



FICHE-JEU : « Le jeu du Chat » 4 – 6 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, entre, 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.

➤ **Consigne** : vous devez vous placer dans les cerceaux en respectant les indications données sur les « feuilles - consigne »

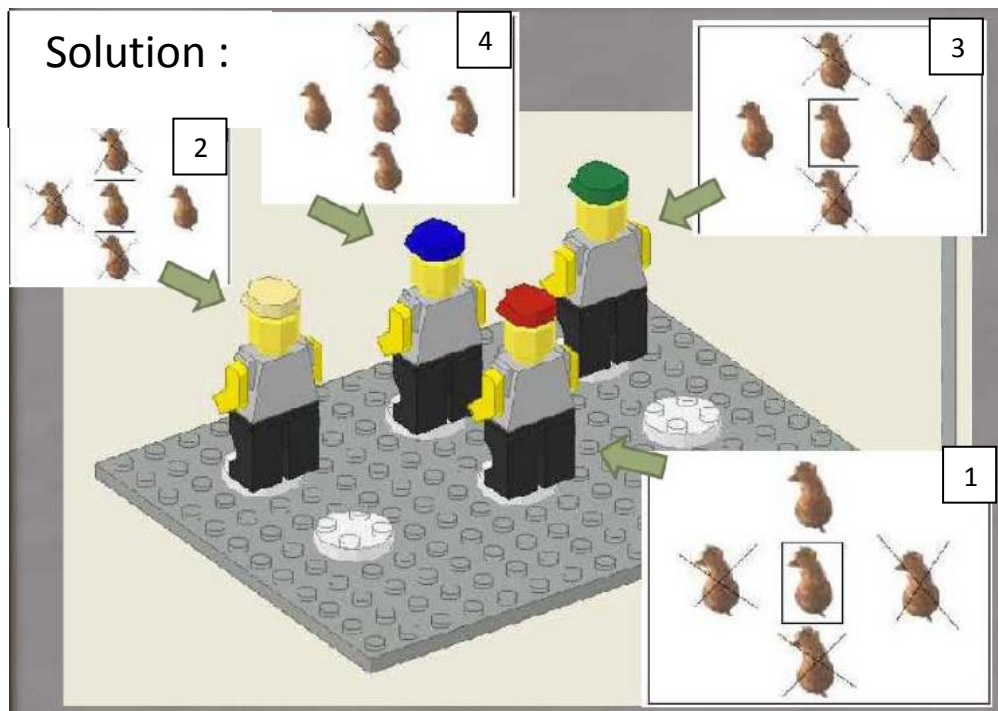
- Ne pas oublier de dire :
 - o Un joueur / un chat par cerceau
 - o Tous les chats regardent dans le même sens
 - o Le joueur est représenté par le chat encadré sur sa « feuille-consigne »

➤ **Matériel pour la classe** :

- Des feuilles-consigne
- 6 cerceaux disposés au sol en 2 lignes de 3

➤ **Exemple de 4 feuilles-consigne** (pour 4 élèves, chacun ayant une « feuille-consigne » différente) :





➤ **Illustration de la situation en vidéos :**

<http://www.cndp.fr/crdp-reims/index.php?id=928>

- 3 vidéos : 1) : la consigne (durée de la vidéo : 2'14)
 2) : le travail des élèves (durée de la vidéo : 5'57)
 3) : la vérification (durée de la vidéo : 2'19)

Déroulement :

● **Étape 1 : présentation de la situation et appropriation de la consigne**

- On donne la consigne générale
- On explicite le codage aux élèves mais on peut leur laisser l'interpréter. Le codage est assez facile à expliciter dans sa partie présence/absence du chat mais devient plus complexe quant au fait qu'il s'agit de positions relatives à l'observateur.
- Ne pas oublier de donner :
 - le critère de réussite pour l'élève : -« Il faut que toutes les feuilles-consigne fonctionnent »

● **Étape 2 : 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 assimilent leur position de chat au milieu de la feuille-consigne comme étant forcément au centre du dispositif.
 - 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 ...)

Les élèves, passés ces difficultés, tâtonnent, essaient, se confrontent entre eux dans leurs positions et peuvent alors procéder aux premières déductions spatiales (exemple : - « Je ne peux pas être sur la première ligne car j'ai un chat devant moi, donc du coup ... »)...

● **Étape 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 ...)



➤ **Synthèse des variables possibles :**

- Mettre pour les plus jeunes un adulte sur une position
- Poser un chat en peluche dans le dispositif avec la consigne écrite sur son dos
- Prévoir un chat en peluche (à manipuler si besoin) en dehors du dispositif avec la consigne écrite sur son dos
- Penser que certaines feuilles-consigne sont plus faciles à décoder que d'autres pour se placer : elles peuvent servir d'élément-déclencheur : exemple de la fiche 4 ci-dessus
- Des chasubles ou des casquettes peuvent faciliter le placement des camarades les uns par rapport aux autres (codage couleur pour faciliter la prise de repère spatial)
- Il est aussi possible de coller une gommette de couleur sur le chat encadré en plus des chasubles

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

