

**Mise en place d'un rallye maths à la maternelle, retour sur la conférence de Fabien Emprin**  
*Animation pédagogique du 1 décembre 2014*

Rappel formation :

- 3h de conférence
- 1h de lancement projet
- 3h pour la réflexion, l'organisation d'un rallye maths (ou d'une « brique ») entre décembre et février et mise en place d'un rallye maths.
- 2h, le 7 avril / le 14 avril, pour un bilan, une mutualisation

Déroulement :

- Retour sur la conférence (15/ 10 mn) : freins et leviers (en // une trace écrite, sera proposée)
- Présentation d'axes complémentaires (15 /20 mn) :
  - pour travailler en amont les difficultés inhérentes au jeu du chat
  - pour créer un atelier autonome autour de l'art et de la géométrie
  - présentation du logiciel gratuit Tux Paint
- Travail de groupe par école (30 mn) : amorce d'une réflexion autour des jeux pouvant être mis en place dans le cadre d'un rallye maths.

*Consignes : Parmi les jeux présentés lors de la conférence, quels jeux retiennent votre attention. Comment envisagez-vous leur mise en place ? Y a-t-il d'autres jeux que vous utilisez dans votre classe que vous souhaiteriez intégrer à ce rallye maths ?*



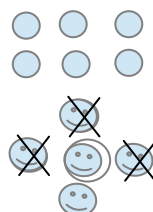
Pb rencontrés :

Lecture de la fiche consigne. Le codage ne nous paraît pas explicite. Il faut travailler en amont pour le rendre compréhensible.

Il faut que les élèves comprennent que les croix correspondent à des emplacements qui resteront vides dans la réalisation.

Le quadrillage au sol ne correspond pas au quadrillage de la fiche consigne et l'élève est toujours placé au centre sur la fiche consigne.

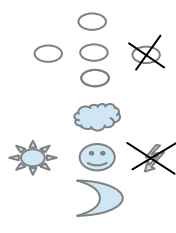
Dès qu'il passe au quadrillage 3x2, il ne se sait pas comment se positionner.



Progression possible pour surmonter les obstacles repérés :

**1. Travail sur la compréhension du codage de la fiche consigne.**

a.- Placer les élèves dans les cerceaux comme indiqué sur la feuille.



5 élèves sont des statues, un sixième (le sculpteur) doit les placer comme indiqué sur la feuille consigne. Toutes les statues ne sont pas à placer.

b- Chaque élève se place en fonction de sa carte consigne. Il y a 5 cartes consigne sur lesquelles chaque élève a son emplacement laissé libre et ceux des autres sont barrés.

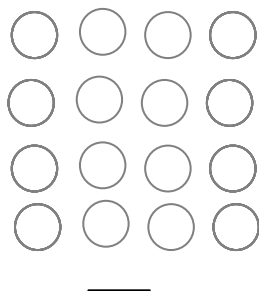
**2. Travail sur la différence des dispositions spatiales**

→ de la feuille consigne → au quadrillage au sol.

Remarque : La difficulté peut aussi venir du fait que le quadrillage de la feuille consigne ne correspond pas au quadrillage au sol. Il faut donc les habituer à changer de quadrillage au sol sans que cela ne les perturbe.

On garde les mêmes feuilles /consigne mais il s'agit pour le sculpteur de placer les statues sur un quadrillage au sol ne correspondant pas à la représentation spatiale sur la feuille. L'obstacle mathématique reste le même c'est le quadrillage qui change.

Attention : plusieurs possibilités existent (pendant le défi, il faudra dire aux élèves qu'il n'y a qu'une solution possible.



Toujours à 6, 5 élèves à placer par le 6e.

Créer un atelier autonome pour travailler le vocabulaire géométrique et l'organisation spatiale.

- **Auguste Herbin**



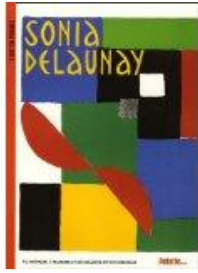
Imprimer quelques tableaux : Attention choisir des œuvres avec un nombre limité de formes mais surtout que celles-ci soient reconnaissables et puissent être nommées. Des œuvres avec des superpositions peuvent être proposées aux GS.

Demander aux élèves de reproduire l'œuvre avec des formes géométriques ou des objets de la classe. On peut compliquer : un élève (le « chef d'orchestre ») a la reproduction en main et envoie ses camarades chercher les formes nécessaires.

Variante 1 : une fois tout le matériel apporté, le groupe regarde la reproduction et la reproduit

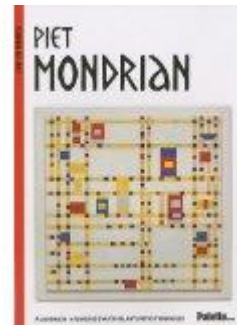
Variante 2 : les élèves apportent le matériel demandé et reproduisent l'œuvre selon les indications dictées par l'élève « chef d'orchestre ». La validation se fait par une comparaison directe ou par le biais d'une photo.





- **Ouvrage Collection palette, exemples autour de S. Delaunay et P. Mondrian**

Reproduire une œuvre avec des pièces préalablement découpées, voire platifiées. (Principe du puzzle)



Jeu de sculpture de Hervé Tullet



- Logiciel gratuit **Tux Paint**

**Réinvestir les savoirs acquis dans de nouvelles activités : des productions qui obéissent à une consigne et qui nécessitent une connaissance géométrique.**





**Consigne**  
Reproduire l'organisation ci-dessus :  
Identification des formes de la composition (cercles, disques, petits, grands ...) et repérage de leur positionnement.  
Trier dans les formes proposées celles qui seront nécessaires à la reproduction.

Réalisation avec le logiciel Tux Paint

**Consigne : trois cercles et des traits**

