

Document d'accompagnement énigme « la maison »

Capacités :

- Se mettre en projet
- Expliciter les critères de réussite
- Être méthodique et concentré
- Émettre des hypothèses
- Choisir une démarche et la mener à son terme
- Prendre des initiatives
- Accepter ses erreurs, en chercher les causes et revenir sur son cheminement
- Faire des essais successifs
- Interagir et communiquer dans un langage clair et précis avec les autres
- Verbaliser ses procédures pour structurer sa pensée
- Réajuster, modifier si nécessaire en fonction de l'avancement de la tâche, des résultats obtenus

Prérequis

Niveau 1	<ul style="list-style-type: none">- Être capable de reconnaître et de nommer des vignettes d'animaux- Associer deux reproductions identiques- Reproduire une maison en disposant des vignettes de manière identique.
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none">- Travail de déduction- Maîtriser le vocabulaire lié à l'espace (dessus, sous, entre, du côté de)
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none">- Identique niveau 2- Être capable de placer un animal dans la maison en tenant compte des informations données.- Être capable de décrire l'emplacement d'un animal en utilisant un vocabulaire adapté.

Matériel

- Matériel :
- Animaux et maison « Arthur et Marie »
 - Version papier de ce matériel.

Démarche explicite de l'enseignant

- Annoncer l'objectif d'apprentissage
- Dégager avec les élèves de manière explicite des critères de réussite
- Mettre en place des temps de manipulations libres et guidées à différents moments de la journée (accueil, ateliers libres, dirigés, travail en binômes....)
- Relancer de manière soutenue pour aider les élèves à formuler leurs actions et leurs intentions (sur une période donnée). L'objectif est d'amener les élèves à aller au delà « du faire » grâce à la verbalisation des actions et du raisonnement.
- Oraliser sa pensée en verbalisant la stratégie utilisée en résolvant le problème de manière à associer la parole à l'acte.
- Validation de la réponse par un pair.

Séquence d'apprentissage

Les différentes étapes peuvent faire l'objet de plusieurs temps d'apprentissage, tous les élèves n'étant pas à la même étape en même temps.

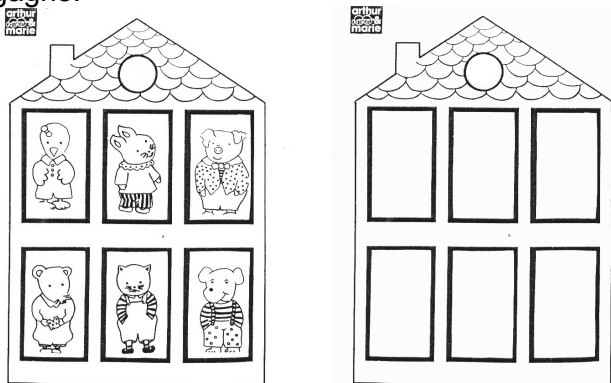
Étape n°1 : Se familiariser avec le matériel

Objectifs : Être capable d'associer deux vignettes identiques, se remémorer l'emplacement d'une carte déjà tirée.

Matériel : Par élève, une maison avec les 6 personnages, une pile de cartes d'animaux disposée sur la table.

Une maison avec 6 personnages est placée devant chaque élève. Chacun son tour, un élève tire une carte animal et doit la placer dans sa maison dans la bonne case. Le suivant peut tirer une

carte de la pile ou une autre parmi celles qui ont été rejetées. Le premier qui a rempli sa maison a gagné.



Étape 2 : Se familiariser avec le matériel

Objectif : retrouver par déduction l'animal manquant

Une maison avec 6 animaux est placée devant chaque élève. Quand celui-ci ferme les yeux ou tourne la tête, on dispose un cache sur un des animaux. Il doit deviner quel est l'animal caché. S'il trouve, il gagne un pion.

A la fin de la partie, c'est le joueur qui a le plus de pions qui a gagné.



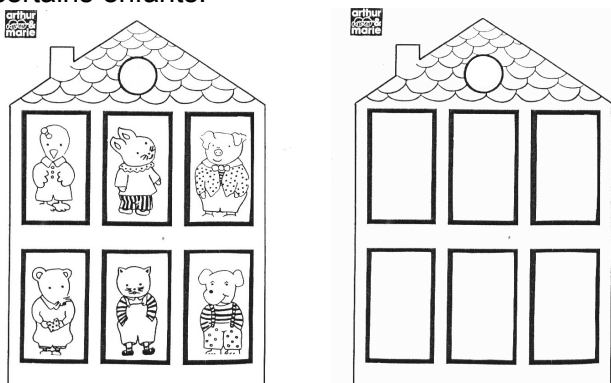
Étape n°3 : Reproduire une maison à l'identique

Objectif : Être capable de reproduire deux maisons identiques, mémoriser les cartes rejetées par les autres joueurs

Matériel : Une maison avec les 6 animaux placés, une maison vide et une pile de cartes d'animaux disposée sur la table.

Une maison avec 6 animaux est placée devant chaque élève, il dispose également d'une maison vide. Chacun son tour, un élève tire une carte animal et doit la placer dans sa maison vide dans la bonne case (validation des pairs). S'il l'a déjà ou s'il l'a mal placée, il doit la rejeter à côté de la pile face cachée en disant ce que c'est. Les joueurs suivants pourront également tirer leur carte parmi les cartes rejetées en disant ce que c'est au préalable. Le premier qui a rempli sa maison a gagné.

Variable : une situation de reproduction de maison à l'identique sans jeu sera nécessaire pour certains enfants.



Étape n°4 : Retrouver l'animal manquant.

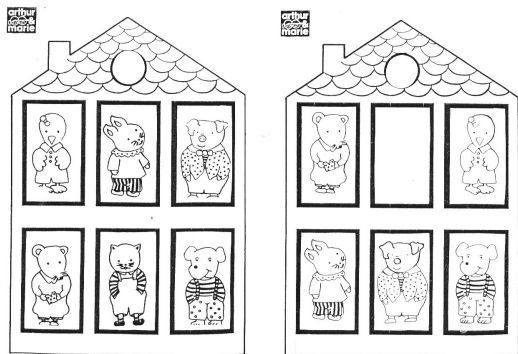
Objectif : Retrouver l'animal manquant dans une grille qui a été modifiée

Matériel : Une maison avec les 6 personnages placés pour se rappeler le nom des animaux nécessaires, une maison avec 5 animaux disposés différemment pour chaque joueur et une pile de cartes d'animaux dans la main du meneur.

Le meneur de jeu tire une carte et la propose à chaque joueur en prenant garde que ce ne soit pas celle qui lui manque. Le joueur doit disposer la carte sur sa maison.

Au troisième tour, chaque joueur demande de manière explicite l'animal qui lui manque au meneur de jeu. Si c'est celui qui manque, il a gagné. Sinon, il continue jusqu'à ce que sa grille soit remplie.

Variable : jouer avec une grille qui n'a pas été modifiée



Étape 5 : Trouver l'emplacement d'un animal en le situant par rapport aux autres.

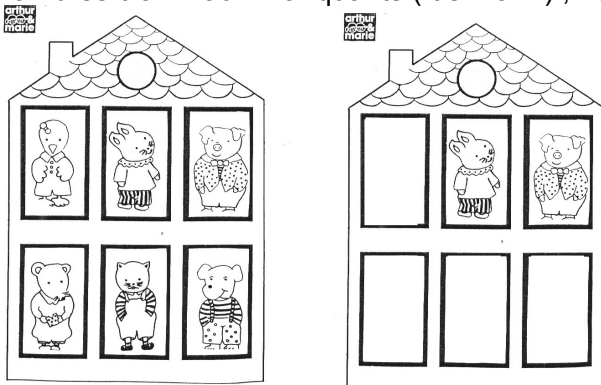
Objectif : mémoriser un animal et son emplacement grâce à des points de repères

Matériel : Une maison avec les 6 animaux placés, à une table distante une maison avec 4 animaux placés de la même façon et des vignettes.

Après déplacement pour consultation du modèle, chaque élève devra placer les animaux qui lui manquent au bon endroit.

Variables :

Nombre d'animaux manquants (de 1 à 4) , nombre de voyages, travail en binômes



Étape 6 : Trouver l'emplacement d'un animal en suivant des indications données oralement.

Objectifs : Retrouver les animaux manquants dans une maison (récepteur)

Écouter et comprendre des indications pour placer correctement des animaux. (récepteur)

Donner des informations qui permettent de trouver l'emplacement d'un animal (émetteur)

Matériel : Une maison avec les 6 animaux placés dans la main de l'émetteur (maîtresse puis autre enfant).

Une maison incomplète qui doit être remplie avec les vignettes manquantes.

Le meneur de jeu se trouve derrière le ou les récepteurs (pour éviter les problèmes droite/gauche) et tient la maison à reconstituer . Au fur et à mesure, il donne des indications pour placer tour à tour les animaux manquants.

Variables :

travail en binômes (un récepteur et un émetteur),

nombre d'animaux,

informations données en direct pouvant être modifiées si incompréhension,

informations enregistrées ne pouvant être modifiées.

Introduction de mots obligatoires ou interdits pour donner les indications à l'aide de cartes
(exemple cheminée ou cheminée barrée)