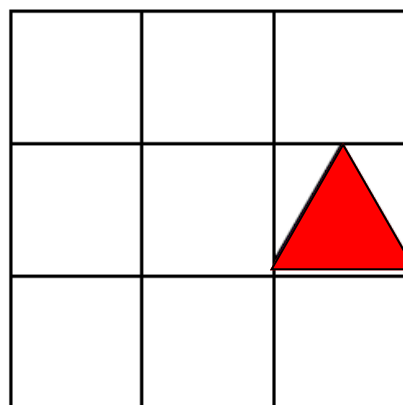
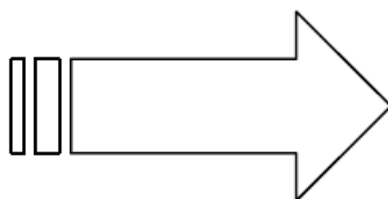
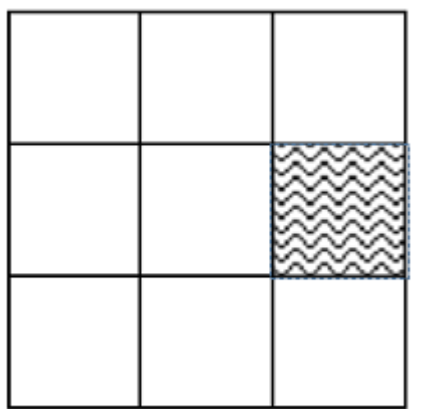
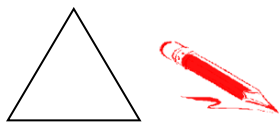


CARREMENT LOGIQUE

Un premier exemple est donné: un triangle rouge est à placer correctement.
Sur le modèle une case est grisée, des indications sont données sur la couleur et la forme à y placer.

Consigne à donner :

« Regardez bien ces deux cadres. Pourriez-vous expliquer pourquoi on a mis un triangle rouge à cet endroit? »



Il s'agit ensuite de trouver toutes les réponses possibles dans les deux situations suivantes, placer un carré, placer une forme de la couleur attendue (planche jointe).

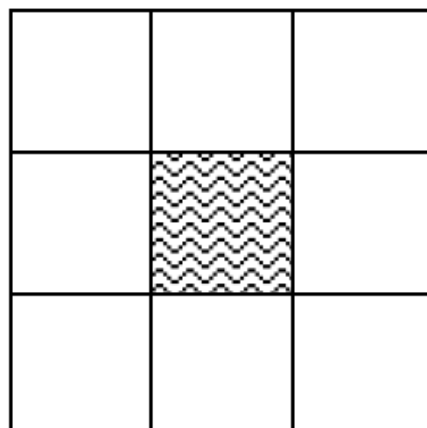
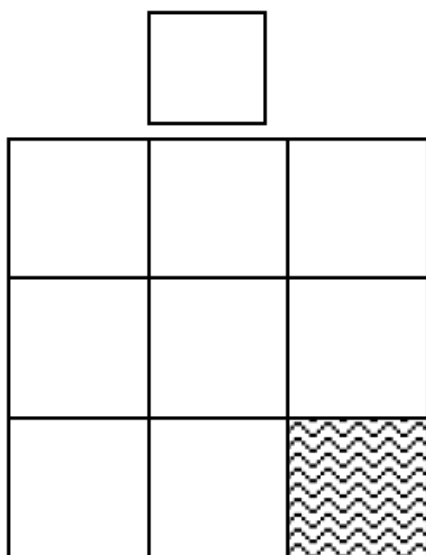
Consigne à donner pour chacun des défis:

« Sur cette case grise, vous pouvez placer un triangle, ou un carré ou un disque, de couleur jaune, rouge ou bleue.

Choisissez ce que l'on peut poser sur la case. Il y a plusieurs possibilités, vous devez les trouver toutes. Pour cela je vous donne des cadres vides et des jetons ». (planche jointe)

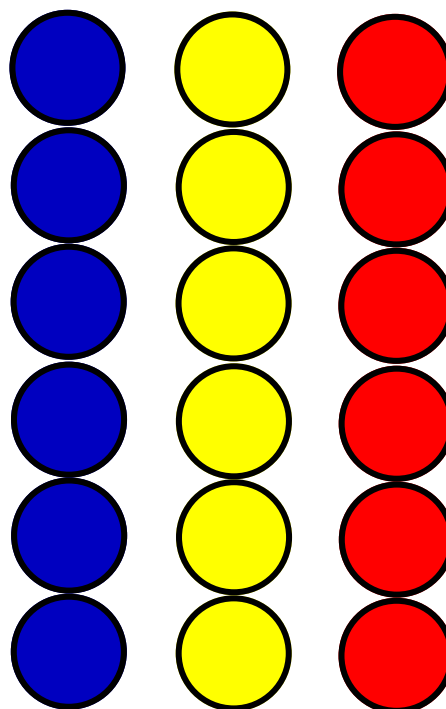
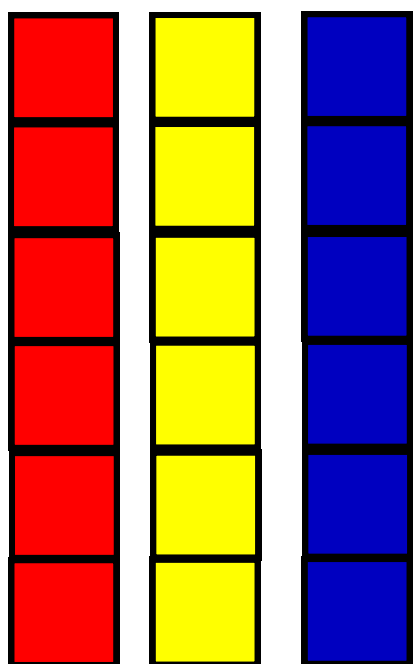
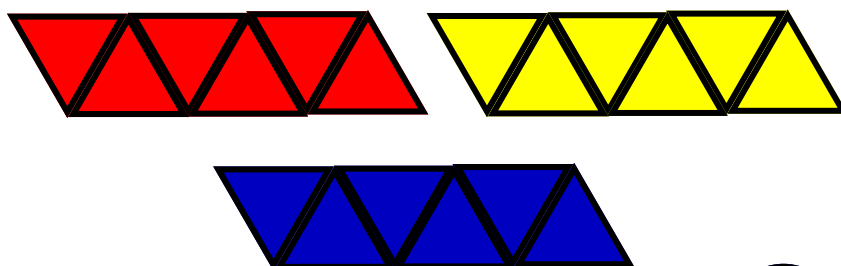
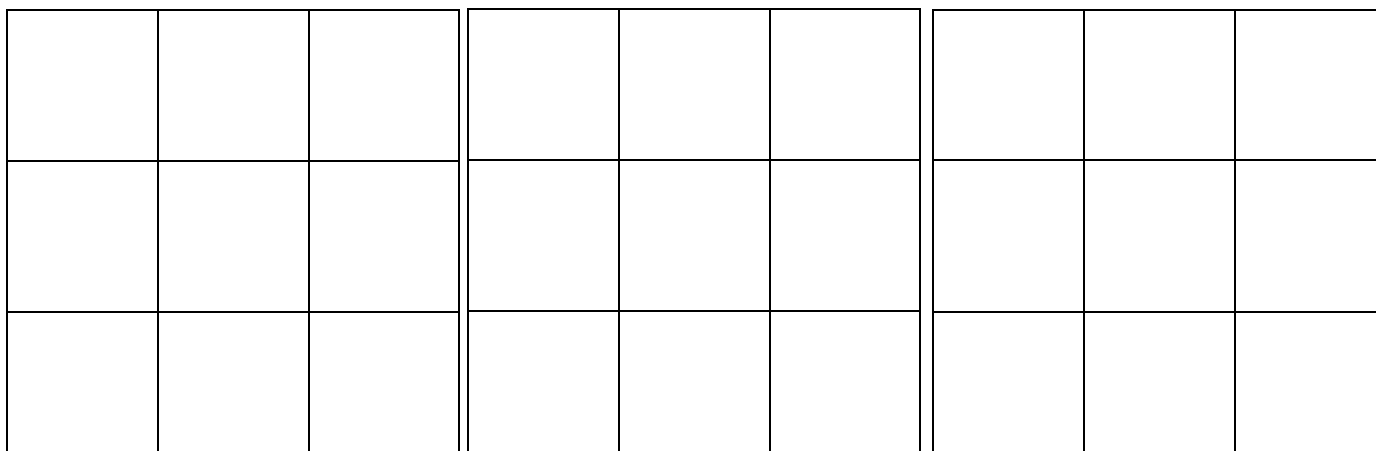
Défi 1 - Grille à montrer aux élèves

Défi 2 - Grille à montrer aux élèves



CARREMENT LOGIQUE

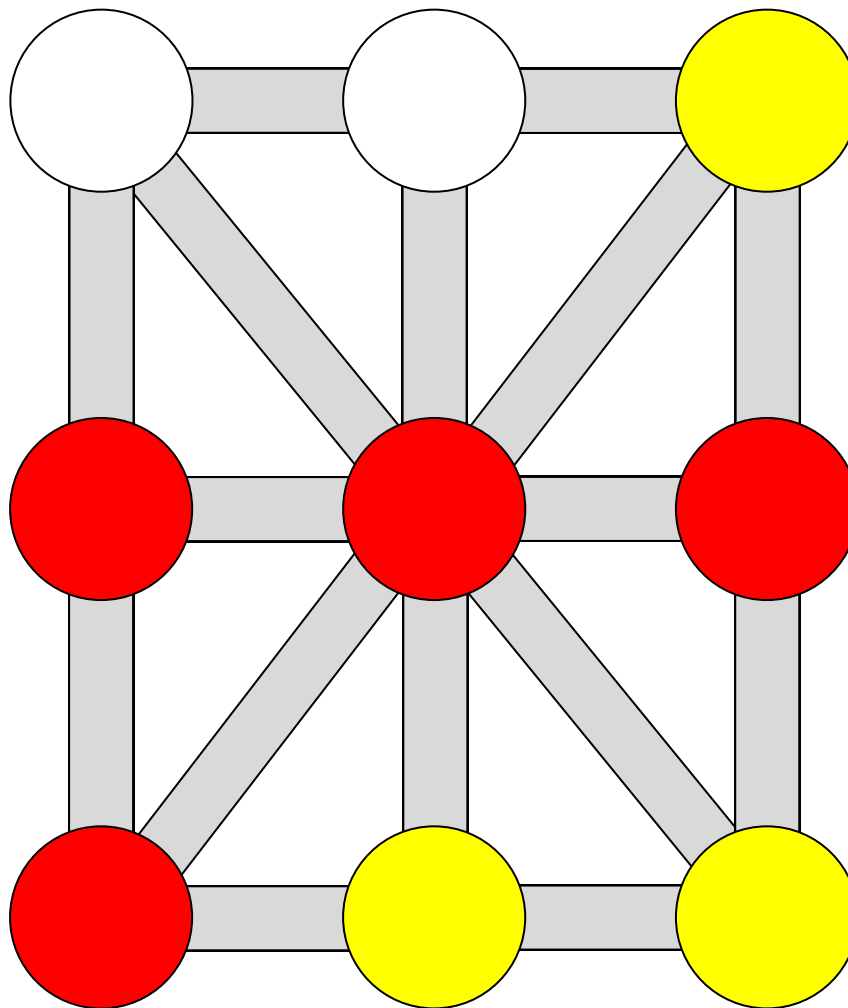
Défis 1 et 2 - Grilles et jetons à donner aux élèves pour explorer les diverses possibilités



ETAPE 2 SÉRIE BLEUE - Logique

LA MARELLE

Phase 1 : « Voici la fin d'une partie entre deux joueurs.
Le joueur qui possède les pions rouges a gagné.
Trouvez la règle du jeu. »



Matériel et remarques : Marelle vierge et jetons de 2 couleurs différentes.

Phase 1 :

S'assurer que le vocabulaire : « ligne », « colonne » et diagonale est compris. Noter les remarques des enfants.

La règle attendue pourrait être la suivante : Il faut aligner trois points en ligne, en colonne ou en diagonale.

Phase 2 :

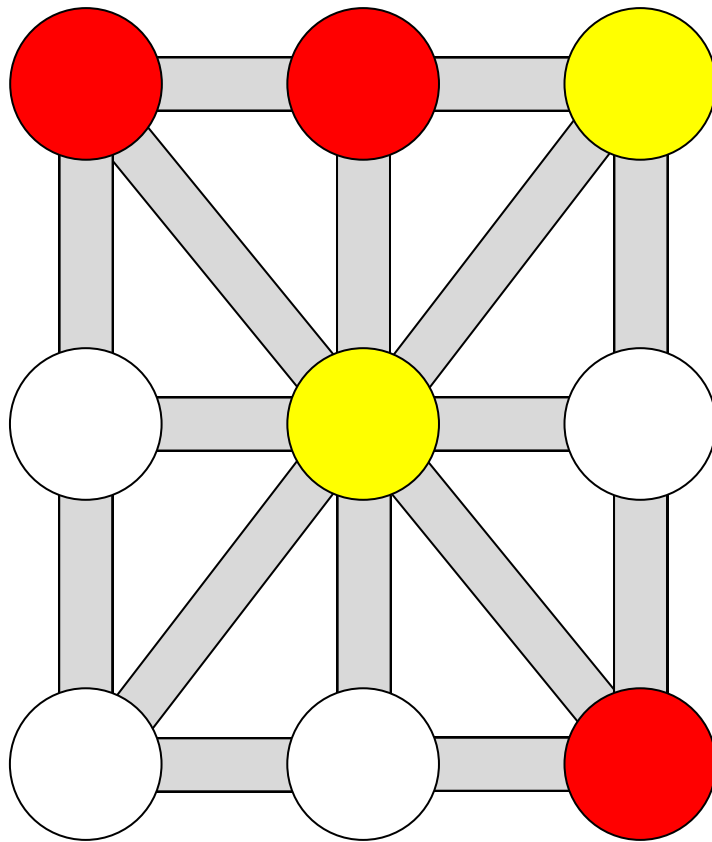
Prendre une photo du résultat et justifier la réponse sous forme d'une dictée à l'adulte.

Phase 3 : Sur la fiche vierge, laisser les élèves jouer librement. Prendre une photo de 2 ou 3 parties libres et faire expliciter par la classe s'il y a un gagnant et pourquoi?

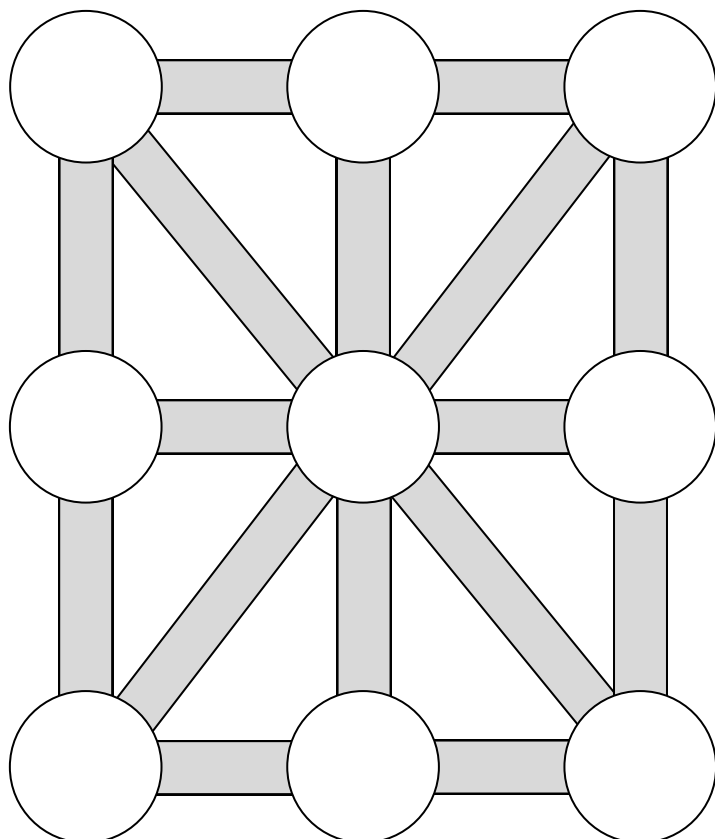
ETAPE 2 SÉRIE BLEUE - Logique

LA MARELLE

Phase 2 : « C'est au joueur qui a les pions jaunes de jouer. Place son jeton jaune pour le faire gagner. »

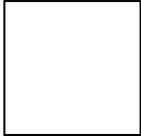
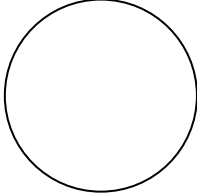
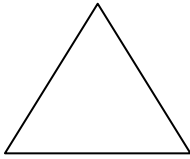

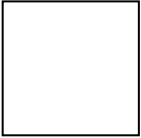
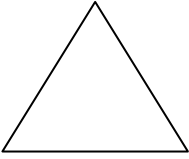
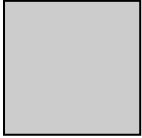
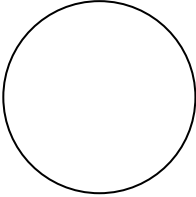
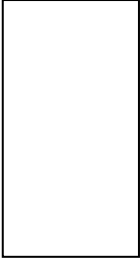


Phase 3:
grille pour
partie
libre



ETAPE 2 SÉRIE JAUNE - Logique

LE TABLEAU DES FORMES

« Voici un tableau. Observez les formes. A votre avis, pourquoi le carré est-il placé à cet endroit? Vous devez m'expliquer. »

« Maintenant, vous voyez que, sur le tableau, trois cases sont vides. Cherchez les formes manquantes et collez-les au bon endroit en justifiant vos réponses. »

Remarques et matériel :

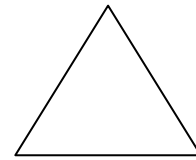
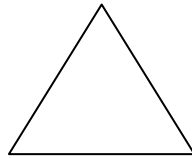
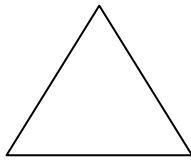
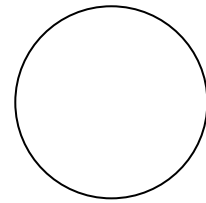
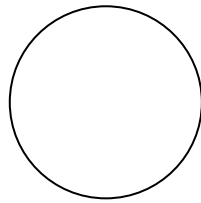
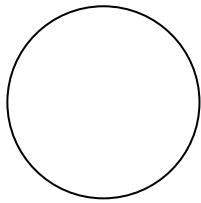
Le maître s'assurera de l'utilisation du vocabulaire de structuration spatiale : ligne, colonne, croisement, dessus, dessous, avant, après, entre...

Etape 1 : Le maître doit montrer le carré gris (il est commun à la ligne et à la colonne).

Etape 2 : On pourra mettre les différentes formes à disposition des enfants (rectangle, carré, triangle et rond) pour la phase de recherche. Notez les justifications des élèves.

ETAPE 2 SÉRIE JAUNE - Logique

LE TABLEAU DES FORMES



LE PAPIER PEINT

Phase 1:

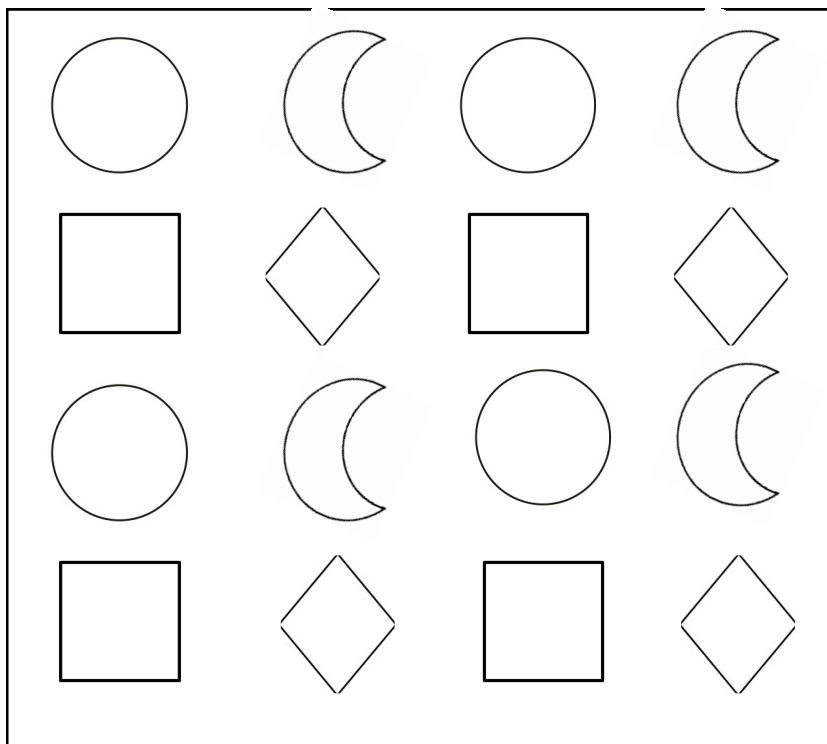
« Voici un papier peint. Observe attentivement les motifs et explique comment ils ont été disposés. »

Phase 2 :

« Sur le papier peint, certains motifs ont été cachés. Quelles formes sont cachées sous le cache rouge, sous le cache vert et sous le cache noir ? Justifie tes réponses et vérifie en soulevant le cache. »

Phase 3 :

« Invente un nouveau papier peint avec les motifs suivants : Moto, voiture, camion, avion, en respectant le même algorithme. »



Remarques et matériel : agrandir les supports papier-peint pour les recherches et les affichages collectifs.

Etape 1 :

S'assurer que le vocabulaire spatial a bien été utilisé : au dessus- en dessous, entre, ligne et colonne...

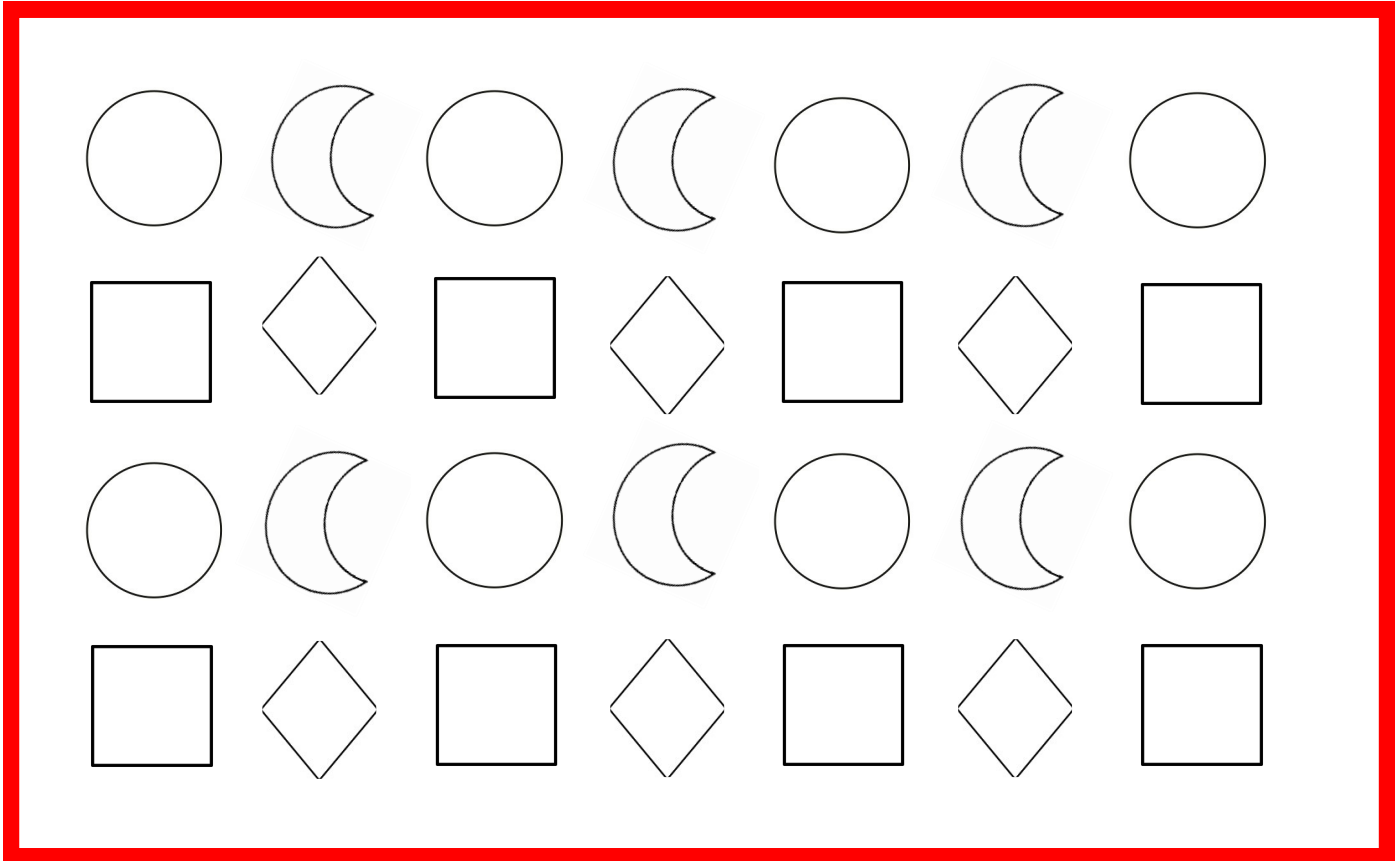
Etape 2 : utiliser la fiche phase 1 pour cacher certaines formes comme sur l'exemple de la phase 2. Demander aux élèves de soulever eux même le cache leur permet de s'auto-valider.

On pourra éventuellement mettre à disposition des enfants les différents motifs (lune, carré, losange et rond) pour la phase de recherche.

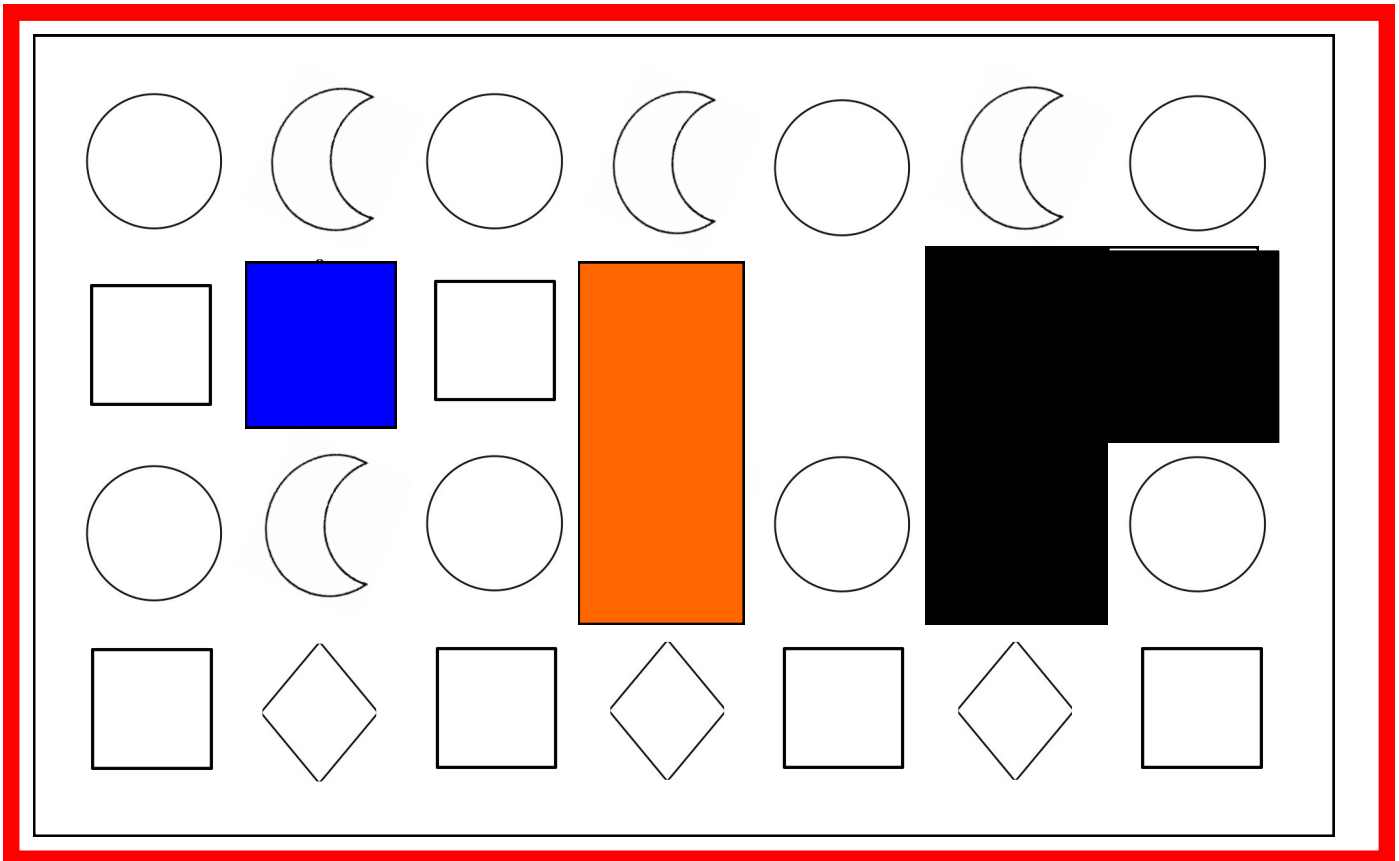
Etape 3 : Donner aux enfants d'autres motifs (feuille jointe) pour la création d'un nouveau papier peint.

Envoyer une photo du nouveau papier peint et en dictée à l'adulte le détail de la justification de la construction.

ETAPE 2 SÉRIE ROUGE - Logique



EXEMPLE PHASE 2



Rallye Maths 95 - IREM épreuves Maternelle 2014 2015
ETAPE 2 SÉRIE ROUGE - Logique

