



Manche 3 - Épreuve 2 : « LE TUNNEL »

Matériel :

Des briques Lego (ou jouet wagon) dont une avec une gommette dessous (wagon cible) / des personnages Lego / un tunnel en carton (rouleau carton)

Organisation :

Par binômes

Déroulement :

Raconter l'histoire suivante :

« A l'école, Léo et Nina ont joué au jeu du tunnel. De retour à la maison, ils décident de rejouer ensemble avec les Lego de Nina.

Nina place le wagon cible à la place choisie et dit à Léo :

« Il reste une place dans le train. Le voyageur monte dans le ...* wagon. »

Elle glisse les « wagons » à travers le tunnel. Léo place le personnage sur le wagon demandé. Il retourne le wagon pour vérifier.

PS : *premier

MS : *troisième

GS : *cinquième

C'est au tour de Léo de choisir la place du wagon : « Il reste une place dans le train. Le voyageur monte dans le ...* wagon. »

Il glisse les « wagons » à travers le tunnel. Nina place le personnage sur le wagon demandé et vérifie.

PS : *deuxième

MS : *cinquième

GS : *huitième

Validation :

En collectif, par groupe, par verbalisation, échanges et justifications, prise de photos et comparaison des propositions.

Feuille réponse : niveau PS / MS / GS (entourer le niveau concerné)

Dessiner ou coller une photo de l'activité réalisée avec le matériel

SITUATION 1 :

SITUATION 2 :

LES WAGONS ET LE VOYAGEUR

Objectifs :

Transversaux	Motricité	Mathématiques
-coopérer pour atteindre un objectif -respecter des contraintes collectives	-adapter ses déplacements à des environnements et des contraintes variées -collaborer, coopérer	-utiliser les nombres pour exprimer la position d'un objet sur le rang. (<i>Aspect ordinal du nombre</i>)

Organisation :

- 5 enfants (les wagons) – on peut augmenter ou diminuer le nombre de wagons en fonction du niveau
- Un meneur de jeu (le chef de gare)
- Le voyageur

Matériel :

- Un tunnel
- Un anneau ou un foulard (pour représenter le voyageur) ; on peut aussi faire asseoir le voyageur sur le wagon désigné

But du jeu :

Trouver la place du voyageur.

Règles du jeu :

Le chef de gare dit : « Il reste une place dans le train. Le voyageur peut monter dans le premier* wagon. »

Les wagons entrent dans le tunnel et le voyageur s'assoit sur le wagon désigné par le chef de gare. Le chef de gare valide la proposition.

*varier la place du wagon à chaque tour de jeu ; changer le rôle des élèves (le chef de gare devient voyageur, le voyageur devient le dernier wagon, le premier wagon devient le chef de gare).

Remarque :

On admettra que le train n'a pas de locomotive.