



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

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Domaine : « Faire l'expérience de l'espace »

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

Compétences (Programmes de la maternelle 2015- page 18)

- Se situer dans l'espace par rapport à soi, par rapport aux autres, par rapport à des repères.
- Comprendre une représentation plane, communicable (construction d'un code commun).
- Comprendre et utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, à côté de...) dans des descriptions ou explications.
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.
- Comprendre un message codé et agir ou répondre de façon pertinente.

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)

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

sources : CRDP de Champagne-Ardennes : travaux de Fabien et de Fabienne Emprin sur le rallye mathématiques en maternelle