académie Orléans-Tours
direction des services départementaux de l'éducation nationale Indre-et-Loire

Semaine des Mathématiques

Du 12 au 18 mars 2018

Cycle : 1

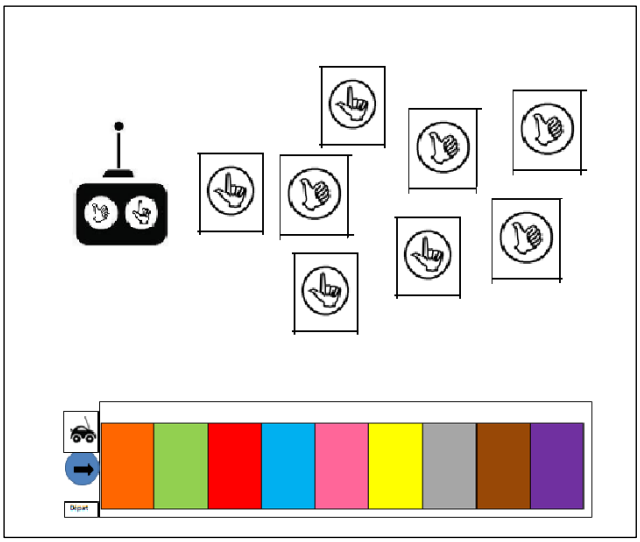
Niveau : 1

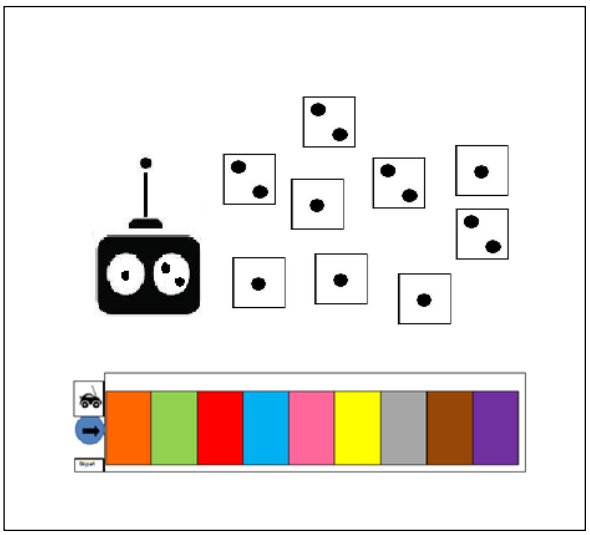
Enigme n° 1 – la voiture télécommandée

Objectifs : Connaître les petits nombres.
Utiliser la représentation des nombres 1 et 2 sous la forme des doigts de la main, de constellations du dé.
Prendre en compte la valeur des petits nombres 1 et 2 pour réaliser un déplacement sur une piste.

matériel : deux types de représentations possibles (au choix selon les outils de la classe)

- pistes de couleur (une par élève)
- cartes « véhicules » (une par élève), cartes « télécommandes » (une par élève),
- cartes « doigts » ou cartes « dé » (24 x 1 et 18 x 2)
- feuille format A3 pour noter les réponses du groupe.





Organisation possible : groupes de 3/4 élèves

1ère partie : appropriation de la situation de jeu

But : il s'agit pour les élèves de s'approprier le matériel, de vérifier s'ils sont capables de réaliser un déplacement sur la piste de jeu, de prendre en compte les indications de déplacement de la télécommande (1 ou 2).

organisation : Les élèves vont jouer par groupe de 3 ou 4.

matériel : Une piste de couleur est placée sur la table pour le groupe, ainsi qu' une carte « petite voiture ». Des cartes « doigts » ou « dés » sont à disposition au centre de la table pour tous les élèves.
Une carte « télécommande » est distribuée à chaque enfant.

Déroulement :

L'enseignant.e donne la première consigne. A tour de rôle, les élèves vont mettre le doigt sur l'un des boutons de leur télécommande et déplacer la voiture en fonction du nombre choisi.
Lejeu s'arrête lorsque la voiture a atteint la dernière case. Il peut être repris si nécessaire.

- **D'autres consignes peuvent être proposées pour s'entraîner au déplacement sur la piste de couleur.**

2ème partie : le défi

But : Prendre en compte les consignes de déplacement dictées par l'adulte et réaliser seul un déplacement sur sa piste de couleur pour répondre au défi.

organisation : groupe

matériel : Chaque élève reçoit :

- une piste de couleur
- une carte « camion de pompier »
- une carte « ambulance »
- une carte « télécommande »

Déroulement :

L'enseignant.e présente la première consigne. La consigne peut être matérialisée par l'affichage de cartes « dés » ou « doigts » . Individuellement, les élèves vont essayer de placer le camion de pompier sur leur piste de couleur.
Ensuite la deuxième consigne est donnée pour le déplacement de l'ambulance. La consigne peut être également matérialisée par un affichage.
Après ce temps de recherche individuelle, prévoir une mise en commun : échanges et validation des réponses.
Les cartes « doigts » ou des cartes « dés » peuvent être utilisées pour valider ou invalider les réponses. On peut aussi prévoir l'utilisation de jetons pour visualiser les déplacements.
La réponse du groupe est notée collectivement sur une feuille A3.