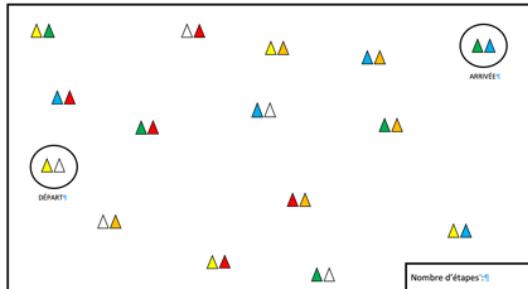


Maths et Orientation - CYCLE 2



« PLOT-PLOT bicolore »



Niveau 1 :

Séance 1 :	Dans la cour, chaque duo d'élèves se place derrière les plots d'une balise. Ils en choisissent un et se placent derrière. Au premier signal, ils changent de plot sur la même balise. Au second signal, l'élève 1 cherche et se rend sur un plot de même couleur sur une autre balise. L'élève 2 (resté sur place) crie la couleur en touchant le plot de couleur, l'élève 1 annonce la couleur. Si c'est la même couleur, l'élève 2 rejoint son camarade. Au nouveau signal, les 2 élèves changent de plot sur la même balise. Nouvelle rotation. Après plusieurs rotations, changement de rôles.
	<i>Très rapidement, l'enseignant ne signale plus le changement de plots, les signaux sonores n'indiquent que les déplacements entre les balises.</i> <i>Remarque : Laisser le temps aux élèves de vérifier le respect des couleurs.</i>
	Au retour en classe, présentation collective de la fiche parcours et rappel des règles de déplacement. Annexe 1
	Phase 1 : Dans la classe, par binôme, un élève trace un chemin correct sur le support papier. [Niv1 fiche 1] Phase 2 : L'élève 1 choisit une balise de départ et une balise d'arrivée. L'élève 2 doit trouver un chemin qui mène à la balise d'arrivée choisie. (échanger les rôles) [Niv1 fiche2] Phase 3 : même situation mais le chemin doit comporter le moins d'étapes possibles . [Concours entre le duo d'élèves] [Niv1 fiche3]
	<i>Il est possible de recourir à un atelier Lego® ou Playmobil® pour faire verbaliser les règles de déplacement et permettre un entraînement des élèves avant le passage sur feuille. Annexe 1</i>

ÉLÉMENTS DE PROGRESSION :

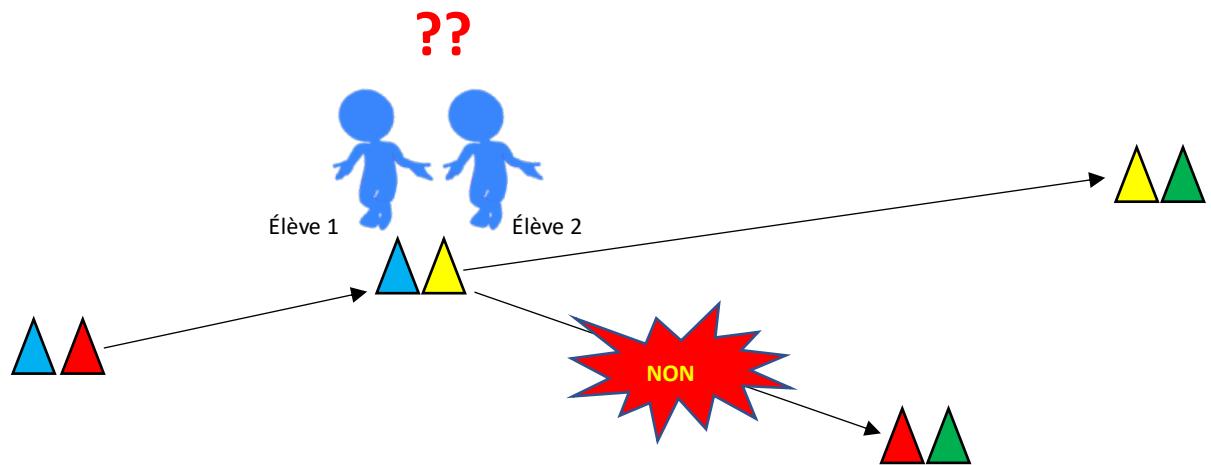
	<u>Niveau de classe conseillé</u>	<u>Consigne</u>	<u>Remarques sur la mise en œuvre</u>
<i>Niveau 2</i>	<i>CP</i>	<i>Trouve tous les chemins possibles menant à la balise Vert-Bleu.</i> <u>[Niv2 fiche 1]</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mettre à disposition des élèves le parcours sous pochette plastique sur lequel ils indiqueront tous les chemins trouvés 2) En classe, ils essayeront de trouver des parcours supplémentaires
<i>Niveau 3</i>	<i>CP</i>	<i>Trouve un parcours à 6 étapes menant à la balise Vert-Bleu.</i> <u>[Niv3 fiche 1]</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1) En classe, recherche individuelle 2) Dans la cour, s'entraîner à réaliser son parcours avec le support et se confronter (course) à un autre élève. <i>NB : la « longueur » des parcours est à interroger (distinction entre nombre d'étapes et distance totale parcourue) pour préserver l'équité.</i> 3) En classe, 2ème recherche individuelle avec le rappel du nombre total d'étape du parcours 4) Confrontation (course entre 2 élèves) dans la cour.
<i>Niveau 4</i>	<i>CE1</i>	<i>Suis le chemin imaginé par ton camarade.</i> <u>[Niv4 fiche 1]</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1) En classe, chaque élève imagine un(des) chemin(s) pour son binôme. 2) Dans la cour, il réalise le parcours sous la vérification de son camarade. <p>ATTENTION : Il faudra disposer les balises dans la cour comme la disposition du plan.</p>
<i>Niveau 5</i>	<i>CE2</i>	<i>Mémorise le parcours imaginé par un camarade.</i> <u>[Niv5 fiche 1]</u> <u>[Niv5 fiche 2]</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1) En classe, imagine un parcours de 3 sauts (sans plots d'arrivée) 2) Dans la cour, réalise le parcours « de tête » (sans support écrit) 3) En classe, imagine un parcours de 4 à 6 sauts avec la même balise pour le départ et l'arrivée. 4) Dans la cour, réalise ce nouveau parcours « de tête » (sans support écrit) <p>ATTENTION : Il faudra disposer les balises dans la cour comme la disposition du plan.</p> <p><i>NB : possibilité de recourir au support écrit si besoin</i></p>

Les niveaux de classe sont donnés à titre indicatif. Les deux premières séances décrites en p1 sont indispensables pour présenter l'activité quel que soit le niveau de classe.

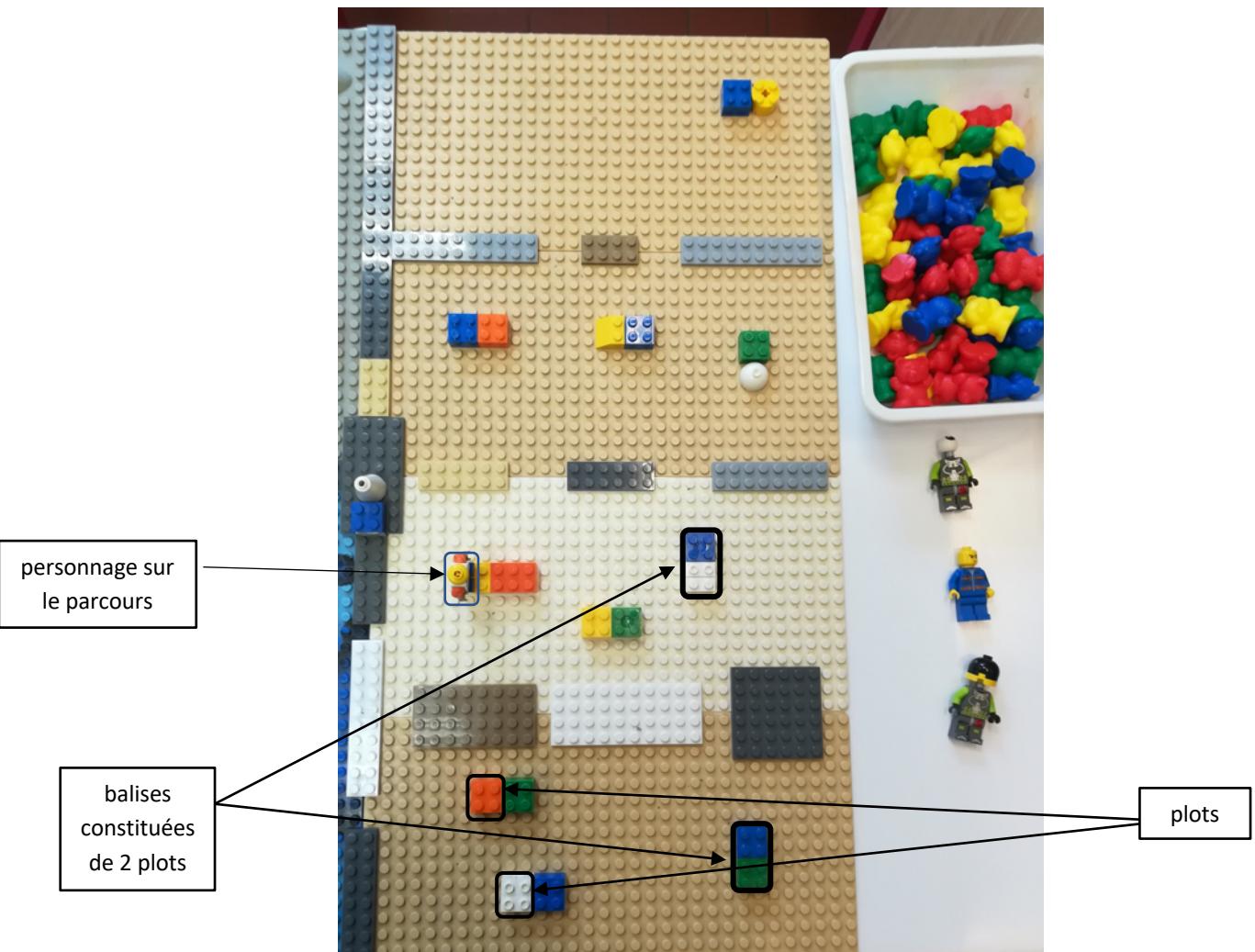
ANNEXE 1 :

LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT :

*Nous sommes sur les plots (bleu – jaune) : le **bleu** indique que nous venons du **bleu**-rouge et le **jaune** indique la couleur de plot que nous devons chercher pour le prochain, nous irons donc au **jaune**-vert.*

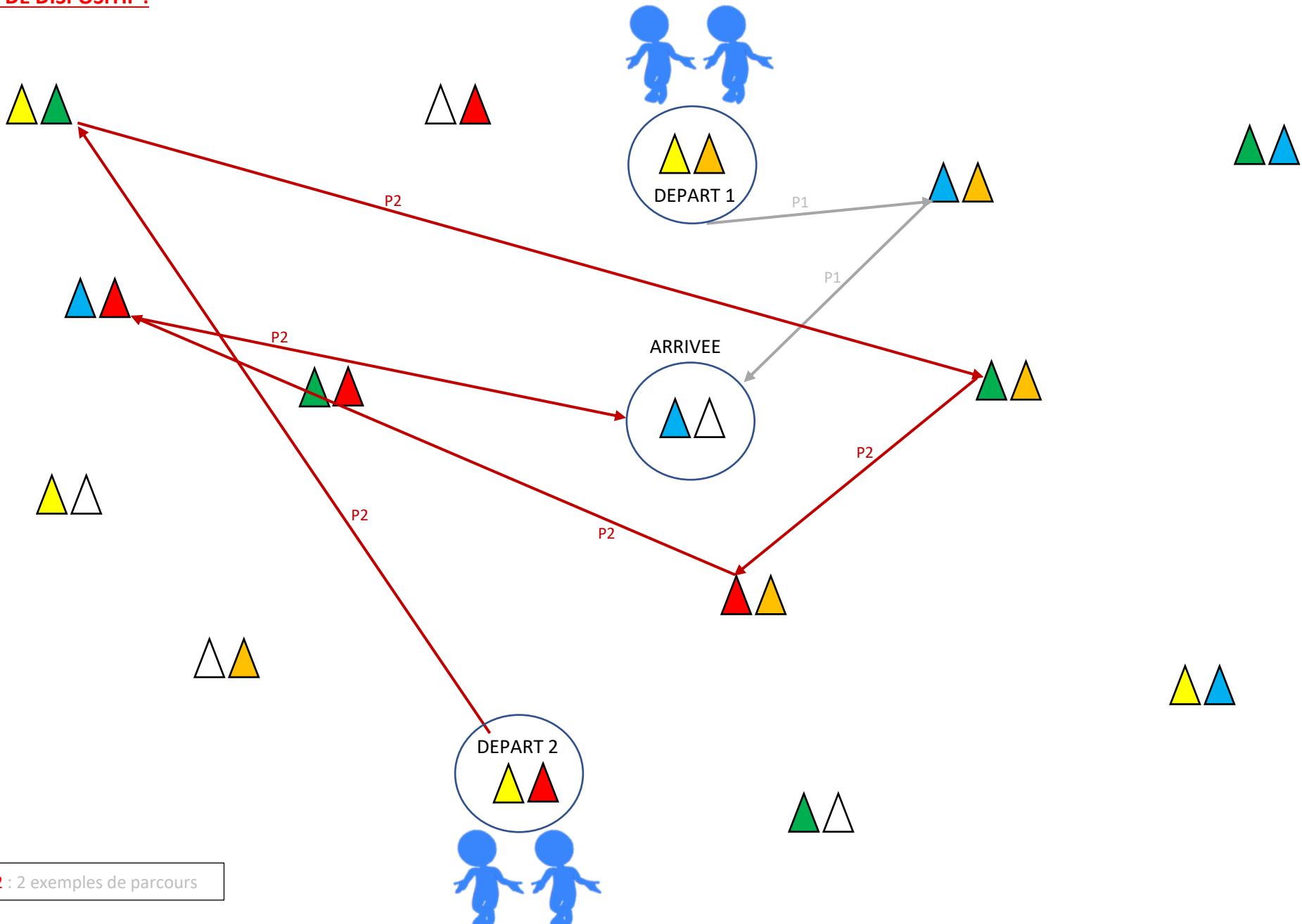


EXEMPLE D'ATELIER LEGO® :



Annexe 2

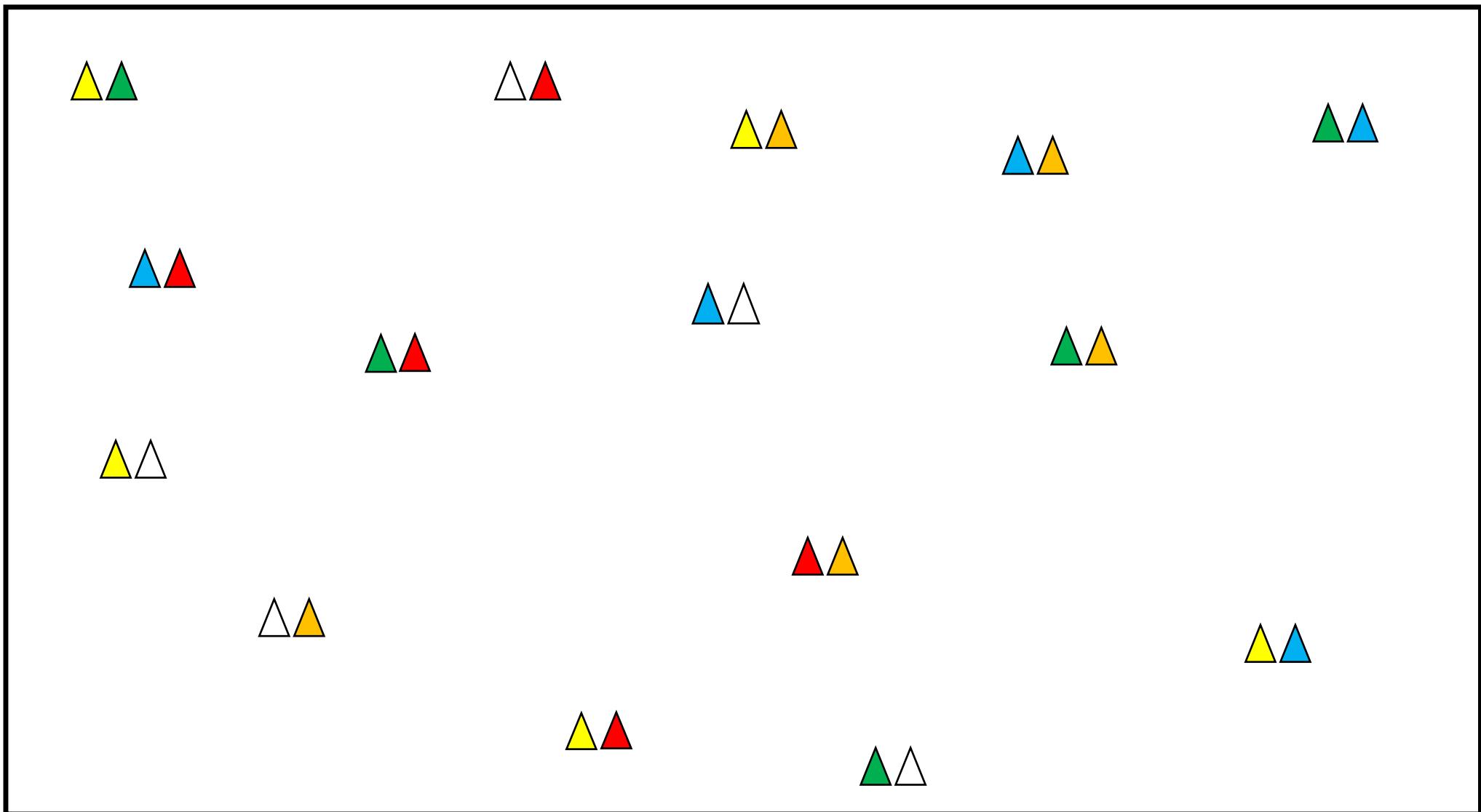
EXEMPLE DE DISPOSITIF :



Annexe 3 :

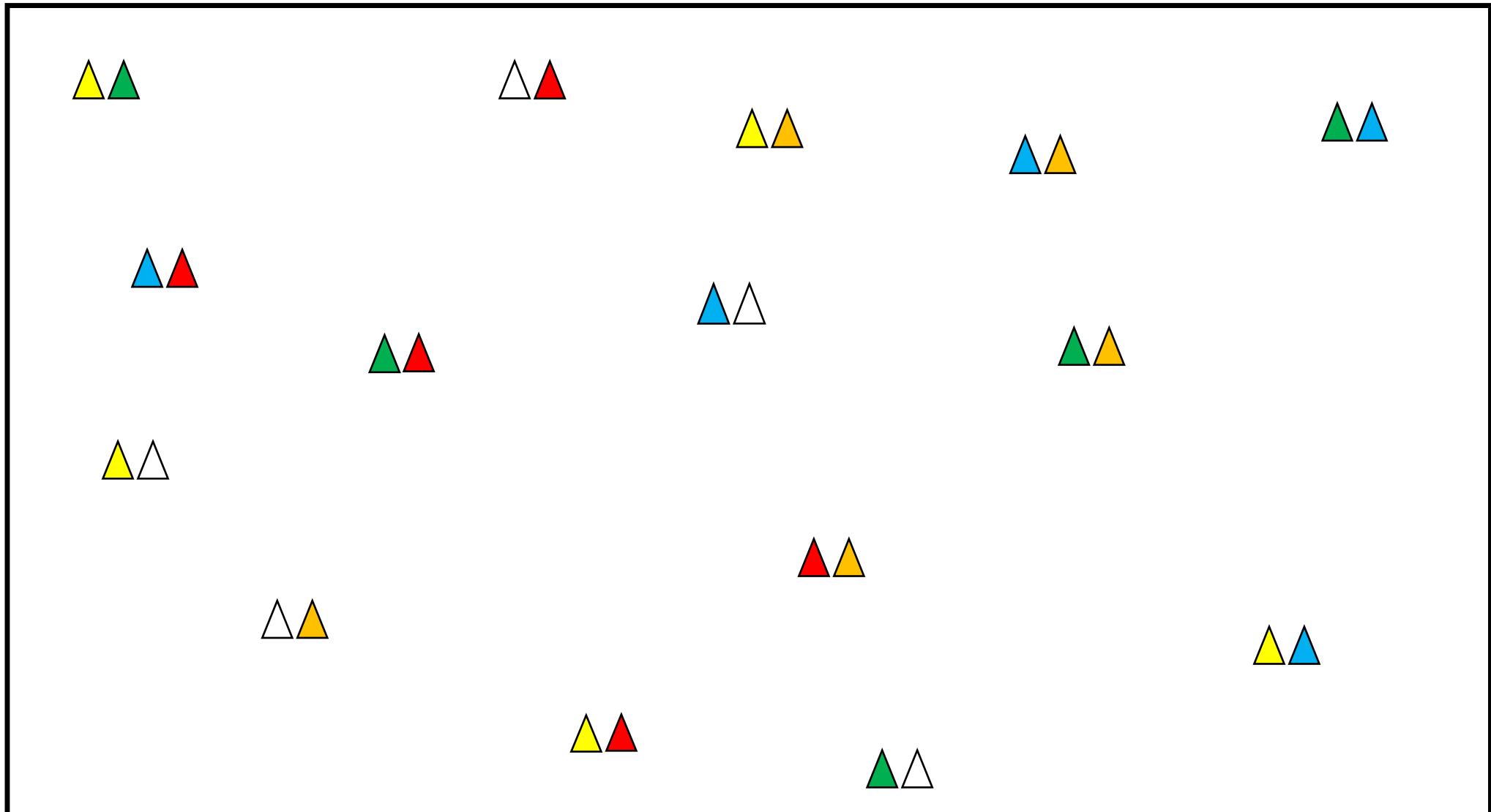
Niveau 1

FICHE PARCOURS 1 (par deux) : Entoure une balise de départ et trace un chemin. Explique toutes les étapes à ton camarade (pourquoi ton chemin est correct ?)

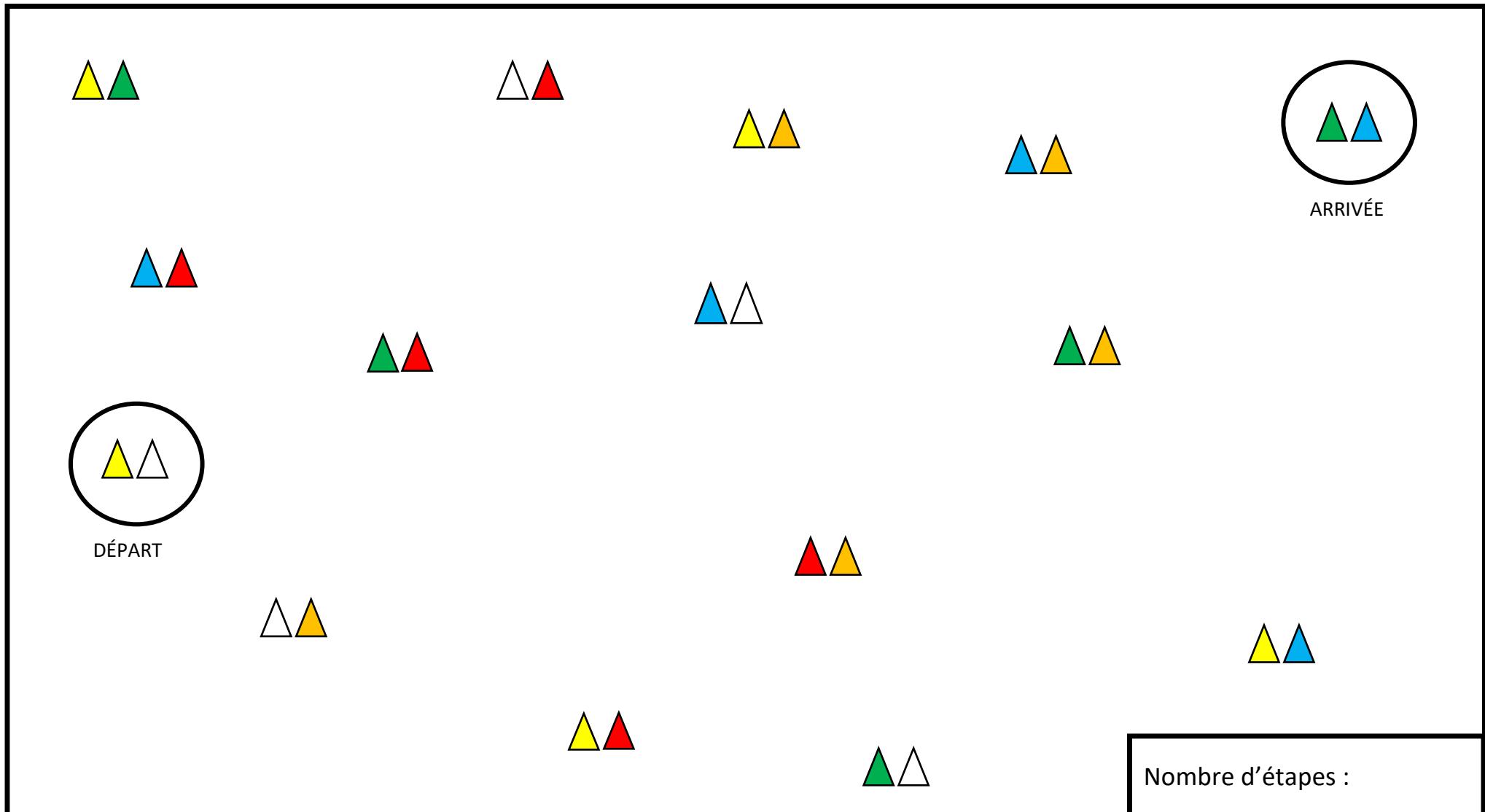


Niveau 1 :

FICHE PARCOURS 2 (par deux) : Trace un chemin reliant les 2 balises choisies par ton camarade.

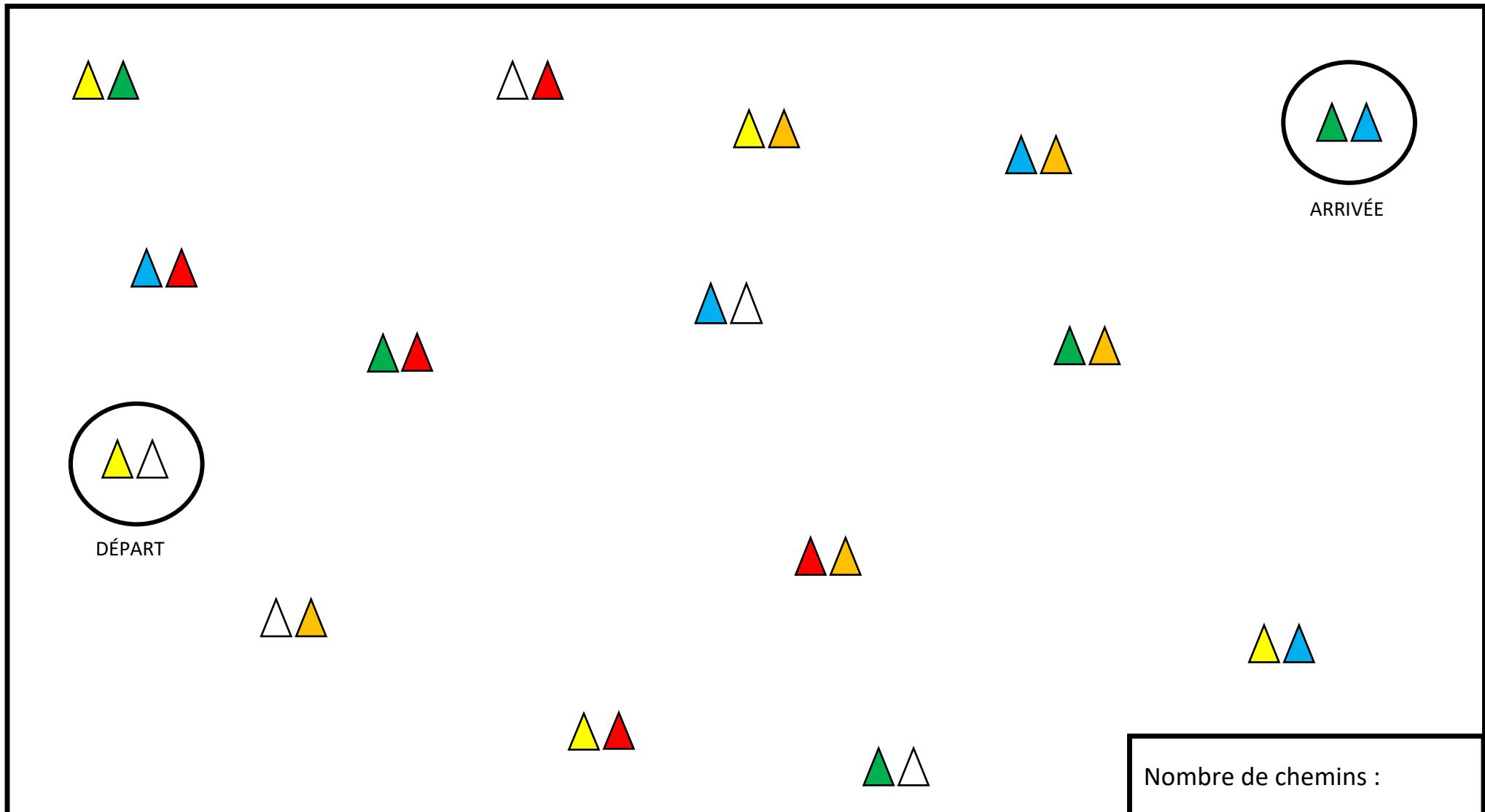


FICHE PARCOURS 3 (individuel) : Trace le chemin entre les 2 balises entourées avec le moins d'étapes possibles. Indique le nombre d'étapes dans la case. Compare avec ton camarade.



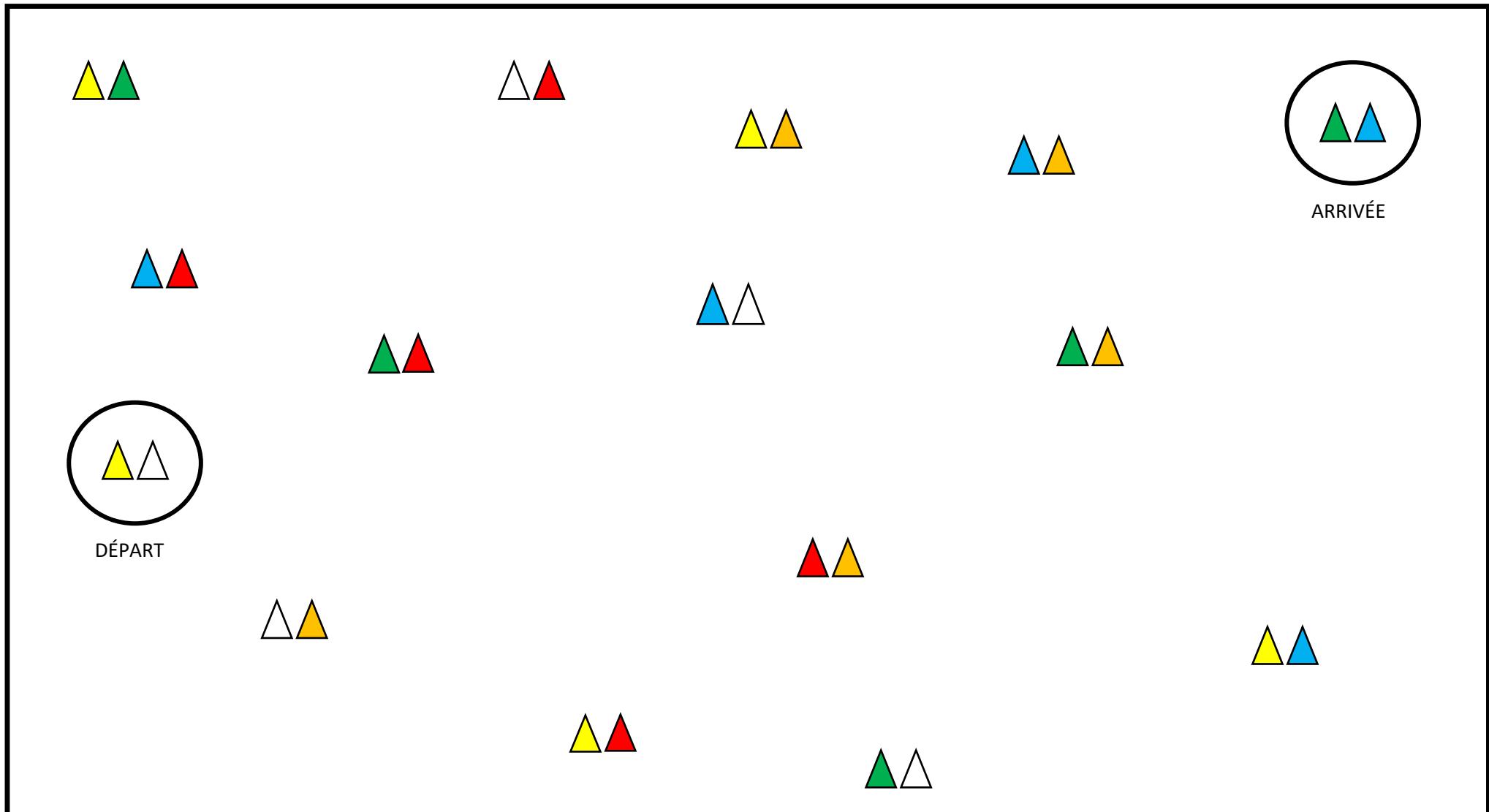
Niveau 2 :

FICHE PARCOURS 1 (individuel) : Trace tous les chemins possibles entre les 2 balises. Indique le nombre de chemins différents trouvés.



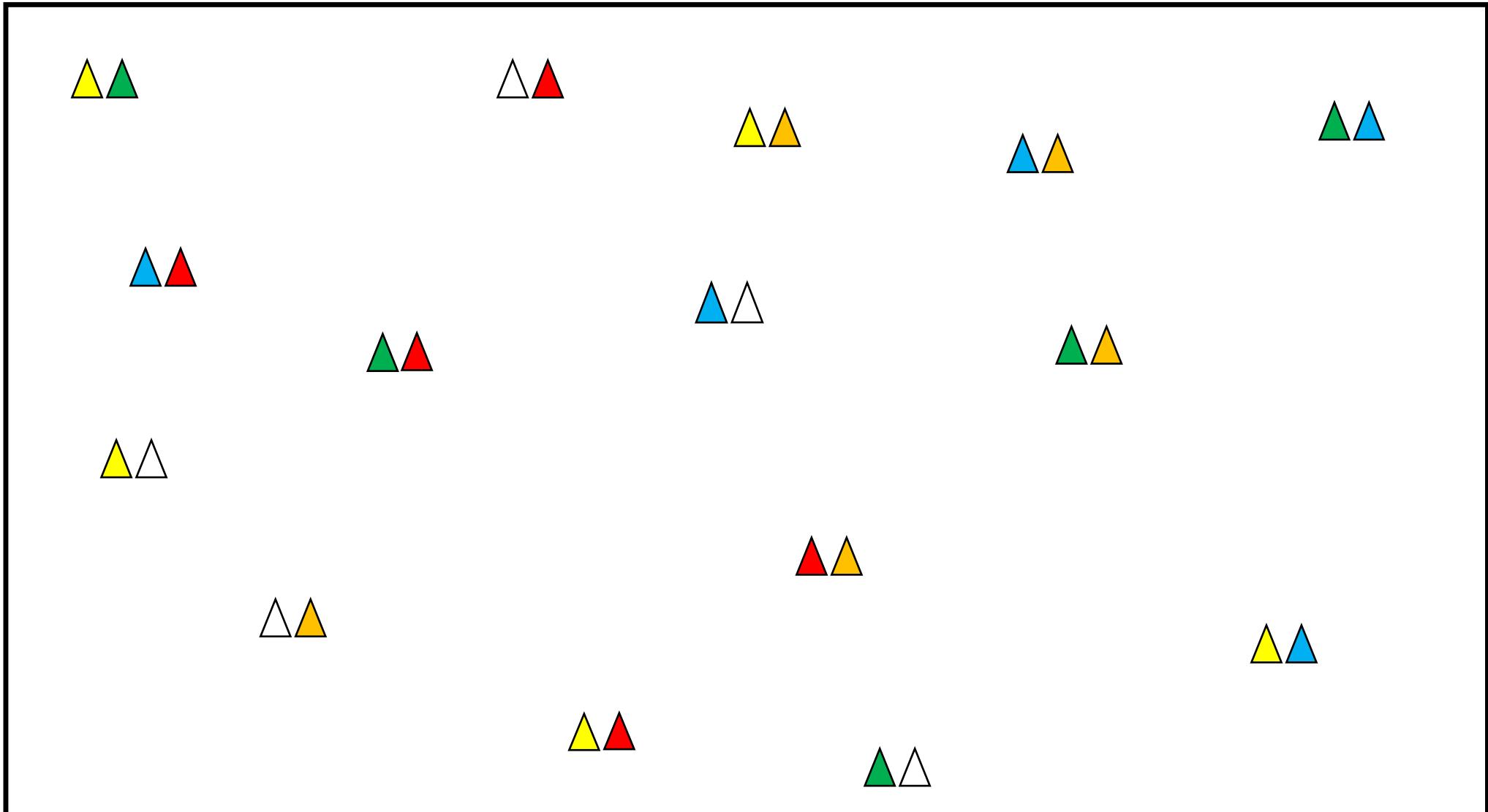
Niveau 3 :

FICHE PARCOURS 1 (individuel) : Trace un chemin en 6 étapes pour pouvoir faire la course avec un camarade.



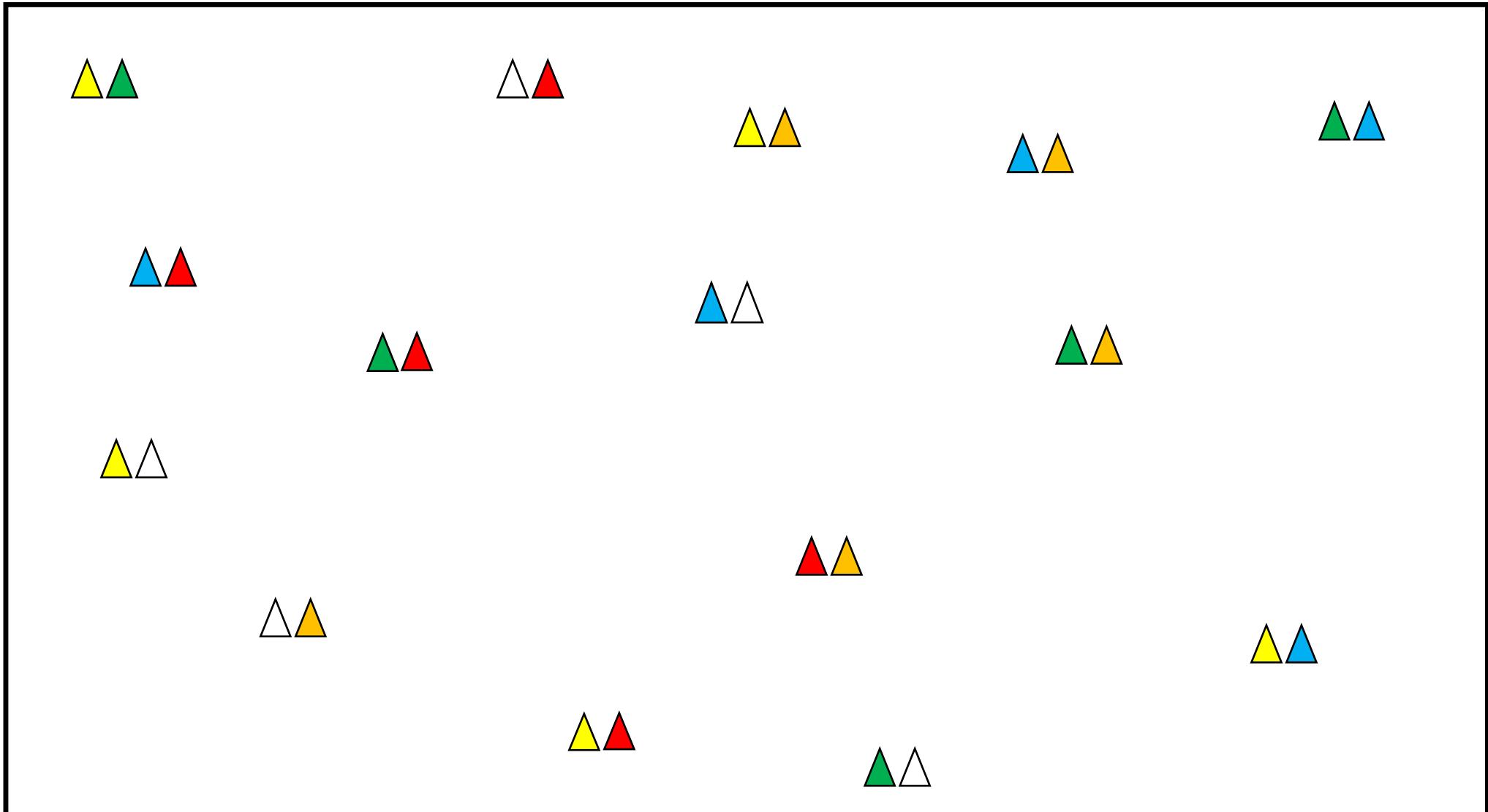
Niveau 4 :

FICHE-PARCOURS 1 (par deux) : Imagine et trace le parcours que ton camarade devra réaliser.



Niveau 5 :

FICHE-PARCOURS 1 (par deux) : Imagine et trace un parcours de 3 étapes que ton camarade devra mémoriser et réaliser.



Niveau 5 :

FICHE-PARCOURS 2 (par deux) : Imagine et trace un parcours de 4 à 6 étapes avec la même balise de départ et d'arrivée (que ton camarade devra mémoriser et réaliser).

