

ATELIER TOURS CACHÉES

Compétences développées

- Se repérer dans l'espace.
- Repérer dans une structure quadrillée les éléments sur une même ligne.
- Situer un objet par rapport à un autre (devant, derrière)
- S'engager dans un problème de recherche et le résoudre : essayer, ajuster, déduire.



Chaque enfant dispose d'un plateau, de 4 tours (une de chaque couleur) et d'une fiche-problème.

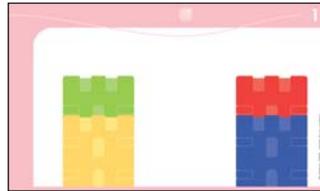
Il doit placer les tours sur le plateau de manière à ce que l'on puisse les voir comme représentées sur la fiche.

LES FICHES SIMPLES

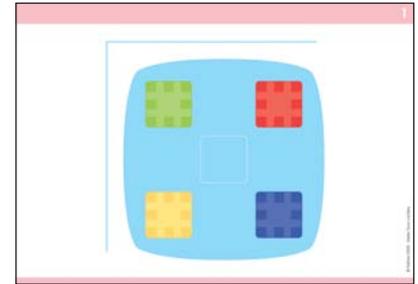


Série 1

- Elles donnent un seul point de vue.
- L'emplacement centrale n'est pas utilisé et le problème n'a qu'une solution



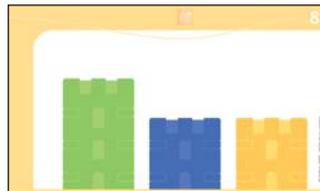
La fiche-problème



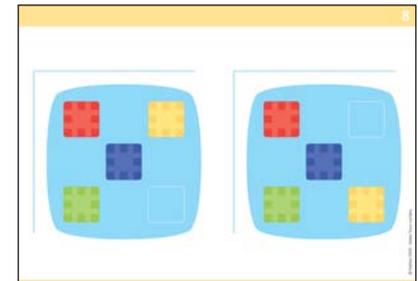
La fiche-solution

Série 2

- Elles donnent un seul point de vue.
- Le problème à deux solutions.

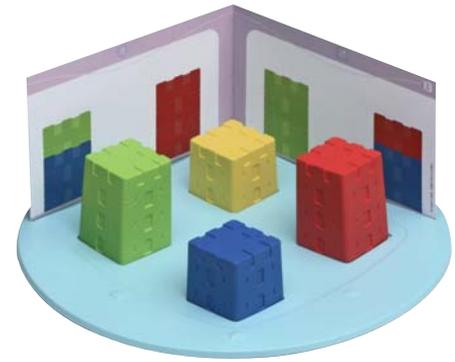


La fiche-problème



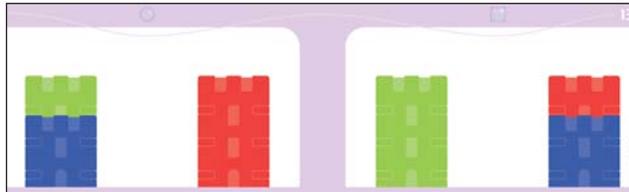
La fiche-solutions

LES FICHES DOUBLES

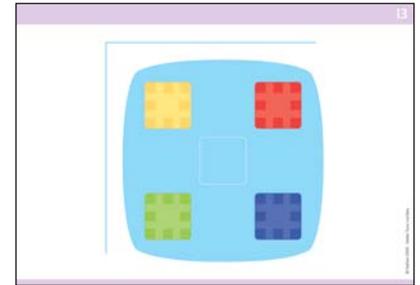


Série 3

- Elles donnent deux points de vue.
- L'emplacement central n'est pas utilisé.
- Le problème n'a qu'une seule solution.



La fiche-problème



La fiche-solution

Série 4

- Elles donnent deux points de vue.
- Le problème n'a qu'une seule solution.



La fiche-problème



La fiche-solution