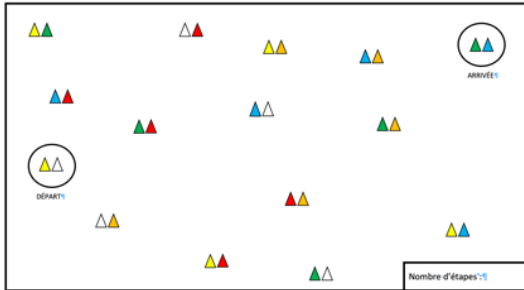


Maths et Orientation - CYCLE 2



« PLOT-PLOT bicolore »



Niveau 1 :

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

ÉLÉMENTS DE PROGRESSION :

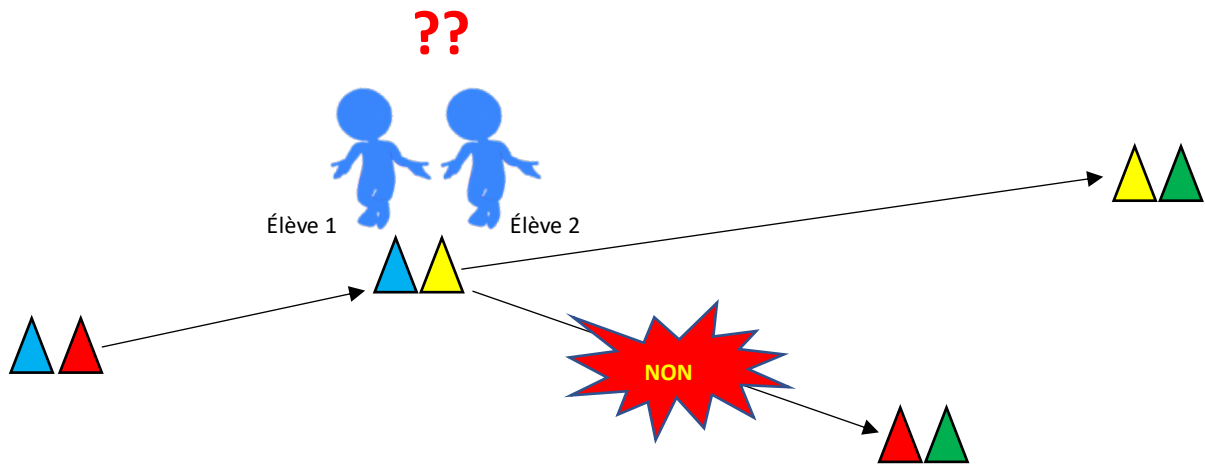
	<u>Niveau de classe conseillé</u>	<u>Consigne</u>	<u>Remarques sur la mise en œuvre</u>
Niveau 2	CP	<p>Trouve tous les chemins possibles menant à la balise Vert-Bleu. [Niv2 fiche 1]</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mettre à disposition des élèves le parcours sous pochette plastique sur lequel ils indiqueront tous les chemins trouvés 2) En classe, ils essayeront de trouver des parcours supplémentaires
Niveau 3	CP	<p>Trouve un parcours à 6 étapes menant à la balise Vert-Bleu. [Niv3 fiche 1]</p>	<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.
Niveau 4	CE1	<p>Suis le chemin imaginé par ton camarade. [Niv4 fiche 1]</p>	<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 style="color: red;">ATTENTION : Il faudra disposer les balises dans la cour comme la disposition du plan.</p>
Niveau 5	CE2	<p>Mémorise le parcours imaginé par un camarade. [Niv5 fiche 1] [Niv5 fiche 2]</p>	<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 style="color: red;">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.

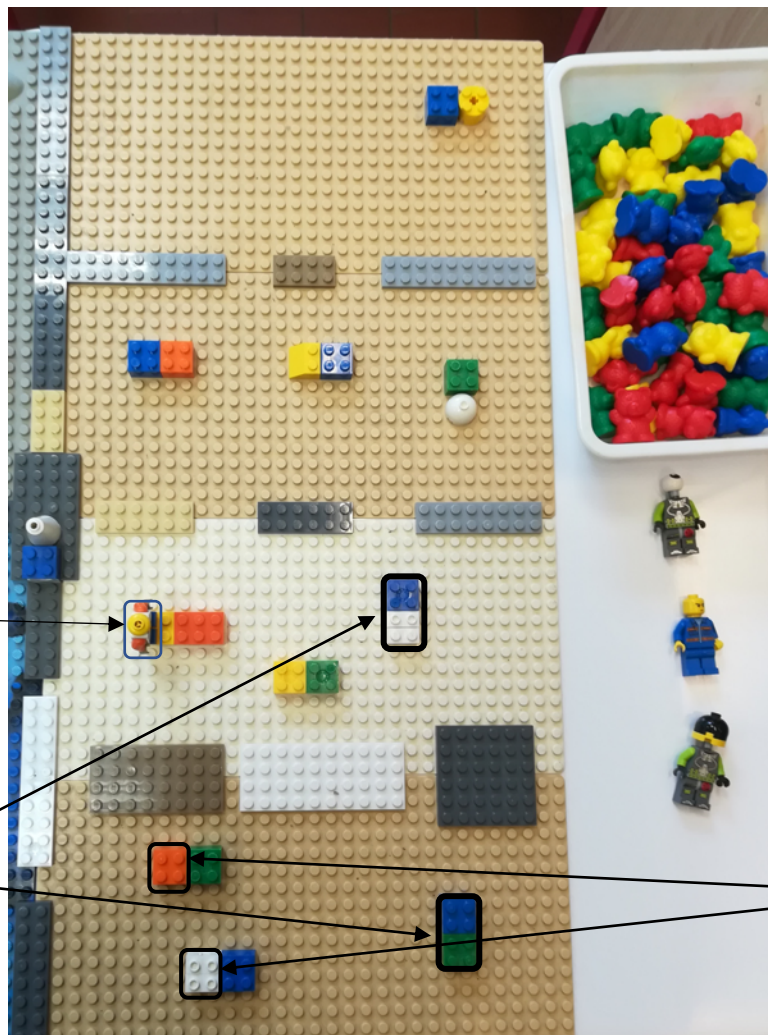
ANNEXE 1 :

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**.

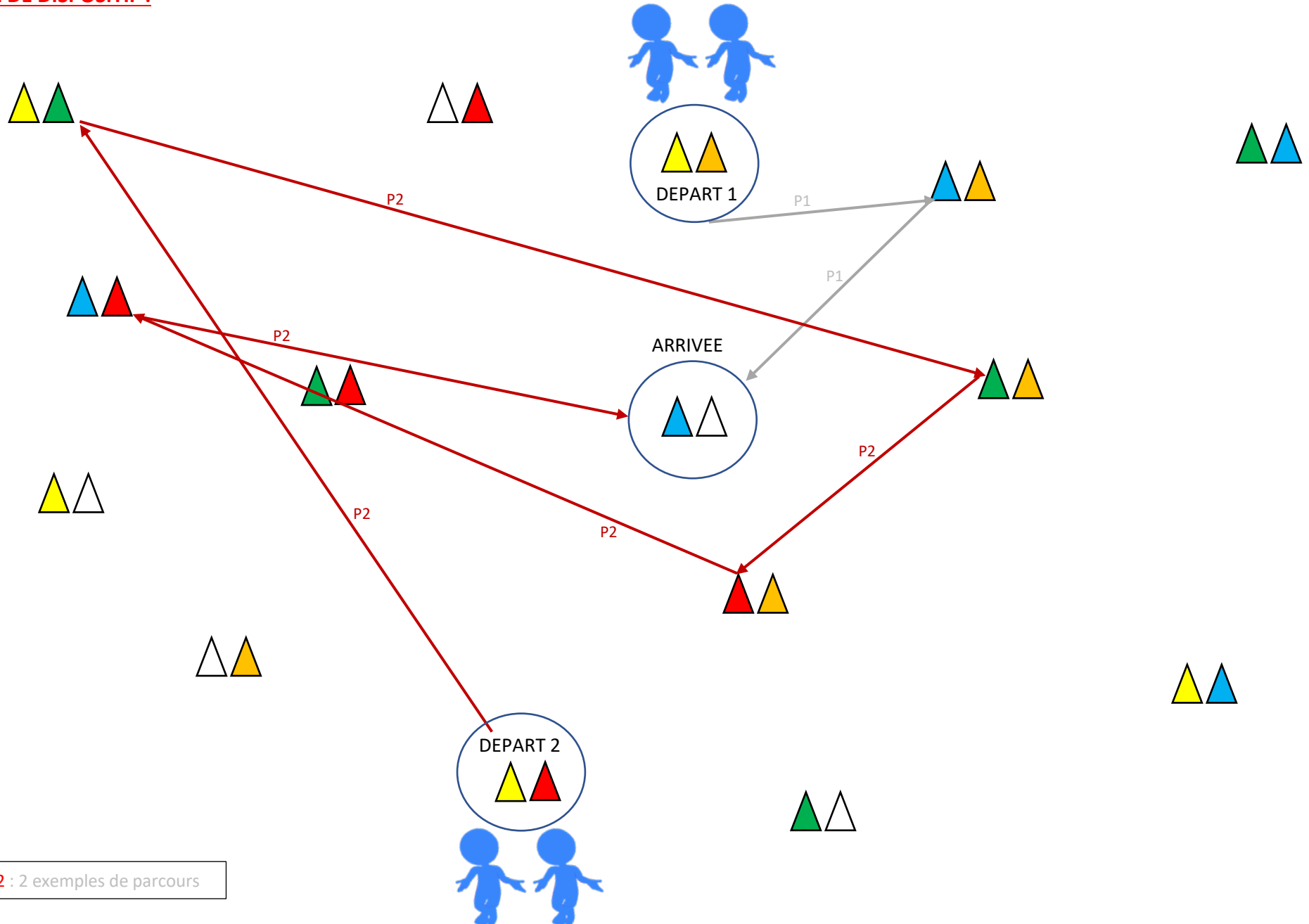


EXEMPLE D'ATELIER LEGO^R :



Annexe 2

EXEMPLE DE DISPOSITIF :

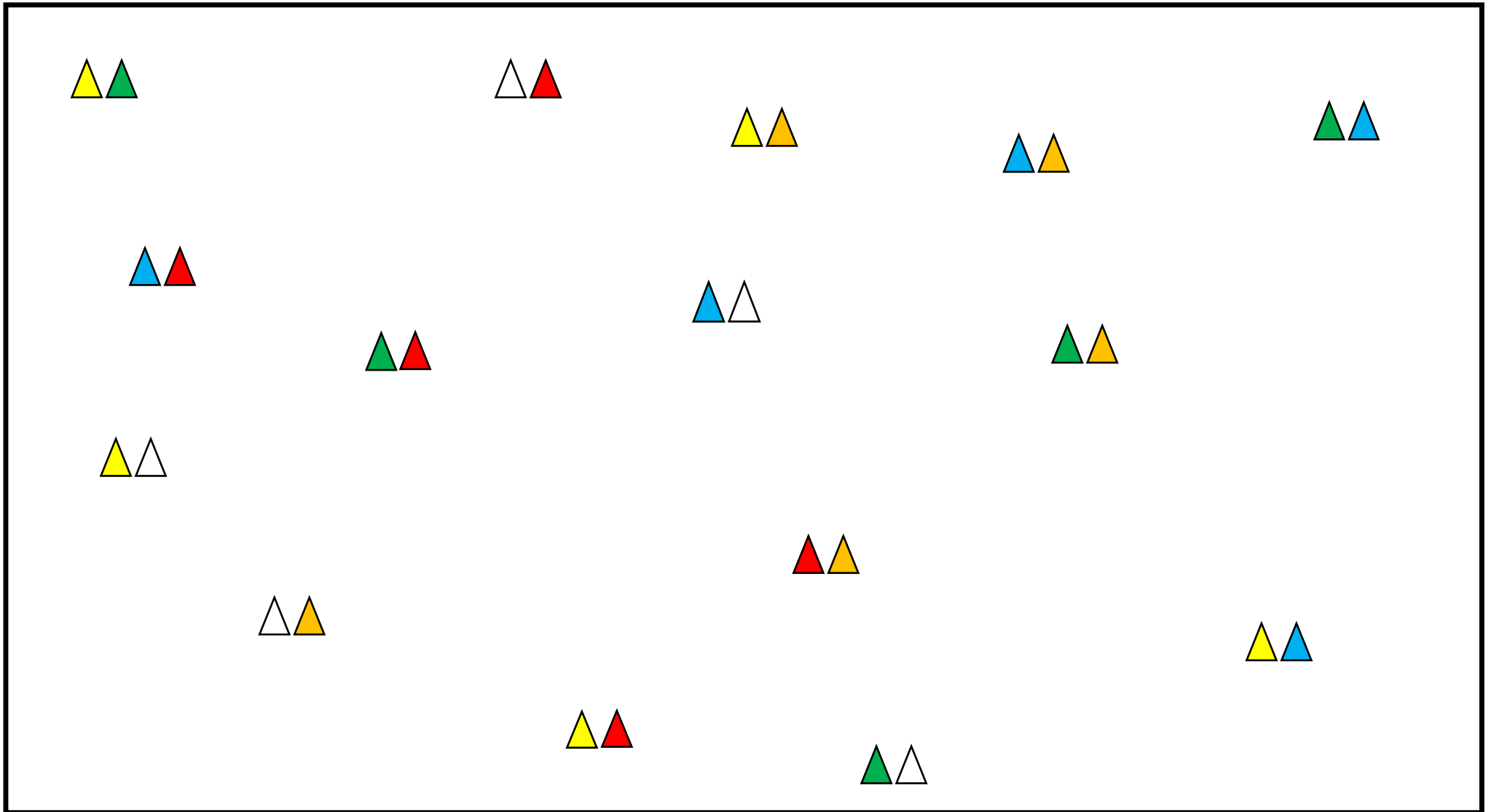


P1 et P2 : 2 exemples de parcours

Annexe 3 :

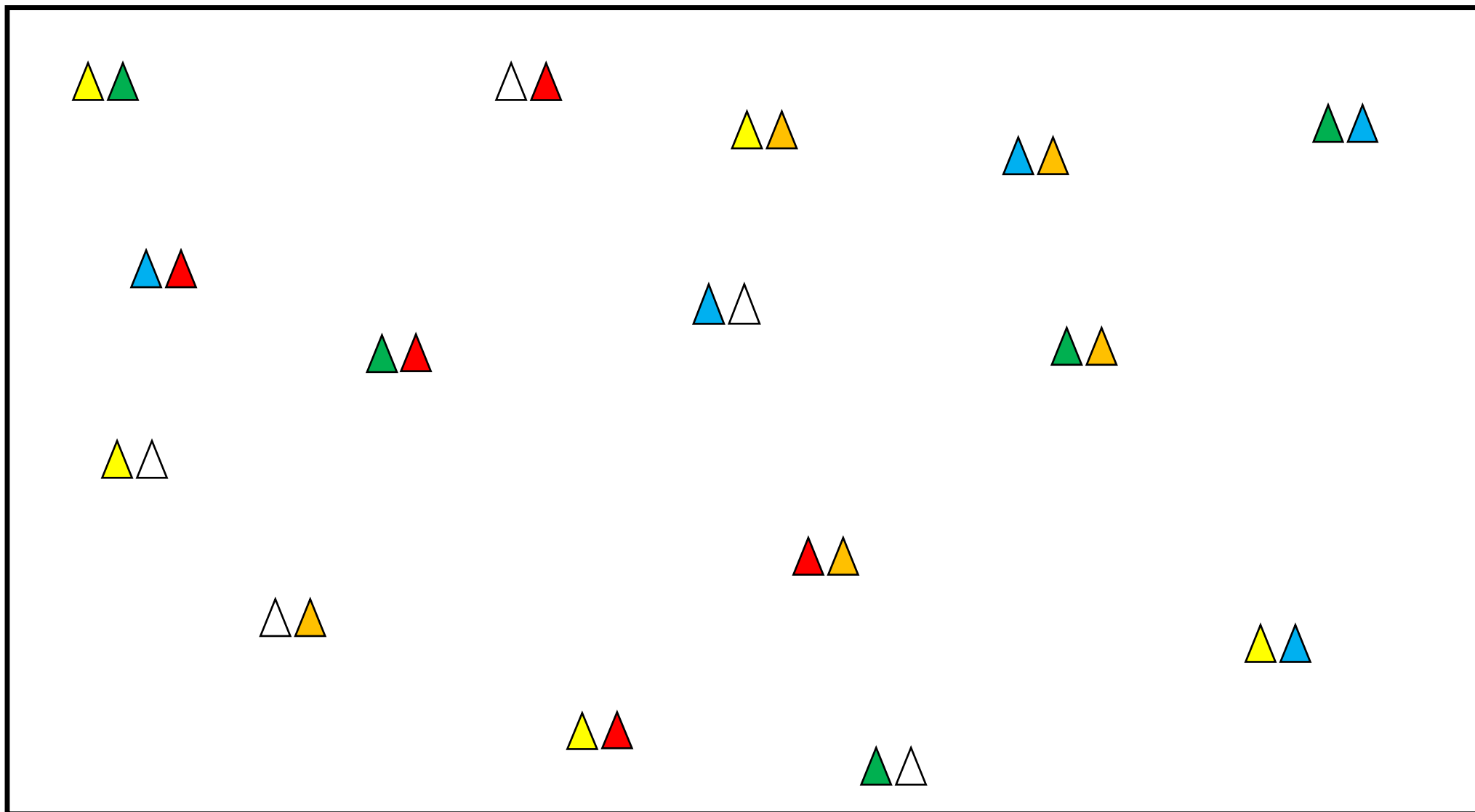
Niveau 1

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.

The maze is a large rectangle containing several pairs of triangles. The start point is a circle containing a yellow triangle and a white triangle, labeled "DÉPART". The end point is a circle containing a green triangle and a blue triangle, labeled "ARRIVÉE". The maze contains the following pairs of triangles:

- Top-left: Yellow and Green
- Top-center: White and Red
- Top-right: Yellow and Orange
- Middle-right: Blue and Orange
- Far-right: Green and Blue (ARRIVÉE)
- Middle-left: Blue and Red
- Center: Blue and White
- Middle-right: Green and Orange
- Bottom-left: Yellow and White (DÉPART)
- Bottom-center: Green and Red
- Bottom-right: Red and Orange
- Bottom-left: White and Orange
- Bottom-center: Yellow and Red
- Bottom-right: Green and White
- Bottom-right: Yellow and Blue

Number of steps:

Niveau 2 :

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

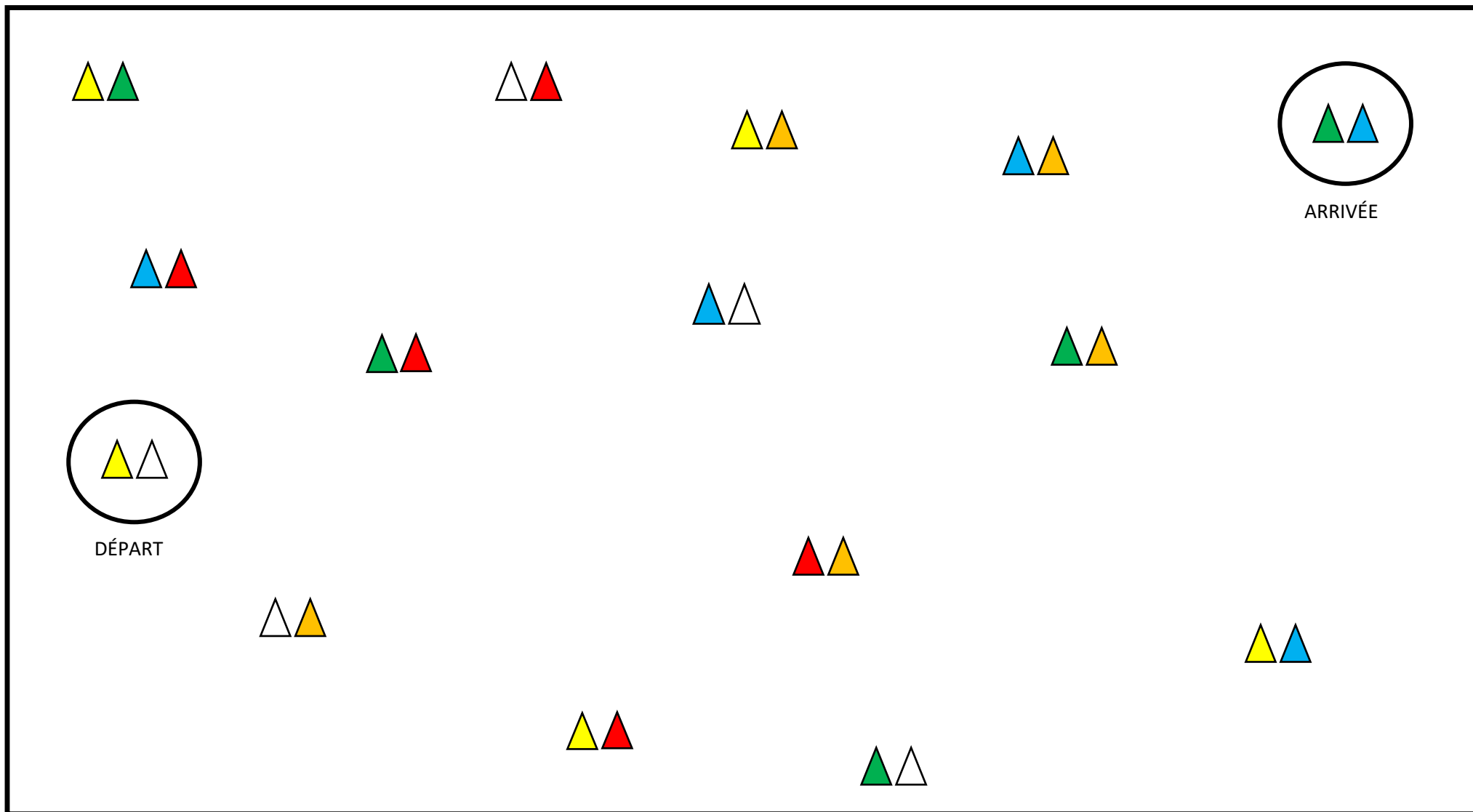
DÉPART

ARRIVÉE

Nombre de chemins :

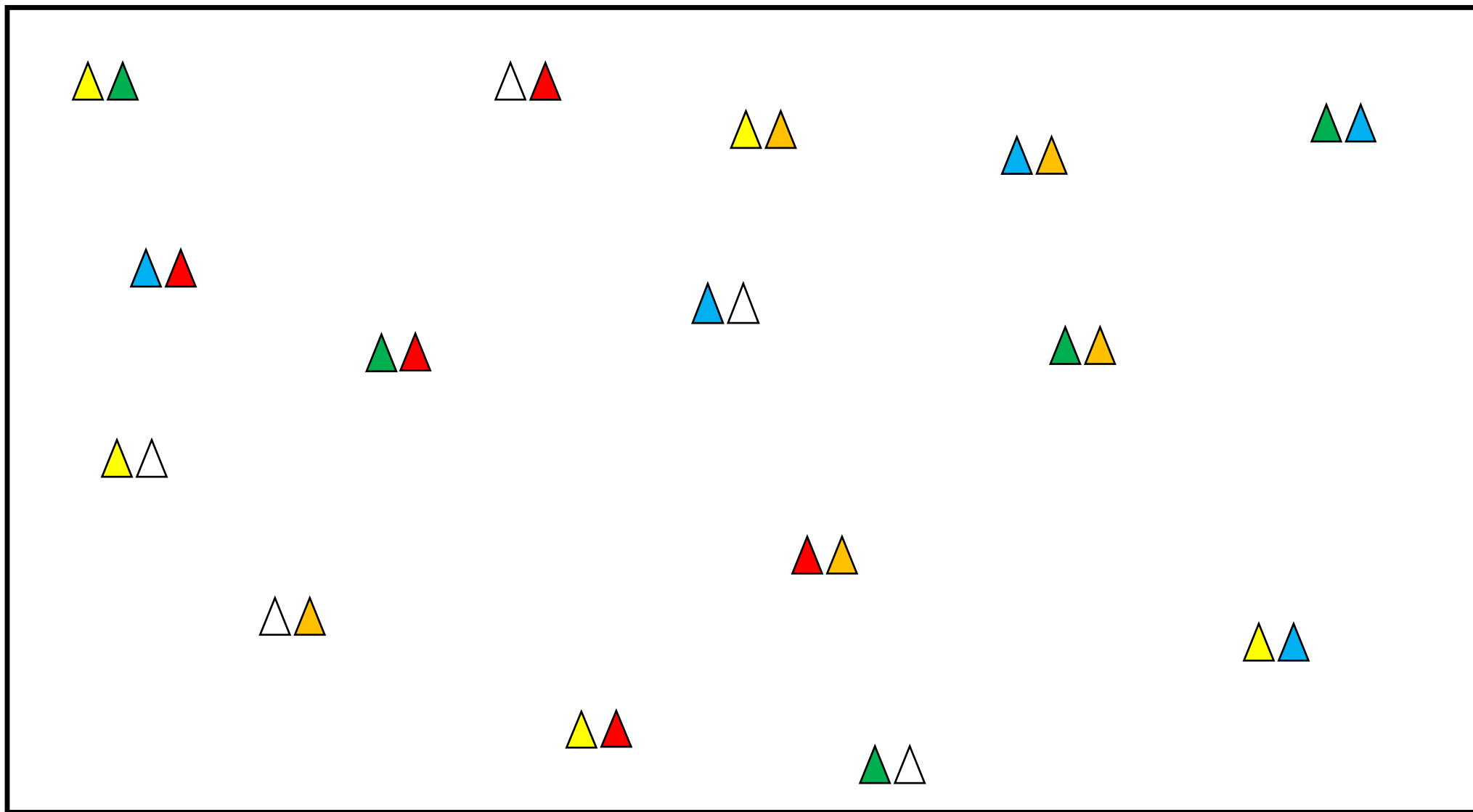
Niveau 3 :

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



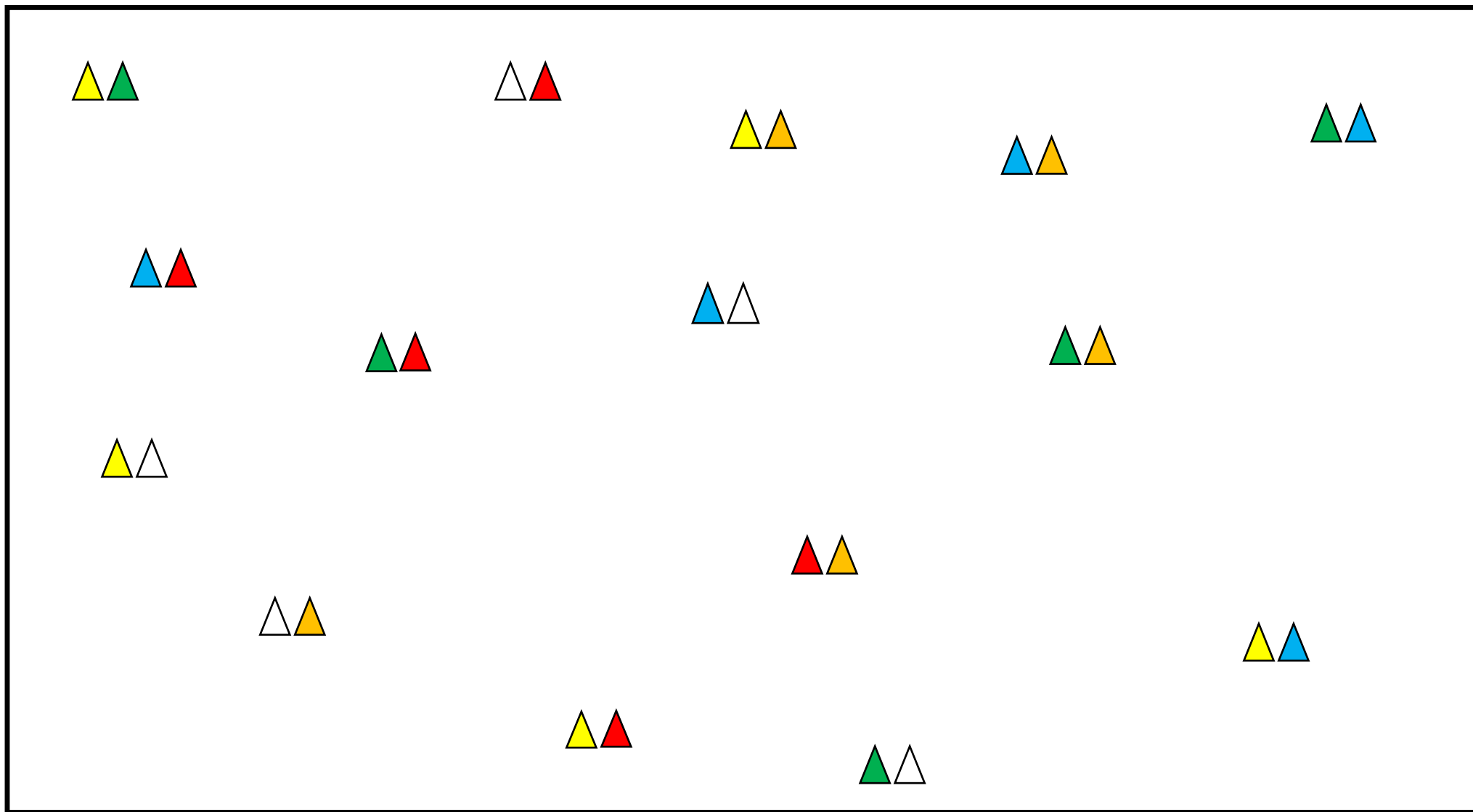
Niveau 4 :

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).

