

Niveau M/G	Domaine d'activités Découvrir le monde : formes et grandeurs	Titre de la séquence : La course des kangourous	Nombre de séances prévues Séance n°1 à renouveler jusqu'à l'appropriation du jeu
----------------------	--	---	---

Compétence(s) disciplinaire(s) pour la séquence : -évaluer et comparer des longueurs et des distances	Supports pédagogiques :	Critères de réussite : -l'enfant est capable d'utiliser une bande en la posant au bout de la base puis en déplaçant cette dernière -l'enfant est capable de dire qui a gagné et pourquoi
--	-------------------------	--

Déroulement Détails des phases de la démarche et des consignes	Formes de travail Durée	Matériel	Compétences dans le domaine de DIRE / LIRE / ECRIRE (langage outil)	Bilan et situations d'apprentissage à prévoir (langage objet d'étude)
<p>1)Présentation du jeu aux enfants, mise en projet ; Situation problème : comment faire gagner son kangourou ?</p> <p>2) 3 élèves « kangourous » basés sur une base-maison à un bout de la salle 3 élèves « dresseurs » vont tirer un cylindre contenant 2 bandes cachées et faire avancer leur kangourou en déplaçant la base de la longueur d'une bande, puis de l'autre.</p> <p>3) Après les 2 avancées de chaque kangourou, faire dire aux enfants ce qui se passe et pourquoi (comparaison du nombre de bandes et de leur longueur, comparaison des distances)</p> <p>4)Continuer le tirage de bandes jusqu'à ce que le kangourou arrivé en premier au bout de la salle gagne . Puis on continue le tirage pour déterminer le deuxième et troisième kangourou. ATTENTION : si au final, l'enfant tire une bande</p>	<p>En salle de jeux classe entière ou $\frac{1}{2}$ classe dont 6 élèves actifs jouant en binôme</p> <p>les autres sont spectateurs</p> <p>20 mn</p>	<p>-3 bases maisons des kangourous 33 cm de côté</p> <p>-27 rouleaux vides de papier toilette</p> <p>-3 jeux de 18 bandes plastifiées enroulées 1 couleur pour chaque longueur),glissées</p>	<p>Langage d'évocation : -identifier et reformuler verbalement une situation problème.</p> <p>Langage en situation : -Dire pour accompagner l'action: verbaliser ce que l'on fait ou ce que fait un camarade en utilisant un vocabulaire spécifique (bande très longue, longue, moyenne et courte) « Je place la bande au bout de la maison. Je la tiens bien en place pendant que le kangourou déplace sa maison au bout de la bande.» En regardant le chemin parcouru par rapport aux deux autres kangourous, dire quel est celui qui est le plus loin, et pourquoi ?</p>	

<p>trop longue qui le fait « dépasser » l'arrivée, il ne peut pas gagner et passe son tour.</p> <p>5) Institutionnalisation , analyse de la situation : quand est-ce que l'on gagne ? Quel est le meilleur tirage et pourquoi ? Faire dessiner les tirages par les spectateurs pour en garder mémoire ou remplir le tableau à double-entrée</p> <p>6) On rejoue avec un autre groupe de 6 élèves</p>	<p>5 mn</p>	<p>dans les rouleaux de papier toilette</p> <p>-3 caisses de 9 rouleaux avec 2 bandes chacun</p>	<p>Ecrire pour mémoriser la règle du jeu</p>	
<p>Répartition des 18 bandes dans chacun des 9 rouleaux (pour 1 binôme)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 rouleaux avec, dans chacun d'eux ,les doubles 2 bandes courtes roses de 1 unité correspondant au côté de la base (33 cm) 2 bandes moyennes jaunes de 2 unités (66 cm) 2 bandes longues orange de 3 unités (99 cm) 2 bandes à rayures très longues de 4 unités (1,32 m) ➤ 3 rouleaux avec, dans chacun d'eux: <ul style="list-style-type: none"> 1 bande rose et une jaune 1 bande rose et une orange 1 bande rose et une à rayures ➤ 1 rouleau avec 1 bande jaune et une orange ➤ 1 rouleau avec 1 bande jaune et une bande à rayures 		<p>1 caisse par équipe</p>	<p>Langage d'évocation :rappeler, au cours du jeu, la situation similaire précédente (autre équipe)</p>	
<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ un marchand de bandes donne les bandes commandées par le dresseur (en 1 fois). <p>On peut recommander une seconde fois si elles ne suffisent pas mais on doit utiliser toutes les bandes commandées. ATTENTION :si on dépasse, on</p>			<p>Les commandes doivent se faire avec l'adjectif adéquat (bande très longue, courte...) plutôt qu'avec le qualificatif de la couleur (la couleur facilitant le</p>	

retourne au point de départ...

❖ ne pas commander plus que 3 bandes très longues

rangement dans les rouleaux une fois le jeu terminé)

Novembre 2005

Anne Burgy