

Nom du jeu ou du matériel : Martello Niveau : MS (Animation pédagogique Indre 2011-2012)

Description du fonctionnement du jeu ou du matériel à manipuler : Les enfants doivent reproduire un modèle à partir de formes géométriques (rond, carré, rectangle, triangle)



### L'utilisation guidée du jeu ou matériel proposé

étapes	<i>Consigne principale</i> et dérroulement prévu	Compétence géométrique en jeu	Savoir-faire lexique
<b>1</b>	Manipulation libre du jeu Martello.		
<b>2</b>	Tri par couleur	Différencier les couleurs, trier.	Énoncer le nom des couleurs.
<b>3</b>	Tri par forme.	Classer différentes formes (côtés, sommets).	Rond, triangle, carré, rectangle. Côté, sommet.
<b>4</b>	Réaliser un assemblage.	Respecter l'organisation spatiale.	Nommer les formes utilisées.
<b>5</b>	Décrire son assemblage à ses camarades.	Utiliser le vocabulaire des formes et de l'espace.	Dessus, dessous, à côté, à gauche, à droite, entre...
<b>6</b>	Décrire l'assemblage d'un de ses camarades.	Utiliser le vocabulaire des formes et de l'espace.	Dessus, dessous, à côté, à gauche, à droite, entre...
<b>7</b>	Jeu du « Géomiroir » : jeu à deux élèves. Un élève réalise un assemblage avec un cache devant lui. Il décrit son assemblage à son camarade qui doit le réaliser. Ils vérifient à la fin s'ils ont le même assemblage.		

Nom du jeu ou du matériel : Martello Niveau : MS (Animation pédagogique Indre 2011-2012)

Pourquoi vous avez aimé cette mise en situation (en quelques phrases).

Ce jeu qui permet d'acquérir des compétences en géométrie, laisse libre cours à l'imagination des élèves.