

## ENTRAINEMENT N° 1 – classe MS

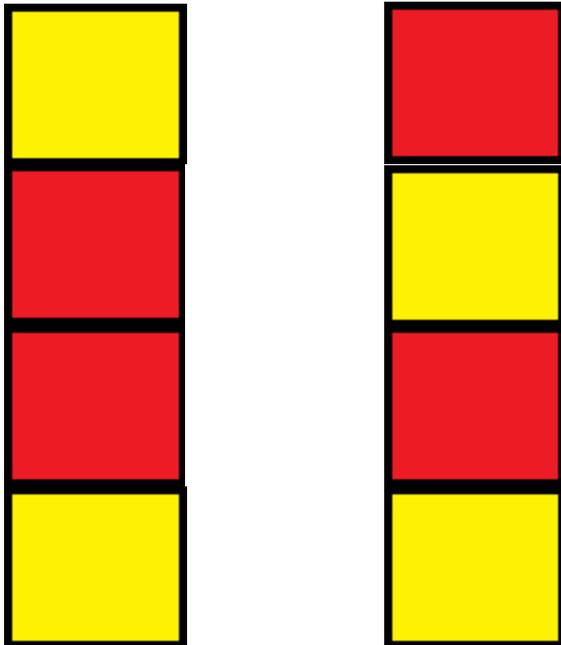
### Des tours en couleurs

Dans un premier temps, le but du jeu sera de faire reproduire une tour, visible ou non, construite avec 3 ou 4 cubes de deux couleurs différentes.

Dans un second temps, il faudra reproduire 3 tours données en modèle.

Les tours étant orientées, l'ordre des couleurs du bas vers le haut est discriminant.

1



Des carrés de couleurs (ou de deux teintes de gris) sont disponibles ci-après pour impression et découpage mais il est vraiment souhaitable, voire nécessaire, de proposer également de vrais cubes à manipuler.

## Conseils pour l'enseignante (propositions de mise en œuvre)

Les situations proposées permettent de mettre en jeu des compétences liant repérage, verbalisation et mémorisation sur des petites collections organisées. Elles sont précédées d'activités préparatoires ayant pour finalités, d'une part, une première appropriation du matériel et, d'autre part, une approche de questions que la manipulation va susciter.

Matériel : des cubes de couleur empilables, des carrés de couleur ou de nuances de gris à découper.

2

### **Dans une phase initiale, l'enseignante choisira de proposer des temps d'appropriation.**

Le premier, libre, consiste en la manipulation du matériel par les élèves : on construit des tours avec 3 cubes.

Un second temps permet de partager un vocabulaire de description :

- *ma tour a 2 cubes jaunes et 1 cube rouge,*
- *j'ai mis le cube rouge au-dessus des 2 cubes jaunes,*
- *cette tour est la même que celle-là car les cubes sont les mêmes ,*
- *cette tour est différente car les cubes n'ont pas la même couleur...*

C'est bien évidemment le moment pour introduire ou utiliser du vocabulaire en situation. La comparaison directe (en mettant côte à côte les tours) facilitera les échanges langagiers.

**Dans une deuxième phase, lors d'un atelier semi-dirigé,** demander aux élèves de construire une tour identique à un modèle avec la même contrainte (4 cubes de deux couleurs différentes). Lorsque chacun a terminé, par comparaison directe, leur demander de vérifier s'ils ont réussi. Le langage viendra en appui de la comparaison visuelle.

Toujours dans le même atelier (qui pourra être différé dans le temps si nécessaire), proposer la même tâche mais le modèle sera caché par un rouleau de carton pendant la construction par les élèves. Ce sera l'occasion de faire travailler la mémorisation.



**Dans un troisième et dernier temps, toujours en atelier mais, cette fois, autonome,** donner la consigne suivante : « Construire les mêmes tours que celles posées sur la table. »

Il est important d'inciter les élèves à verbaliser leurs constructions (utilisation du vocabulaire spatial : au-dessus, en-dessous, au milieu, entre ...) leurs stratégies, de les confronter, d'argumenter sur la validité de leur réalisation.

La validation pourra se faire par comparaison 2 à 2 des différentes tours réalisées. Elle peut se faire en autonomie à l'intérieur du groupe ou par un autre groupe, selon le choix de l'enseignante.

### **Prolongement éventuel , le jeu du portrait :**

La maîtresse a mis une tour (de 3 cubes) cachée derrière elle et donne des affirmations pour voir quel élève a le modèle. Les élèves ont toutes les tours possibles devant eux.

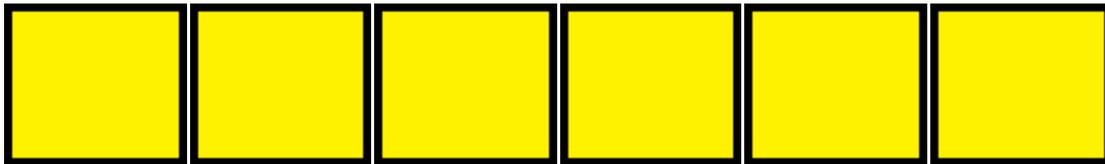
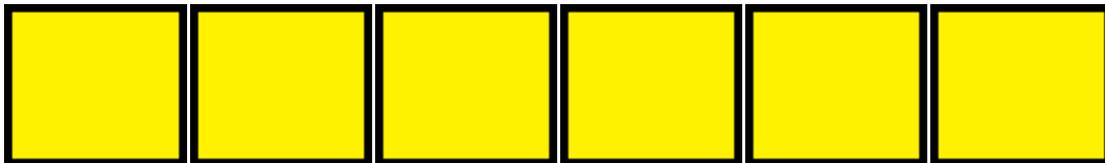
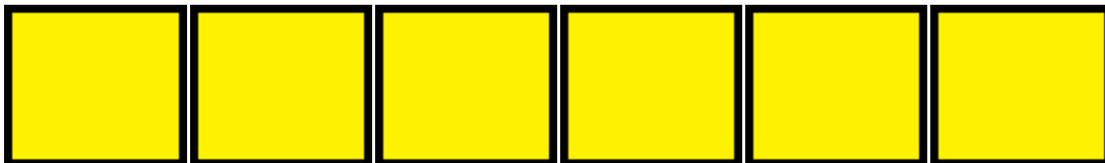
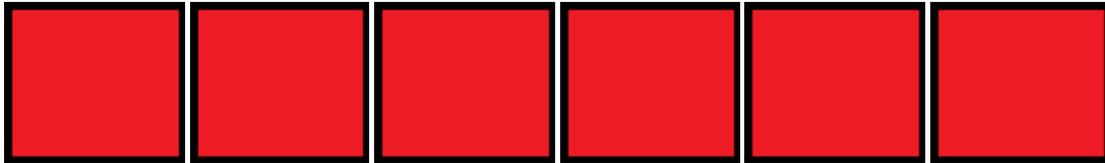
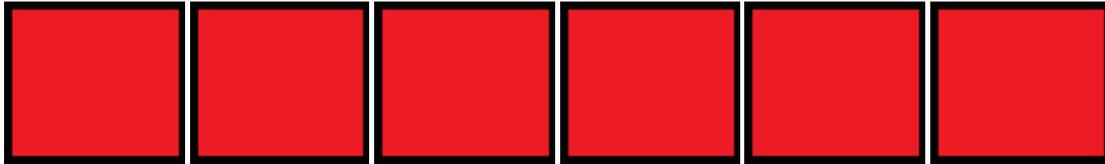
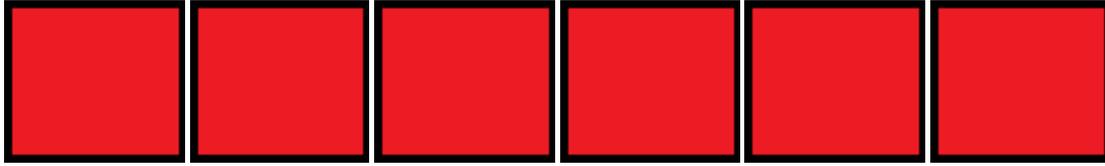
Affirmations :

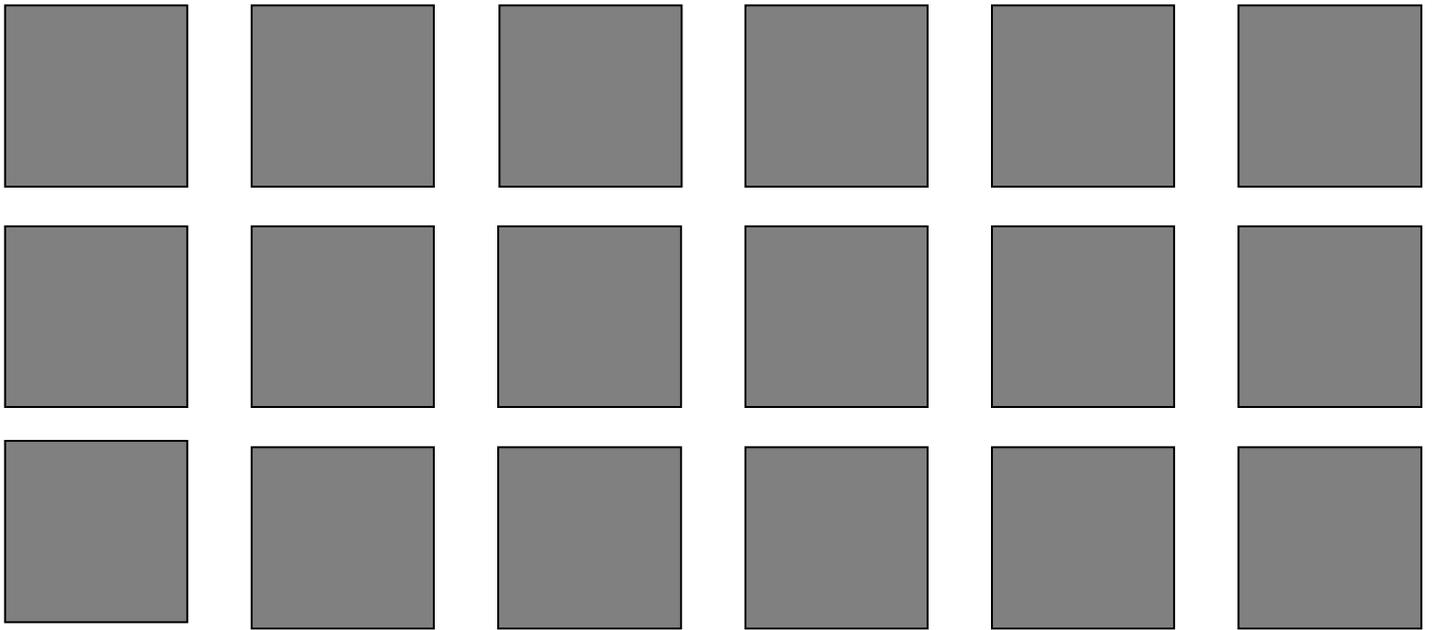
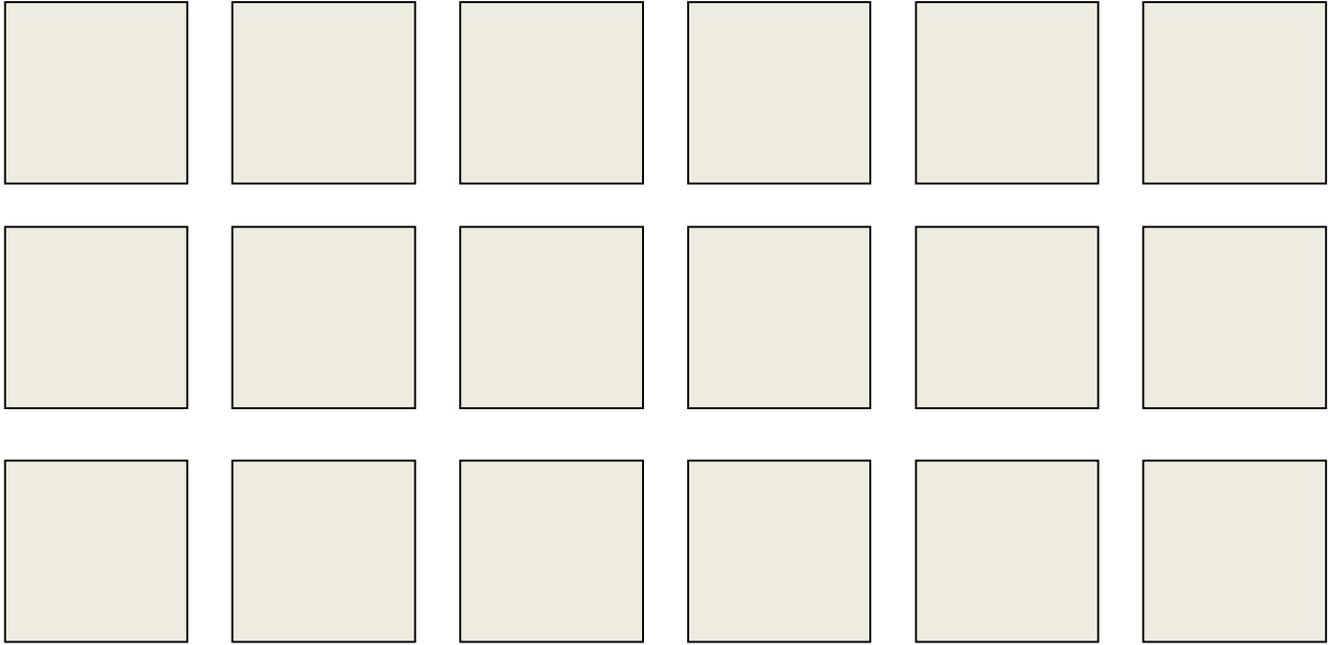
- *Le cube jaune est au-dessus du cube rouge,*
- *le cube jaune est en dessous du cube rouge,*
- *le cube jaune est entre les deux cubes rouges...*

Les élèves éliminent les tours au fur et à mesure jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule tour possible.

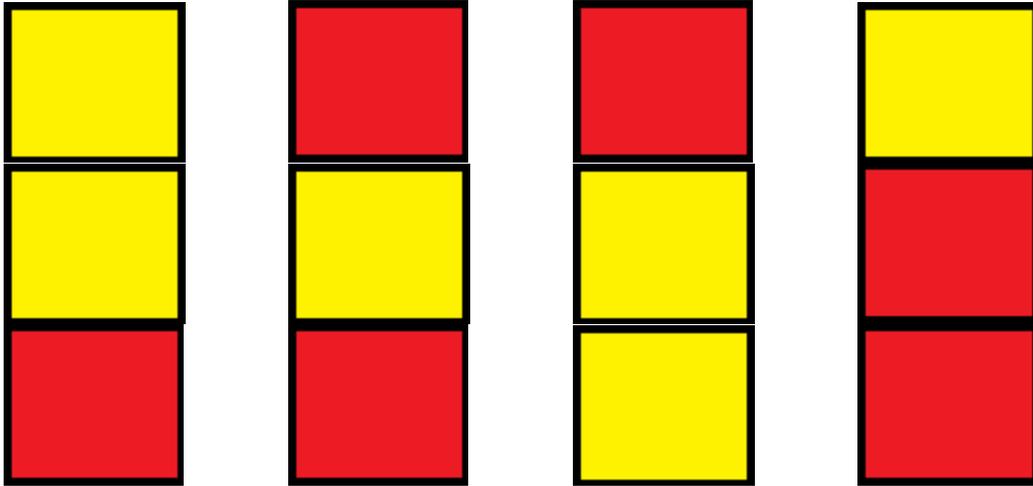
Pour vérifier, sortir le modèle et comparer.

Matériel à photocopier





Jeu du portrait



6

