

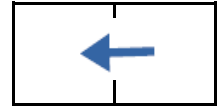
Série jaune - Espace et Géométrie

Suivez le guide !

La tortue vous a laissé un message codé pour déposer chaque animal à sa place dans la clairière.

Lors de vos déplacements, vous devez toujours regarder vers les arbres de la forêt.

La flèche indique la direction du déplacement entre deux cases.



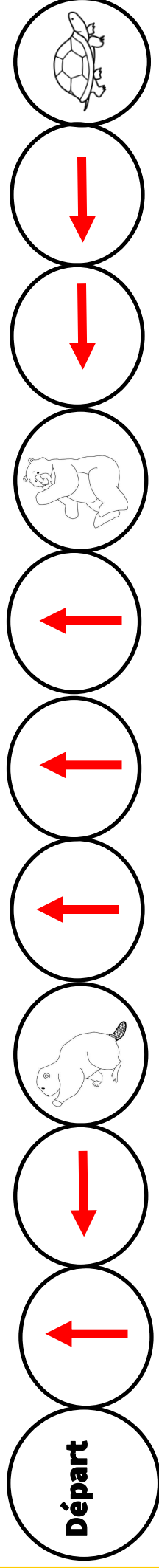
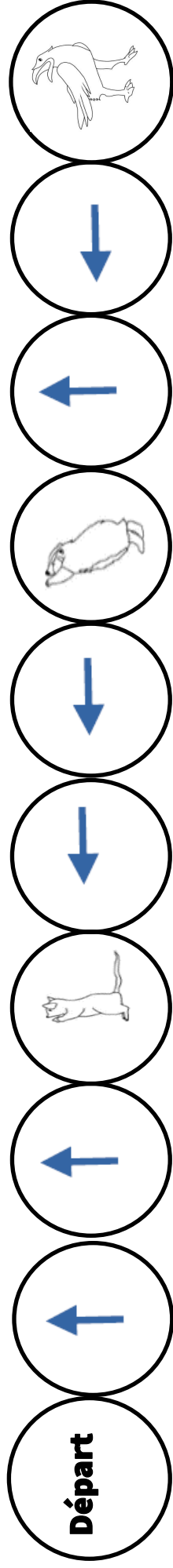
Pour garder en mémoire les chemins, tracez sur le quadrillage ci-dessous les chemins qu'a pris la tortue.



Départ

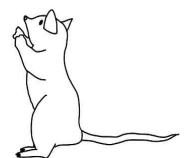
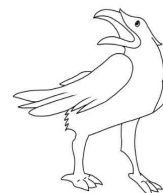
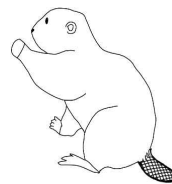
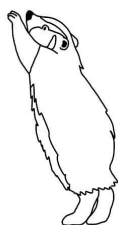
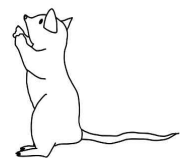
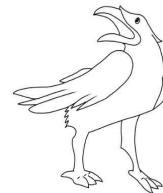
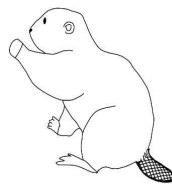
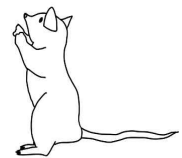
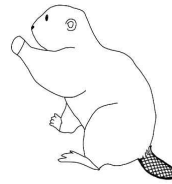
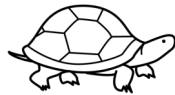
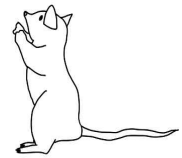
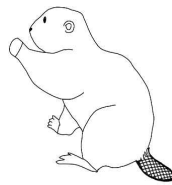
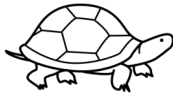
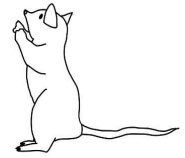
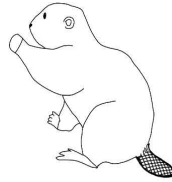
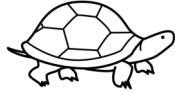
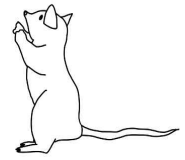
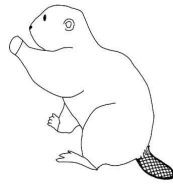
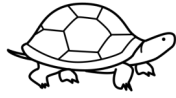
Série jaune - Espace et Géométrie

Suivez le guide !



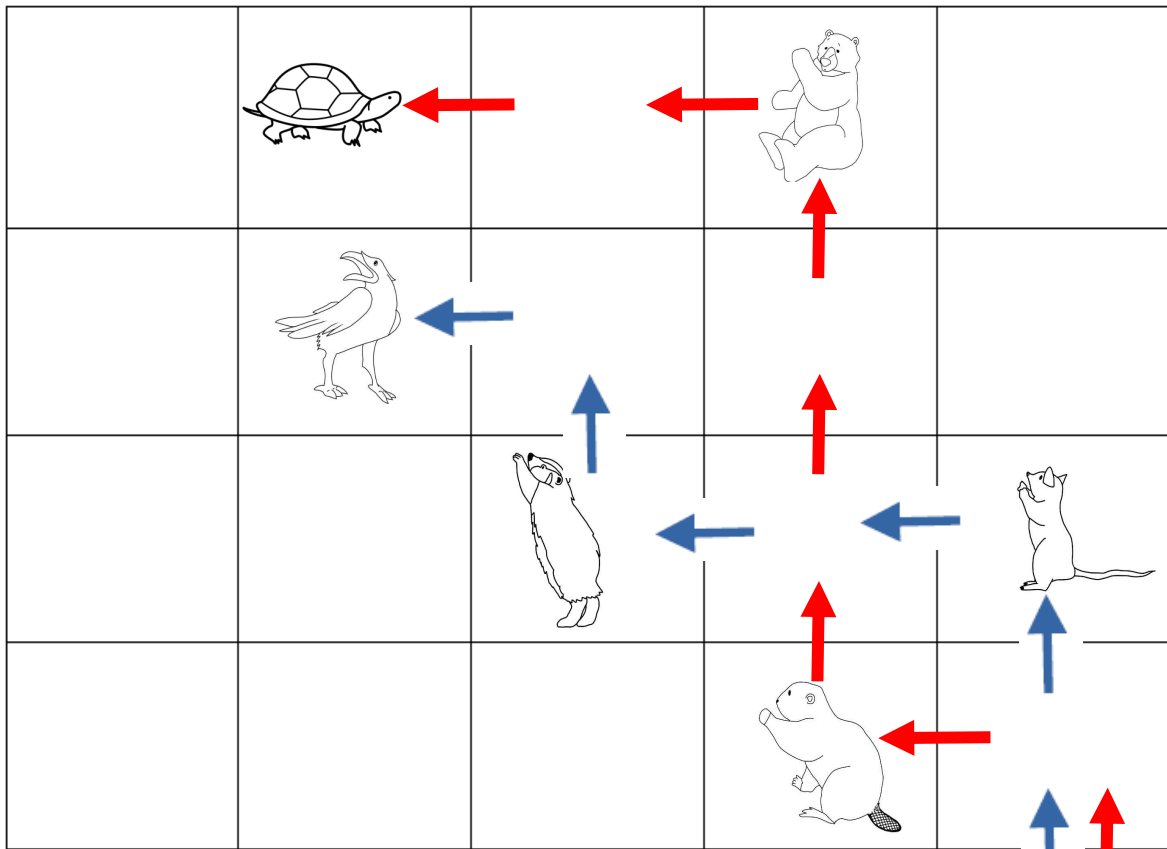
Cette épreuve peut être vécue par les élèves dans la salle de motricité en quadrillant le sol et en positionnant sur un des bords les arbres qui servent à garder l'orientation.

Série jaune - Espace et Géométrie



SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie

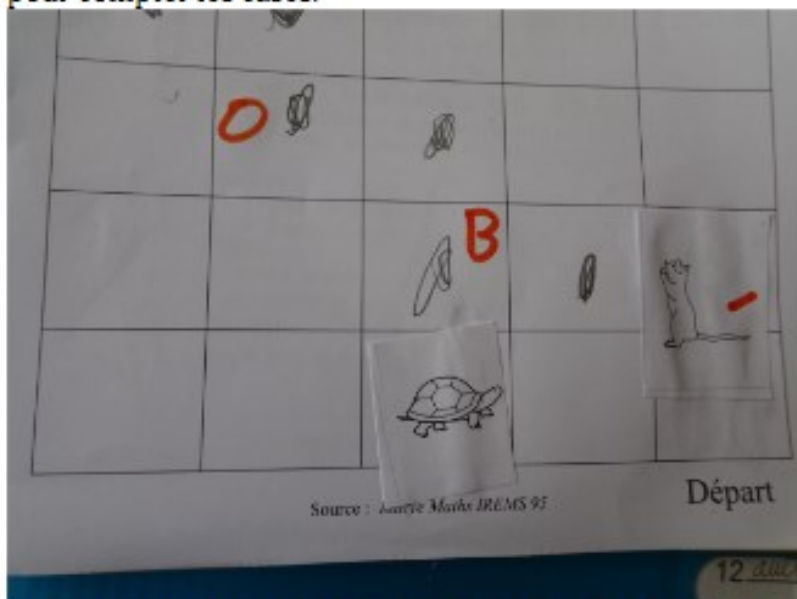
Suivez le guide !



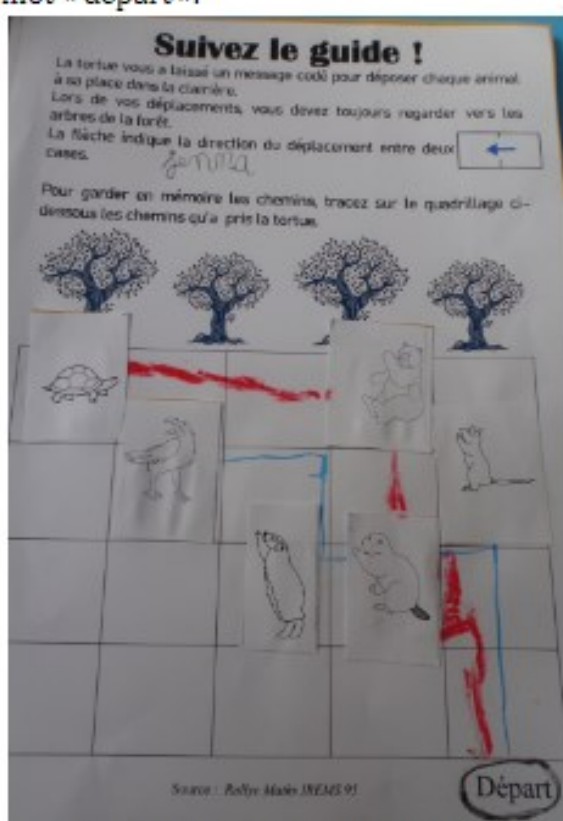
Départ

SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie

Les élèves ont réalisé cette activité individuellement. Les animaux ont été prédécoupés et placés dans une barquette.
Ils ont rencontré des difficultés pour se déplacer entre deux cases.
Certains n'ont pas tracé le chemin avec des traits, ils ont fait des points à la place, comme pour compter les cases.



La grande majorité de la classe a compté le départ à l'intérieur du quadrillage. Ainsi, le positionnement des animaux a été décalé. Une minorité a commencé le chemin sur le mot « départ ».



Lors de la mise en commun, il a été décidé de commencer à l'extérieur. Voici donc notre réponse commune, dictée par les élèves:

SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie

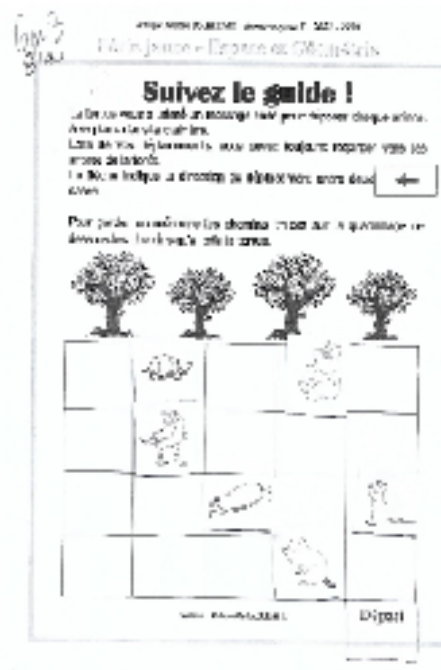
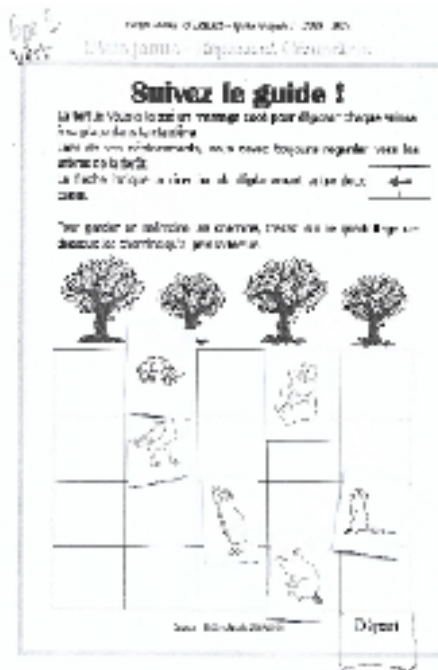


Ceux-ci m'ont décrit le déplacement et ont indiqué l'animal présent dans la case.

SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie

Régulièrement, avec les élèves, nous travaillons avec les ardoises sur le quadrillage : repérage des cases, (codage), décodage et encodage. Seul hic, c'est que les enfants travaillent individuellement.

Autre problème rencontré, c'est le codage de la case départ qui n'est pas dans une case ou un nuage comme dans de nombreux jeux de société.



Pour ces deux groupes, la méthode était identique, ils ont supposé que la case départ était au niveau du départ et ils ont démarré de là. Après avoir positionné le rat, certains ont eu du mal à l'envisager comme case de départ pour le déplacement du deuxième animal (le blaireau). Un élève des bleus est alors intervenu et a dit « c'est à partir de lui (rat) qu'on doit partir, regarde la feuille (avec les fléchages) ».

Je pense que le deuxième groupe les a observé pour prendre la même direction.

SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie

Équipe
Rose

Rallye Maths 95 IREMS - épreuve cycle 1 - 2023 - 2024
Série jaune - Espace et Géométrie

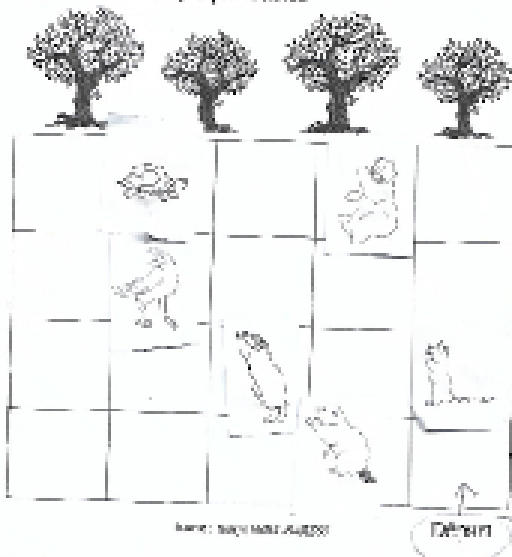
Suivez le guide !

La feuille rose et la table au rectangle noir pour déposer chaque animal à sa place dans le jardin.

Lors de vos déplacements, vous devez toujours regarder vers les 4 faces de la table.

La flèche indique la direction du déplacement entre deux cases.

Pour garder en mémoire les chemins, tracez sur la feuille les chemins que vous avez faits.



Le groupe rose a commencé sur la première case et s'est retrouvé très

embêté quand certains animaux se retrouvaient hors quadrillage.

Se rendant compte de leur erreur, ils sont repartis de la case départ sous celle qu'ils avaient choisie. Tous les animaux étaient placés.

Les enfants des 3 groupes ont voté pour les bleus.

SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie

La classe est composée de 17 élèves de MS, répartis en trois équipes de 5 à 6 élèves.

Les élèves disposent du matériel prévu par l'épreuve (Fiche quadrillage, animaux à placer, fiche code, crayon rouge, crayon bleu)

Cette épreuve a été réalisée à l'issue des autres épreuves, en bonus. Les déplacements sous forme de codage en flèche ont été étudiés en classe, lors de l'entraînement au Rallye Maths.

Après une présentation collective de l'épreuve, chaque équipe commence ses recherches.

Les équipes n'ont pas eu le même mode opératoire. Dans deux équipes, un enfant se chargeait de tracer un chemin (le rouge ou le bleu) sur le quadrillage et les autres observaient puis un autre enfant se chargeait de l'autre chemin. Dans ces équipes, l'élève qui trace devait également observer le code et coller l'animal au bon endroit (photo 1)

Dans une équipe, les tâches ont été partagées. Deux enfants traçaient les chemins tour à tour et trois autres enfants dictaient le code et aidaient à coller les animaux (« tu montes de deux cases », « tu tournes comme ça » en désignant la direction avec la main ; photo 2)



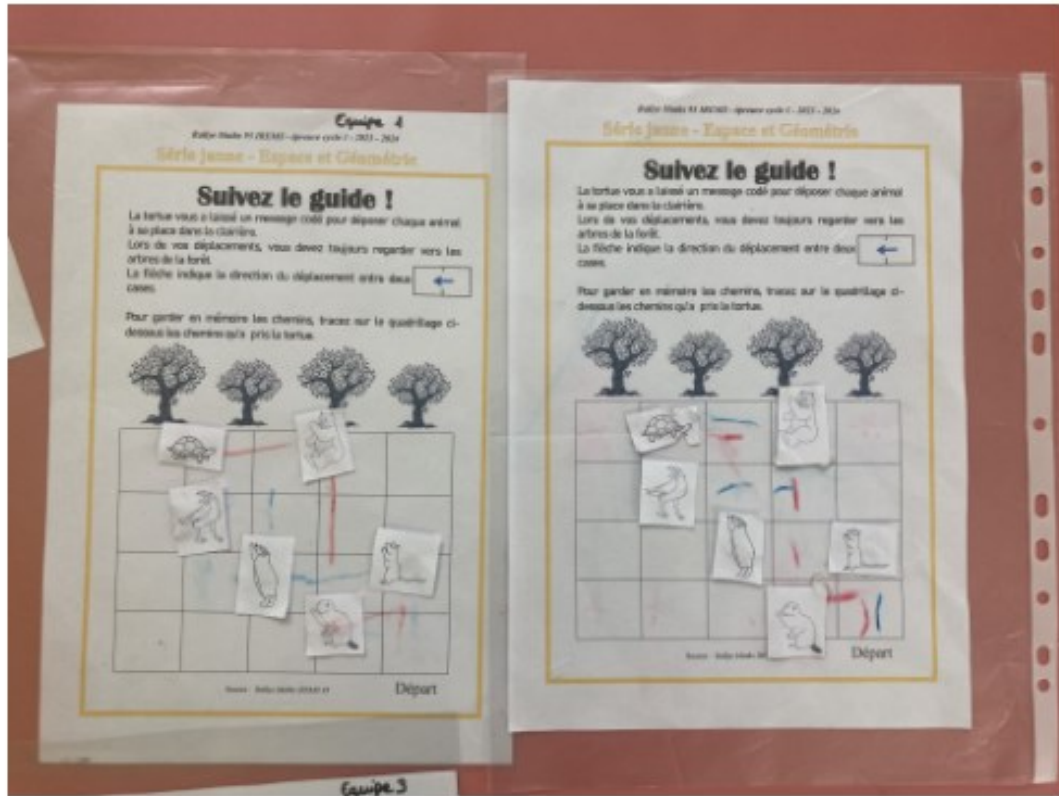
Photo 1



Photo 2

La principale difficulté de l'épreuve résidait dans la présentation du codage. En effet, les élèves ont associé les bulles dans lesquelles se trouvaient les flèches à une case. Ainsi, beaucoup ont hésité à avancer d'une case systématiquement pour déposer les animaux (puisque les animaux se trouvent également dans une bulle).

SOLUTION - Série jaune - Espace et Géométrie



Lors de la mise en commun, les équipes ont constaté que globalement, les animaux avaient été placé au même endroit (mis à part pour l'équipe 3 qui a compté une case en trop pour déposer la tortue).

