

Présentation de situation-problèmes en géométrie
Fiche guide

ECOLE : regroupement des enseignants des écoles de Varennes sur Fouzon – la Vernelle et Dun le Poëlier

Niveau : GS

Verbe choisi : se repérer

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Se repérer dans un quadrillage à l'aide de flèches directionnelles

ENJEUX :

Coder et décoder un parcours

Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées

DE QUOI A-T-ON BESOIN ?

Flèches format A4

Flèches adaptées au format des cases du quadrillage

Fiches de travail

COMMENT S'Y PRENDRE

Comprendre la signification et le sens des flèches directionnelles – grand groupe

Utiliser le quadrillage du sol (carrelage) pour se rendre d'un point à un autre

Utiliser les bandes verticales et horizontales du carrelage pour se déplacer et ne pas passer par les coins des carreaux

Matérialiser le trajet en traçant des flèches directionnelles à l'intérieur des carreaux du carrelage (craie ou flèches papier)

Passer du support vécu au support papier pour reproduire le trajet réel sur quadrillage avec les flèches – groupe de 2 à 3 élèves

Proposer un quadrillage sur feuille avec points de départ et d'arrivée en laissant les élèves tracer librement un parcours – travail individuel

Coder le même parcours à l'aide de flèches à poser sur un autre quadrillage identique

ECHOS D'UNE OU PLUSIEURS CLASSES DE L'ECOLE (Après l'animation)

Indications succinctes sur le déroulement de l'activité dans sa classe ou chez une collègue de l'école.

Eventuellement rajouter une photo si on a envie de partager l'expérience ?

PROLONGEMENTS POSSIBLES

Proposer un parcours codé à l'aide de flèches que l'élève doit réaliser

Animation pédagogique « Géométrie en maternelle » 2011-2012 (Etape 2 – Lieu : Ecoles)

Augmenter la taille du quadrillage, la longueur du parcours

Mettre à disposition un nombre donné de flèches à utiliser en partie ou totalement

Créer le codage d'un parcours pour chaque élève et le faire réaliser par ses camarades