

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : A la poursuite du « géo-maître »

Domaine : Mathématiques

Cycle (ou classe) : CE1

1. Situation dans l'apprentissage

Cet outil a été réalisé dans le cadre de mon stage filé en CE1. Chargée du programme de la géométrie pour l'année, j'ai créé cet outil pour les élèves afin qu'ils puissent réinvestir d'une manière différente leurs connaissances dans ce domaine ; mais aussi pour leur permettre de se familiariser au maximum avec le vocabulaire géométrique.

Cet outil peut donc être utilisé pendant l'apprentissage et/ou en réinvestissement des acquis ; en particulier pendant des temps de travail en ateliers.

2. Compétences visées

- reconnaître et tracer un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle ;
- percevoir, reconnaître et vérifier un angle droit à l'aide d'un instrument (équerre ou gabarit d'angle droit) ;
- utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit ;
- situer un objet par rapport à un autre objet ;
- connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.

3. Objectifs poursuivis

- comprendre et utiliser le vocabulaire géométrique en situation (positions relatives dans l'espace, lexique de la géométrie plane) ;
- améliorer ses compétences à manipuler les instruments de la géométrie (équerre, gabarit d'angle droit) ;
- développer le sens de l'observation et l'esprit logique.

4. Description de l'outil

- un plateau de jeu
- 3 planches numérotées
- une ardoise avec feutre
- une boîte « outils de géométrie » :
équerre, gabarit d'angle droit, règle
- une boîte comprenant 80 cartes et un support :
32 cartes « question »
et 48 cartes « manipulation »
- une boîte avec matériel « pratique » :
5 pions, 2 dés, gommettes, bâtonnets

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation


Cet outil se joue de 2 à 5 joueurs.

Le premier joueur qui commence est celui qui marque le plus de points en lançant les dés.
Les joueurs suivant sont déterminés par le sens des aiguilles d'une montre.

Pour commencer, le joueur positionne son pion sur la case départ et lance les dés.

Il avance son pion du nombre de cases correspondant aux points obtenus.

Il doit suivre ce qui est indiqué sur la case :

- une case noire « tempête » signifie retourner à la case départ ;
- une case verte « tremplin » fait avancer de 3 cases ;
- une case orange permet de relancer les dés ;
- une case jaune oblige à passer son tour ;
- une case « ? » donne droit à tirer une carte « question » ;
- une case  donne droit à piocher une carte « manipulation ».

Quand un joueur tombe sur une case qui nécessite de piocher une carte, c'est toujours le joueur suivant (celui situé à sa gauche) qui prend la carte afin de la positionner sur le support qui permet de cacher la réponse inscrite dessus. Une fois la carte positionnée sur ce support, il peut la transmettre au joueur concerné. Celui-ci lit alors à voix haute ce qui est indiqué dessus.

Lorsqu'un joueur répond correctement il peut relancer les dés (3 fois de suite au maximum afin de ne pas mobiliser la partie par un seul joueur), sinon il passe son tour.

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case d'arrivée.

6. Variables didactiques et prolongements

Comme variable didactique il est possible de laisser les élèves en difficulté consulter leur cahier de leçons ou cahier mémo. En ce qui concerne les tracés, on peut envisager d'ajouter des exigences de mesure (en cm ou en nombre de carreaux pour l'utilisation de la face quadrillée de l'ardoise), on peut aussi changer les supports (papier avec un quadrillage différent, papier pointé...).

En prolongement, on peut enrichir la pioche de nouvelles cartes « question » et/ou « manipulation » selon les besoins des élèves dans certains domaines, après de nouveaux apprentissages.

De plus, il est tout à fait possible d'adapter ce jeu à des élèves de cycle 3 en complexifiant les questions, le vocabulaire, en augmentant le choix des outils, en fonction de l'avancée des apprentissages.

7. Analyse

(la naissance de cet outil, l'analyse de sa mise en œuvre avec les élèves et les remédiations éventuelles)

Naissance de l'outil :

Cet outil est né du besoin de confronter les élèves au langage géométrique dans une situation de communication différente, celui du jeu. Dans le cadre de ma réflexion sur le sujet de mon écrit professionnel sur les compétences spécifiques du langage géométrique, j'ai trouvé qu'il pouvait être pertinent de mettre les élèves dans une situation ludique leur permettant d'utiliser le plus possible ce langage. C'est donc pour répondre à cet objectif que j'ai cherché à varier les tâches (répondre à des questions, manipuler du matériel) et les compétences langagières (lecture à voix haute, vocabulaire spatial et spécifique à la géométrie plane).

Analyse et remédiations éventuelles :

La mise en œuvre de cet outil a été réalisée lors de temps de travail en atelier. Cela permettait de constituer un groupe de 5 élèves en autonomie (grâce à la présence des réponses au bas des cartes).

La prise en main du jeu par les élèves a nécessité ma présence au départ (explication de la règle et du matériel). Ensuite, c'est un élève qui avait utilisé le jeu qui le présentait aux autres. Le jeu s'est par la suite déroulé de manière auto-gérée.

Les élèves ont apprécié cette façon de faire de la géométrie, essentiellement parce que les cartes ne contiennent pas seulement des questions mais qu'il y a aussi des manipulations. Ce jeu a permis à certains élèves de progresser dans leur repérage spatial (positionnement de figures les unes par rapport aux autres). De plus, cela contribue aussi au développement des compétences relatives au jeu collectif (respect de ses camarades, des règles du jeu et de communication).

Toutefois, le jeu offre l'inconvénient d'avoir une durée un peu longue pour certains (il faut compter en moyenne une bonne demi-heure pour une partie).

Il pourrait être intéressant d'enrichir le jeu par de nouvelles cartes créées cette fois-ci avec les élèves en lien avec les nouveaux apprentissages faits en classe (en lien avec la production d'écrit).

De plus, je pense qu'il serait possible d'envisager que ce jeu suive les élèves dans la classe suivante et même tout au long du cycle 3 (en ajoutant ou en enlevant des cartes, des outils de géométrie, des nouvelles notions...).