

ENTRAINEMENT N°2 – NIVEAU GS

1. Les petits cochons

Intérêt de l'activité :

Résoudre des problèmes d'organisation dans l'espace.

Les intérêts du jeu sont les suivants :

- le placement des maisons des petits cochons avec leur jardin en fonction de leur forme ;
- le respect des contraintes de surface du support donné ;
- la concentration, l'observation ;
- l'organisation, la stratégie, la recherche de solution par essais / erreurs ;
- l'émission d'hypothèses ;
- une situation permettant les échanges oraux par anticipation ou en situation.

Matériel (en annexe) :

- 3 petits cochons
- 3 maisons à découper, chacune ayant un jardin de forme et motifs différents
- Un support de jeu à découper : le terrain

But du jeu :

Arriver à placer sur des cases libres du terrain le nombre de petits cochons demandé ainsi que les trois maisons avec leur jardin sans que les jardins ne se superposent et sans sortir des limites du terrain.

Les maisons peuvent pivoter et se retrouver la tête en bas mais ne peuvent pas être retournées (N'utiliser que le verso : les maisons doivent rester visibles).

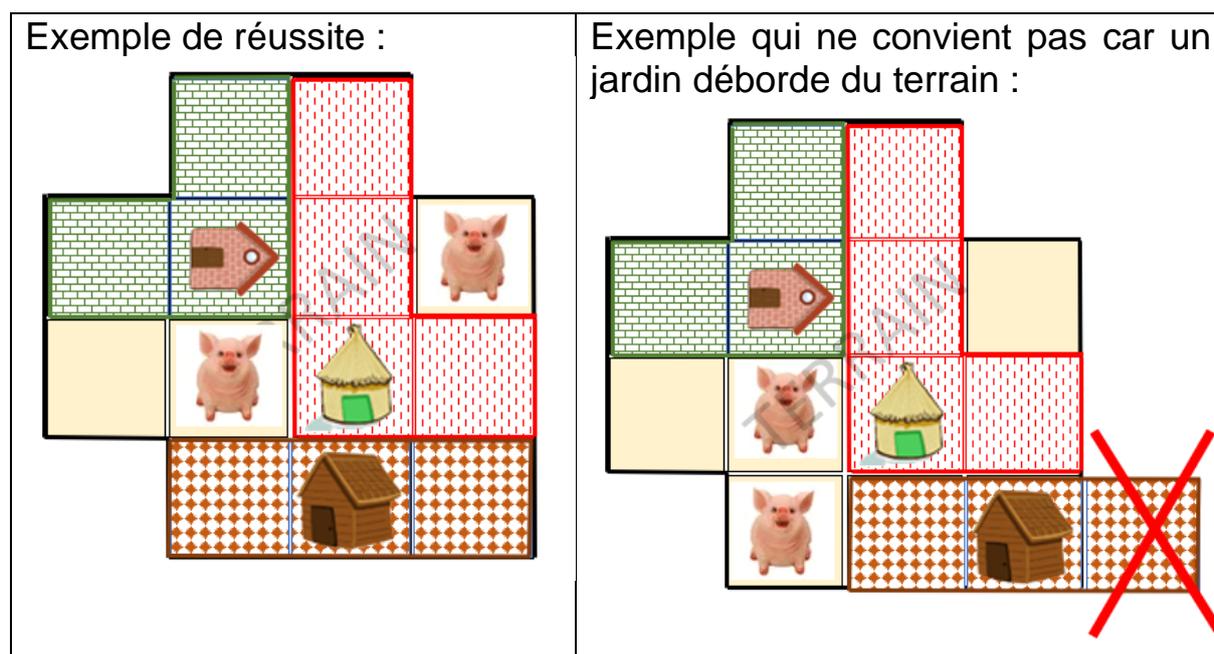
Critères de réussite :

- Toutes les maisons avec leur jardin sont placées sans que les jardins ne se superposent ni ne dépassent du terrain.
- Tous les cochons sont visibles et disposés sur des cases libres du terrain (c'est-à-dire sans maison ni jardin).
- Il ne reste aucune zone du support vide dans le cas où on utilise trois petits cochons. Il reste une case vide en utilisant deux petits cochons et il en reste deux si l'on utilise un seul petit cochon.

RALLYE MATHS 2022/2023

Entraînement :

1. Dans un premier temps, laisser les élèves individuellement découvrir le matériel et s'amuser à placer les maisons librement sur le support de jeu. Faire constater aux élèves qu'il reste des cases vides dans lesquelles on peut placer les petits cochons.
2. Imposer une place précise à un seul petit cochon et demander aux élèves de placer les trois maisons sans déplacer le petit cochon. Les jardins des trois maisons ne doivent ni se superposer ni sortir des limites du terrain.
3. Proposer la même chose mais avec deux petits cochons, puis trois petits cochons.
4. Varier la place des petits cochons pour familiariser les élèves avec le matériel et comprendre la situation.



Une mise en commun entre les élèves du groupe permet de valider ou d'invalider la solution proposée en justifiant : « Ce jardin-là dépasse du terrain » par exemple, ou « Tu n'as pas placé le nombre de petits cochons demandés », ou bien encore « Le petit cochon est caché sous jardin, on ne le voit pas » ...

Attention, il peut arriver que selon le choix du placement des cochons qu'il soit impossible de placer les maisons avec leur jardin.

CONSEILS et SOLUTIONS ENTRAINEMENT N°2



- La mise en commun doit faire apparaître les différentes procédures des groupes.
- La présence de groupes au tableau montrant leur stratégie est essentielle.
- La classe valide ou non chacune d'elles : les élèves échangent et argumentent.
- L'enseignant étaye si besoin en rappelant les différentes contraintes.

Pour aller plus loin : Ce travail est dérivé du jeu Les Trois petits cochons de l'éditeur Smart Game.



Il existe également une application sur tablette Les trois petits cochons avec une histoire interactive basée sur le conte éponyme, incluant de nombreux jeux et activités logiques pour des enfants de maternelle.



ANNEXES

