

Topologie Pascal



Jeu disponible à l'IUFM d'Auxerre (facilement réalisable)

Stratégies utilisées par chacun en tant qu'adulte	Niveau possible (PS, MS, GS) Quelles notions travaillées par rapport aux programmes (dont vocabulaire spécifique) ?	Protocole d'utilisation (grandes lignes d'une séquence par ex.) Prolongements à partir de ce jeu
<ul style="list-style-type: none"> - regarder les parties cachées - compter les rainures - essai-erreur - comparaison au support d'image - observation du modèle - positionnement des pièces en respectant la place, « l'orientation » par rapport aux autres et au socle - observation de l'image et reproduction plan par plan - lecture du jeu de l'avant vers l'arrière et inversement 	<p>(PS sur une seule ligne) Fin de MS / GS</p> <ul style="list-style-type: none"> - numération de position - se situer dans l'espace - situer les objets par rapport à soi et entre eux ou par rapport à des repères - comprendre et utiliser le vocabulaire de repérage dans l'espace - se repérer dans l'espace : gauche / droite, devant / derrière - conserver les positions relatives des objets ou des éléments représentés - savoir passer du plan horizontal au plan vertical - vocabulaire topologique - décrire une image 	<ol style="list-style-type: none"> 1) récupérer les 5 éléments, les nommer 2) expérimenter le plateau : <ul style="list-style-type: none"> - librement avec retour vocabulaire spatial - avec consignes orales de l'enseignant 3) reproduire un modèle 3D 4) partir d'un modèle 3D et chercher la carte correspondante 5) reproduire le modèle d'une carte <p>Suites : un élève donne des consignes aux autres à partir d'un modèle 3D ou d'une carte.</p> <p>Jeu individuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> → découverte libre → réalisation des modèles des cartes en complexifiant les modèles (augmentation progressive du nombre d'éléments à placer) → réalisations à partir de consignes verbales <ol style="list-style-type: none"> 1) manipulation libre, découverte des éléments 2) description du matériel : compter les rainures, repérer les différents éléments 3) manipuler et placer un seul élément avec une consigne orale 4) sélectionner les photos les plus simples avec un élément par ligne 5) complexifier 6) réaliser des scènes en motricité avec les enfants acteurs <ul style="list-style-type: none"> - verbaliser les consignes <ul style="list-style-type: none"> soit demande de l'adulte soit proposition d'un enfant aux autres → travail en petits groupes - reproduire une planche à l'identique d'après une planche référente → pas de photo - reproduction d'après l'autre modèle - reproduction d'après l'image - l'enseignant décrit l'image, les enfants réalisent sur la plaque → vérification en regardant la photo - idem mais c'est un enfant qui fait la description