

Empilage de cubes (cubes à l'unité et en assemblage)

Jeu disponible à l'IUFM d'Auxerre

| Stratégies utilisées par chacun en tant qu'adulte | Niveau possible (PS, MS, GS) Quelles notions travaillées par rapport aux programmes (dont vocabulaire spécifique) ? | Protocole d'utilisation (grandes lignes d'une séquence par ex.) Prolongements à partir de ce jeu |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - tri des modules selon plusieurs critères nombre de cubes : à plat, en volume) - comparaison des photos avec modules - dénombrement des cubes - retournement des constructions - analyse de la photo - orienter la photo - regarder la superposition des cubes - tâtonnements pour retrouver les constructions d'après les photos | <p>Situer les objets les uns par rapport aux autres Utilisation du vocabulaire spécifique (gauche / droit, en haut / en bas)</p> <p>GS Notions : situation relative dans l'espace (devant, derrière, dessus, dessous, à côté) Dénombrer Se situer dans l'espace Situer les objets les uns par rapport aux autres</p> | <ul style="list-style-type: none"> - manipulation libre de cubes - reproduire la construction d'un pair → limiter le nombre de cubes - reproduire des constructions proposées par l'enseignant - photos des constructions réalisées → retrouver le modèle et son image - proposer des modèles plus complexes à reproduire - situation finale : celle proposée sur la fiche <p><u>MS</u> : images les plus simples <u>GS</u> : images les plus complexes</p> |
| <p>1. constructions / photos</p> <ul style="list-style-type: none"> - sortir les formes - prendre une photo au hasard - trouver la forme en manipulant <p><u>ou</u> – prendre une photo de la construction la plus simple et de face</p> <p>2. reconstitution par imitation des formes déjà existantes (correspondance « terme à terme »)</p> | <p>Passer du plan horizontal au plan vertical ou inversement et conserver les positions relatives des objets ou des éléments représentés</p> | <p>PS : reconstitution à partir des formes MS : idem puis associer la photo la plus facile GS : reconstitution à partir de la photo facile puis plus difficile</p> <ul style="list-style-type: none"> • association photo et formes • créer un nouveau jeu |