

Semaine des mathématiques du 6 au 10 mars 2023

Chaque jour un jeu - un défi

Jeu N° 2 classe PS/MS



« Jouons ensemble au jeu « sur la piste des animaux ». »

D'après les fiches USEP

Apprentissages visés :

Suivre un itinéraire matérialisé par une ligne.

Proposition de déroulement :

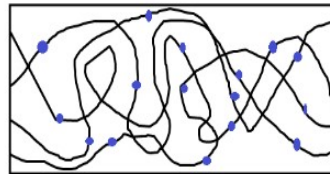
- En binôme, 1 joueur et 1 Maître de la validation par parcours : le joueur, au départ avec son carton de contrôle, le Maître de la validation, à l'arrivée avec le carton réponse.
- Le joueur suit la ligne qui part de son plot et soulève chaque coupelle croisée sur son parcours. Il repère l'animal caché qui doit figurer sur son carton de contrôle.
- À la fin du parcours, il énonce au Maître de la validation, l'animal de son carton (intrus) qu'il n'a pas croisé.
- Si la réponse est juste, inverser les rôles sur un autre parcours.
- Si la réponse est fausse, il recommence
- Le binôme peut ensuite rejouer sur les 2 parcours restants.

Possibilité de différenciation :

- Nombre de parcours
- Longueur des parcours
- Nombre d'animaux cachés
- Nombre d'intrus sur le carton de contrôle
- Effectuer le parcours sans carton de contrôle en mémorisant les animaux trouvés

Matériel :

- Cordes ou craies
- Animaux jouets (à défaut images)
- 4 parcours **de la même couleur**
- Pour chaque parcours : 2 plots (départ et arrivée) + 4 coupelles + une corde (ou tracé)
- Des cartons de contrôle avec les représentations des animaux du parcours + un intrus
- Des cartons réponses (intrus barré)



Pour aller plus loin :

Baliser les chemins avec des fils de laine ou des jalons.

PARCOURS 1



PARCOURS 1 — correction



PARCOURS 2



PARCOURS 2 — correction



PARCOURS 3



PARCOURS 3 — correction



PARCOURS 4



PARCOURS 4 — correction

