

Multi-activités avec boîtes à œufs

MOT AUX ENSEIGNANTS

Dans le contexte sanitaire de la reprise de la classe, l'une des préoccupations est de trouver un matériel individuel suffisant pour mener une séance collective.



La boîte à œufs est un matériel facile à trouver qui permet de nombreuses utilisations dans divers domaines. Elle peut être utilisée individuellement, en séance collective, à la manière du Procédé de la Martinière (comme une ardoise en calcul mental). Cela permet de créer l'émulation d'un groupe d'élèves, même attablés à 1m de distance. L'élève pourra ensuite reprendre l'activité en autonomie, puisque ce matériel personnel restera dans son espace de travail. Certains jeux peuvent également s'organiser en défi par binôme.

Matériel individuel pour l'ensemble des activités :

- Une boîte de rangement par élève (carton des ramettes de papier par exemple)
- Une boîte à œufs 10 alvéoles
- Une boîte à œufs 20 ou 30 alvéoles
- Des jetons ou autres petits objets (bouchons de bouteilles, boulettes de papier en nombre suffisant en fonction de l'activité)
- Des carrés de couleurs de 4 couleurs différentes ou davantage (environ 10 de chaque). La forme carrée a été choisie pour sa facilité à être produite en grand nombre grâce au massicot mais toute forme est possible et le nombre de couleurs peut être plus important.
- Un jeu de 52 cartes ou des cartes nombres de 1 à 10 écrites de deux couleurs différentes (même dos de cartes)
- Des cartes nombres de 1 à 10 en constellation si besoin
- Un gobelet ou petit matériel de type barquette pouvant contenir des jetons
- Un jeu papier de lettres capitales, de lettres scriptes
- L'idéal serait 2 dés par élève, mais dans la négative, il peut tirer deux cartes à la place.

Remarques :

La boîte à œufs peut éventuellement être remplacée par des rondelles de rouleau en carton de papier WC agrafées de la façon suivante.



Vous pouvez avoir besoin de matériel supplémentaire pour d'autres activités non listées ci-dessous (graphisme, dessin, découpage ...), vous pouvez les ajouter au matériel de base de votre boîte : crayon de papier et de couleur, feutres, paire de ciseaux, colle, cahier de dessin et d'écriture si les enfants ont des cahiers individuels + tout autre matériel que vous jugez nécessaire en fonction des activités que vous souhaitez proposer.

Une aide des parents dans la fourniture de ce petit matériel est envisageable : boîtes d'œufs, jeu de carte personnel pour leur enfant notamment.

Ce matériel pourrait être positionné dans une cagette spécifique à l'élève à côté de sa table de travail.

1. Découvrir les nombres et leur utilisation

a. Placer autant que, faire correspondre différentes représentations d'une quantité

Il s'agit pour les élèves, comme dans les boîtes à compter, de placer autant de jetons que la quantité indiquée. La quantité peut être indiquée sous différentes écritures, de façon individuelle ou collective.

b. Construire une collection de 10 : la bonne carte pour faire 10

L'enseignant pioche deux cartes. Les élèves choisissent une des cartes, prennent la quantité correspondante dans leur gobelet, puis déposent dans leur boîte. L'enseignant recommence jusqu'à ce qu'un élève ait atteint la boîte pleine de 10, sans dépasser. Si l'élève a pris trop d'objets, il doit repartir à cinq.

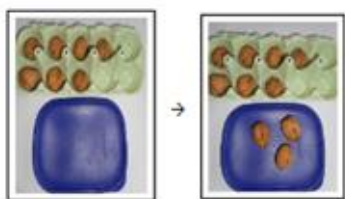
Quand les élèves se sont bien approprié la situation, elle peut être proposée en activité autonome. Dans ce cas, c'est l'élève qui retourne seul les deux cartes sur sa table.

c. Compléter une collection à 10 avec la boîte à œufs 10 alvéoles

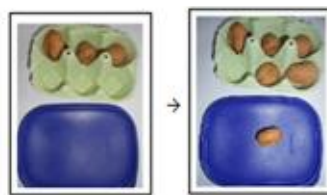
- i. Demander à l'enfant de positionner une quantité précise d'œufs dans la boîte à œufs puis lui demander de commander la quantité manquante.

En fonction de ses compétences, l'enfant peut montrer avec ses doigts la quantité qu'il souhaiterait, peut l'exprimer verbalement, peut montrer la carte nombre correspondante (constellation ou nombre écrit en fonction des élèves), peut écrire sa commande. Une fois sa commande passée, il prend dans sa réserve de jetons le nombre de jetons et les place dans son gobelet. Il complète sa boîte à œuf pour valider ou invalider sa proposition.

Dans le contexte de classe habituel, on aurait éloigné le « marché de jetons » pour amener l'élève à comprendre le besoin de mémoriser la quantité. Les élèves ne pouvant pas se déplacer, peut-être peut-on alors demander à l'enfant de fermer ou de recouvrir sa boîte à œufs lorsqu'il prend sa commande dans son gobelet.



Différenciation avec une boîte de 6



- ii. Pour aller plus loin, on peut demander à l'enfant de tirer au sort le nombre de voyages qu'il pourra faire pour compléter sa collection (carte de 1 à 4 ou dé si vous disposez d'un dé par élève). S'il tire le nombre 3, il devra faire 3 voyages pour compléter sa boîte vierge ou non au départ. La quantité zéro est autorisée dans un premier temps puis non autorisée. L'enfant devra donc planifier ses commandes, les ajuster au fur et à mesure.

Exemple avec une boîte vierge au départ et 3 voyages, l'enfant peut choisir de faire une première commande de 5, puis une commande de 3 et une de 2 pour finir.

- iii. Pour jouer à 2 et à distance, l'enfant A peut disposer dans les alvéoles les nombres de 1 à 10 comme il le souhaite, sous forme chiffrée ou constellation. L'adulte prend une photo et donnera plus tard cette production à l'enfant B. Ce dernier devra compléter sa propre boîte d'œufs en positionnant le complément à 10 dans chaque alvéole.

Plusieurs possibilités :

- Ce pourrait être le challenge de fin de journée. en fonction des moyens techniques de la classe projeter la photo de la production d'un élève sur le TBI pour faire faire le jeu à d'autres élèves (c'est alors le défi de Untel).
- Organiser des binômes au sein d'un groupe
- Organiser des binômes de correspondants entre deux groupes (LM et JV, ou élèves restés à la maison).

Exemple : l'alvéole comprenant le 1 dans la production de l'élève A recevra la carte 9 de l'enfant B.

d. Vers l'addition et la soustraction

Avec une boîte vierge ou non au départ et les cartes de 1 à 6 (dos identiques et deux couleurs d'écriture ou cartes à jouer carreau et pique par exemple).

L'enseignant tire une carte : si elle est écrite en noir chaque élève met dans sa boîte autant de jetons que le nombre indiqué, si elle est écrite en rouge, il retire de sa boîte autant de jetons que le nombre indiqué. Si en ajoutant, le nombre est supérieur à 10, il ne place aucun jeton. Si en retirant, le nombre est inférieur à zéro, il ne retire rien. L'idée est de demander à l'enfant d'anticiper le résultat de l'addition ou de la soustraction pour savoir s'il peut ou non positionner ou retirer des jetons.

Quand les élèves se sont bien approprié la situation, elle peut être proposée en activité autonome. Dans ce cas, c'est l'élève qui retourne seul la carte sur sa table.

2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- a. **Reproduction d'algorithmes** proposés par l'enseignant ou par un autre enfant et pris en photo par l'enseignant.

Sur une ligne, le nombre de cases est très limité et les algorithmes seront pauvres. Pour des algorithmes linéaires, l'alignement directement sur la table ou dans les rondelles de cartons ouvrira davantage de possibilités.

Par contre, en pavage sur plusieurs lignes, cela peut devenir très riche.



3. Se repérer dans l'espace

a. Jeu de repérage sur un quadrillage

- i. Reproduction d'une disposition spatiale donnée : l'élève doit reproduire la disposition spatiale proposée par l'enseignant en positionnant des jetons sur les cases comprenant une gommette sur la carte présentée par l'enseignant (ou autre modalité comme une représentation faite au tableau par ex).

Variables de différenciation : la taille de la boîte d'œufs, l'éloignement entre chaque gommette, le nombre de gommettes.

- ii. Reproduction d'une « mosaïque » faite par un camarade. Le premier enfant a réalisé une mosaïque de son choix dans sa boîte à œufs (20 ou 30) avec les carrés de papier de couleur dont il dispose. L'enfant parti, l'enseignant fait une photo de la production qu'il soumettra à un autre élève pour reproduction. Possibilité de faire un atelier de découpage de formes an amont pour réaliser ensuite la mosaïque.

b. Jeu de déplacement sur un quadrillage

L'élève place un jeton sur l'emplacement donné par l'enseignant. Ce dernier propose une carte déplacement (flèche vers la droite, vers la gauche, vers le haut, vers le bas), l'enfant positionne un nouveau jeton sur la case alors atteinte. Après plusieurs déplacements, l'élève compare le chemin dessiné dans sa boîte d'œufs avec le chemin dévoilé par l'enseignant.

Pour une utilisation en autonomie, on peut ensuite proposer des cartes plastifiées autocorrectives avec photo du point de départ et parcours fléché d'un côté, et photo de l'arrivée ou/et du chemin réalisé au verso.

c. Vers le jeu de bataille navale

- i. Repérage d'une position sur un quadrillage : l'enfant A dispose un jeton dans une alvéole de son choix dans sa plaque d'œufs de 20 ou 30. Il essaie d'expliquer à un enfant B ne voyant pas sa boîte d'œufs, où est situé le jeton. L'enfant B doit placer son jeton sur la case correspondante. C'est à lui désormais de proposer un positionnement de jeton. Les élèves sont amenés à utiliser la numération de position (première ligne, quatrième case) ou/et des termes topologiques (haut, bas, droite, gauche)
- ii. En plaçant sous la boîte d'œufs un quadrillage type « tableau à double entrée » avec en abscisses et ordonnées des lettres et chiffres, on amène les élèves à travailler le repérage dans un quadrillage. Possibilité de demander aux élèves de positionner les jetons sur des cases précises (B5 ; C2...), possibilité de jouer à la bataille navale : en binôme mais à distance, les joueurs positionnent quelques jetons dans leur boîte à œufs et interrogent leur camarade sur le positionnement des bateaux adverses (je tire en C5, « dans l'eau », « touché »...)