

## Situation n° 3 : Le train des animaux

### But du jeu :

Reconstituer le train en utilisant « premier, dernier, deuxième, troisième... » pour ordonner les wagons.  
Le meneur de jeu s'attachera à bien utiliser ces termes, et non les termes de topologie « devant derrière ».

### Matériel :

- Un train modèle. Le nombre de wagons sera de 4, il conviendra de prendre des animaux qui sont familiers aux enfants.
- Autant d'images de wagon que d'élèves dans chaque groupe, d'un nombre supérieur au nombre de wagons du train modèle. (Elles peuvent être montées en badge ou en collier, ou être simplement tenues par l'élève).
- Une chaise pour représenter la locomotive.
- Mettre à disposition du matériel que les élèves pourront utiliser pour anticiper les 4 wagons (cerceaux ou lattes placées au sol, craies pour marquage...)

### Mise en scène :

Les élèves sont répartis en groupe d'au moins 5 élèves. Chaque enfant a une image d'un wagon contenant un animal. Le jeu consiste à se mettre en file indienne derrière la chaise locomotive pour reconstituer le train et remettre en ordre les animaux comme sur le train modèle.

Le meneur de jeu (le maître) a devant lui, invisible pour les élèves, un train constitué de 4 wagons avec des animaux. Il indique dans le désordre la position de chaque animal dans le train.

Le groupe qui a constitué en premier le bon train remporte le défi.

Au premier essai, la difficulté sera de placer un « wagon » alors que ceux qui se situent devant ne sont pas encore appelés. C'est là qu'ils devront mettre en place une stratégie pour anticiper les places vides, soit en laissant un espace (le carrelage du sol peut aider) soit en matérialisant les wagons vides par du matériel posé au sol, ou un marquage à la craie. Les interactions dans le groupe lors de cette phase de coopération amèneront les élèves à produire les termes : premier, deuxième, troisième.

Possibilité de faire évoluer le jeu en plaçant un élève comme meneur de jeu à la place du maître.

### Exemple de matériel pour un groupe de six élèves :

A imprimer à partir du doc élève

### Matériel Maître :

