



JOUR 2 : LE JEU DES TOURS

inspiré des situations d'Ermel

Objectifs :

- Trouver toutes les solutions d'un problème
- Argumenter, expliquer ses choix



Dispositif :

PS : 2 étages et 2 couleurs = 6 cubes (voir annexe page 5)

MS : 3 étages, 2 couleurs = 9 cubes (voir annexe page 6)

GS : 3 étages, 3 couleurs = 18 cubes (voir annexe page 7)

Variables didactiques :

- varier le nombre de cubes
- varier le nombre de tours
- varier le temps

Le jeu consiste fabriquer le plus de tours différentes possibles avec le matériel proposé.

Ce jeu pourra se faire en collaboration (2 ou 3 joueurs par équipe) et on pourra rajouter une contrainte de temps.

Les résultats obtenus seront observés et argumentés en collectif.

Organisation	En classe
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- Voir annexe pages 5 à 7- Cubes encastrables de 2 à 3 couleurs selon le niveau (possibilité d'emprunter dans les CRDS), perles ou tout autre matériel permettant de construire les tours