiche (planches de 1 à 5) « Tous en forme » en A4 (A3 pour les plus jeunes)
- une fiche « poubelle ».

Matériel pour les groupes : des planches de figures prêtes à découper (sous format Word, de sorte à pouvoir modifier les figures et les adapter aux besoins de vos élèves). Ces figures, une fois découpées, seront disposées dans des barquettes au fond de la classe, une par forme.

##### Déroulement :

Les élèves sont par groupes de 2 avec un seul bonhomme qu'ils doivent remplir avec les bonnes formes. Ils vont chercher des figures dans des boîtes distantes et en rapportent à chaque fois chacun deux. A chaque trajet, 4 figures sont donc rapportées, et il faudra que les élèves s'entendent pour qu'elles soient de la bonne forme. (En cas d'effectif impair, organiser des trinômes qui rapportent 4 figures.)

##### Consigne :

« Voici un bonhomme. Il est fait de différentes formes. Vous devez aller chercher par groupes de 2 exactement les bonnes figures au fond de la classe (indiquer l'endroit précis) pour les coller sur le bonhomme. Attention, vous devez rapporter à chaque voyage deux figures chacun : pas plus, pas moins ! Si vous rapportez des figures qui ne vont pas, qui ne sont pas de la bonne forme, vous les collerez sur la feuille « poubelle » qui est à côté. A la fin, il faut qu'il y ait le moins de figures possibles dans la poubelle. »

### **Progression proposée :**

#### **Situation 1 :**

- On peut commencer avec un bonhomme plus simple comportant moins de figures (cf. planche 1).

#### **Situation 2 :**

- On peut commencer par travailler un bonhomme plus symétrique au début (cf. planche 2) ; un dessin symétrique va favoriser la constitution de paires ou la répartition de la tâche entre 2 élèves (chacun un côté par exemple).

#### **Situation 3 :**

- On peut jouer sur la quantité de figures à rapporter (variante de la consigne).

#### **Situation 4 :**

- On peut mettre le modèle à une échelle différente de celle des figures et demander aux élèves de coller les figures sur une feuille blanche comme sur le modèle, comme pour un tangram ...

### **Conseils :**

- Pour les plus jeunes : on peut leur demander de mettre une figure dans chaque main.
- Pour les plus grands : on peut introduire des figures intruses dans les barquettes comme des rectangles, losanges, des pentagones ... Ces intrus vont obliger l'élève à différencier davantage de formes pour mieux mémoriser celles dont il a besoin pour son projet.

### **Variables :**

- Nature des figures, taille, couleur, quantité ...
- Types de représentation (figurative ou abstraite)

### **Activités décrochées :**

En parallèle à cette activité, il est possible de mettre en place des séances de manipulation de jeux de formes (puzzles, tangrams, gommettes, jeux magnétiques, ou encore le jeu du marteau ci-dessous).



