



FICHE-JEU : « Prenons le train »

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Domaine : « Découvrir les nombres et leurs utilisations »

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

Compétences (Programmes de la maternelle 2015- page 16)

- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
- Situer des objets [...], entre eux.
- Définir un sens de lecture, un sens de parcours, donner un ordre.
- Utiliser la comptine numérique.

Objectifs :

- Utiliser le nombre comme mémoire de la position, mémoire du rang (l'élève doit compter pour repérer la position d'un personnage dans un des wagons du train).
- Expliciter sa pensée : échanger, s'exprimer, s'expliquer, se justifier.

Activité proposée :

➤ **Présentation succincte** : Les élèves doivent placer des personnages dans leur train en respectant le rang indiqué dans le train modèle.

➤ **Matériel pour la classe :**

- Un jeu de 6 personnages et de familles. (Annexe 1)
- Deux trains par élève sur format A3. (Annexe 1)
- Un jeu de cases grisées. (Annexe 1)
- Une bande numérique individuelle.
- Des ardoises ou des feuilles.
- Une fiche de suivi enseignant. (Annexe 2)

➤ **Déroulement :**

Phase 1 : découverte/ mise en situation

4 à 6 personnages (poupées, peluches) de la classe sont placés dans un train formé avec des chaises. La locomotive est symbolisée par un plot.

1. Placer chaque personnage sur une chaise. Revenir s'asseoir sur le banc pour observer le train et mémoriser la position des personnages. L'enseignant cache la photo des personnages sous les chaises. Les personnages sont ensuite retirés. Chaque élève est chargé de retrouver la place d'un personnage. Les autres enfants commentent et interviennent s'ils ne sont pas d'accord.

2. La validation se fait en regardant la photo. Vocabulaire (devant, derrière, le premier, le dernier...)

3. La même activité est réalisée en salle de motricité avec des cartons qui seront les wagons du train. Les enfants s'assoient dans les cartons. La photo permet de valider les positions des enfants.

Phase 2 : présentation du matériel et découverte de la tâche.

En binôme, les élèves reçoivent un train modèle avec une case wagon grisée et un train « personnel » dans lequel ils doivent placer leur personnage au même rang que la case modèle, grisée. L'enseignant laisse les enfants trouver la consigne.

Mise en commun.

Echange des trains modèles. Et répétition de l'activité.

Phase 3 :

Toujours en binôme, le train modèle est éloigné, les élèves doivent se déplacer pour le voir et doivent mémoriser la place de la case grisée. Ils doivent retourner à leur train personnel pour placer leur personnage.

La validation se fait en plaçant leur train personnel sous le train modèle.



Mise en commun des stratégies et des difficultés rencontrées. L'enseignant questionne les enfants sur les outils possibles à utiliser pour aider à la mémorisation du rang (bande numérique, ardoise...).

Phase 4 :

En binôme, un des deux élèves possède le train modèle, il doit indiquer la place du personnage à son camarade sans lui montrer le modèle.

Variables :

- Le nombre de wagons,
- le nombre de personnages,
- le nombre de déplacements,
- la taille du train modèle (s'il n'est plus à la même échelle, la correspondance terme à terme n'est plus possible)
- les parties grisées, sur le modèle, sont amovibles et cachent un ou plusieurs personnages. Les enfants doivent alors retenir le rang et le nombre de personnages. Ils écriront le nombre (en chiffres) dans le wagon correspondant de leur train « personnel ».

Pour aller plus loin, un logiciel reprenant cette activité « Le train des lapins », créé par l'Académie d'Aix-Marseille vous est proposé sur le lien ci-dessous :

http://www.mission-maternelle.ac-aix-marseille.fr/outils/pages_outils/maths/lapins.html

sources : Mallette Copirelem , Acces Vers les maths PS