



Lapin carottes

Semaine des Mathématiques C1 – 2017-2018
Académie d'Amiens

Lapin carottes

Monsieur Lapin (ou Jeannot, ou Barnabé, ou Le lapin) voudrait manger une, des ou le plus possible de carottes.

Cette énigme vous est proposée dans différents niveaux de recherche et/ou de maîtrise.

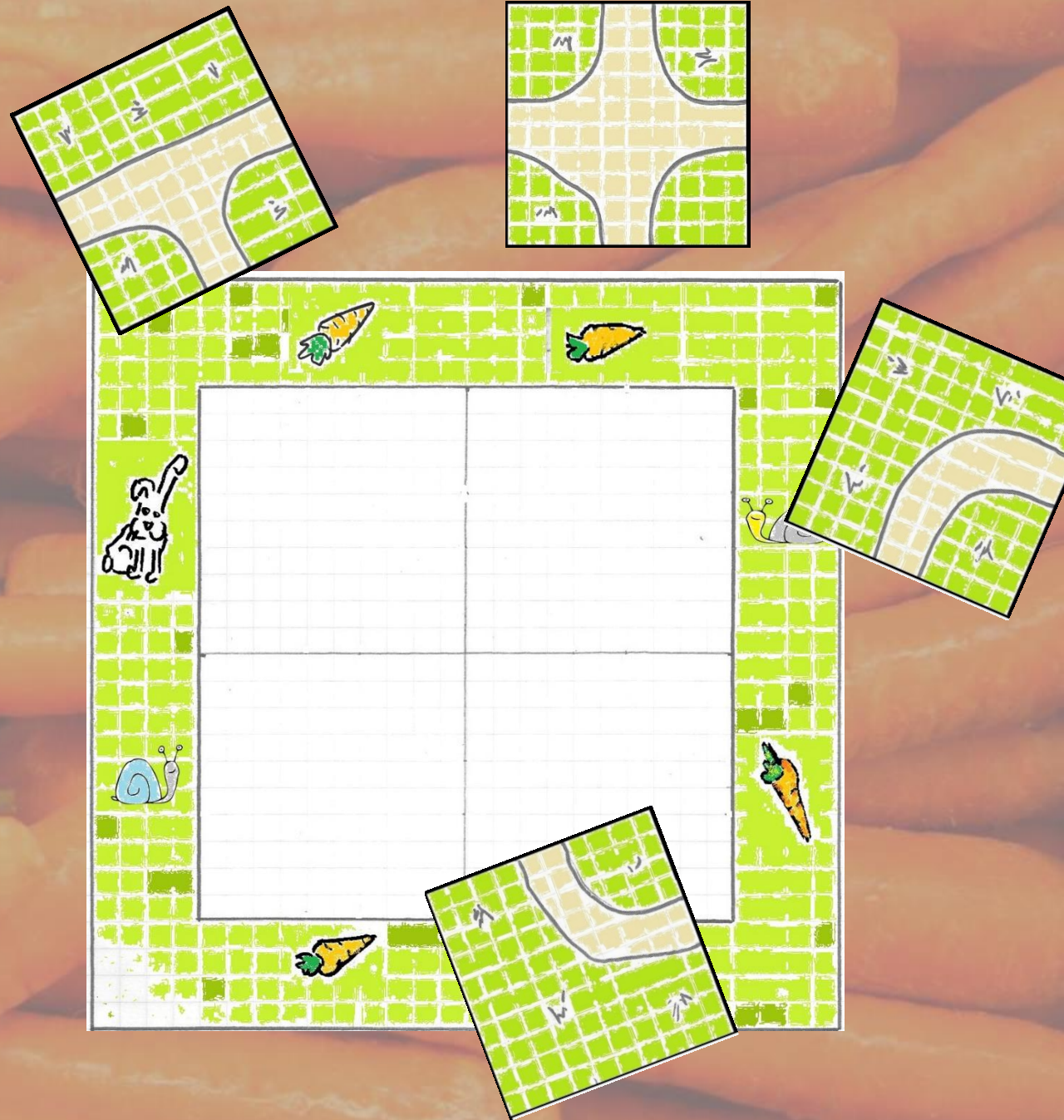
Lapin carottes

L'activité finale est inspirée du jeu GoGetter.

Il s'agit de constituer un chemin pour que le lapin puisse aller chercher une ou des carottes :

- il ne peut pas passer par le bord du plateau,
- il peut effectuer autant d'aller-retours sur le chemin construit.

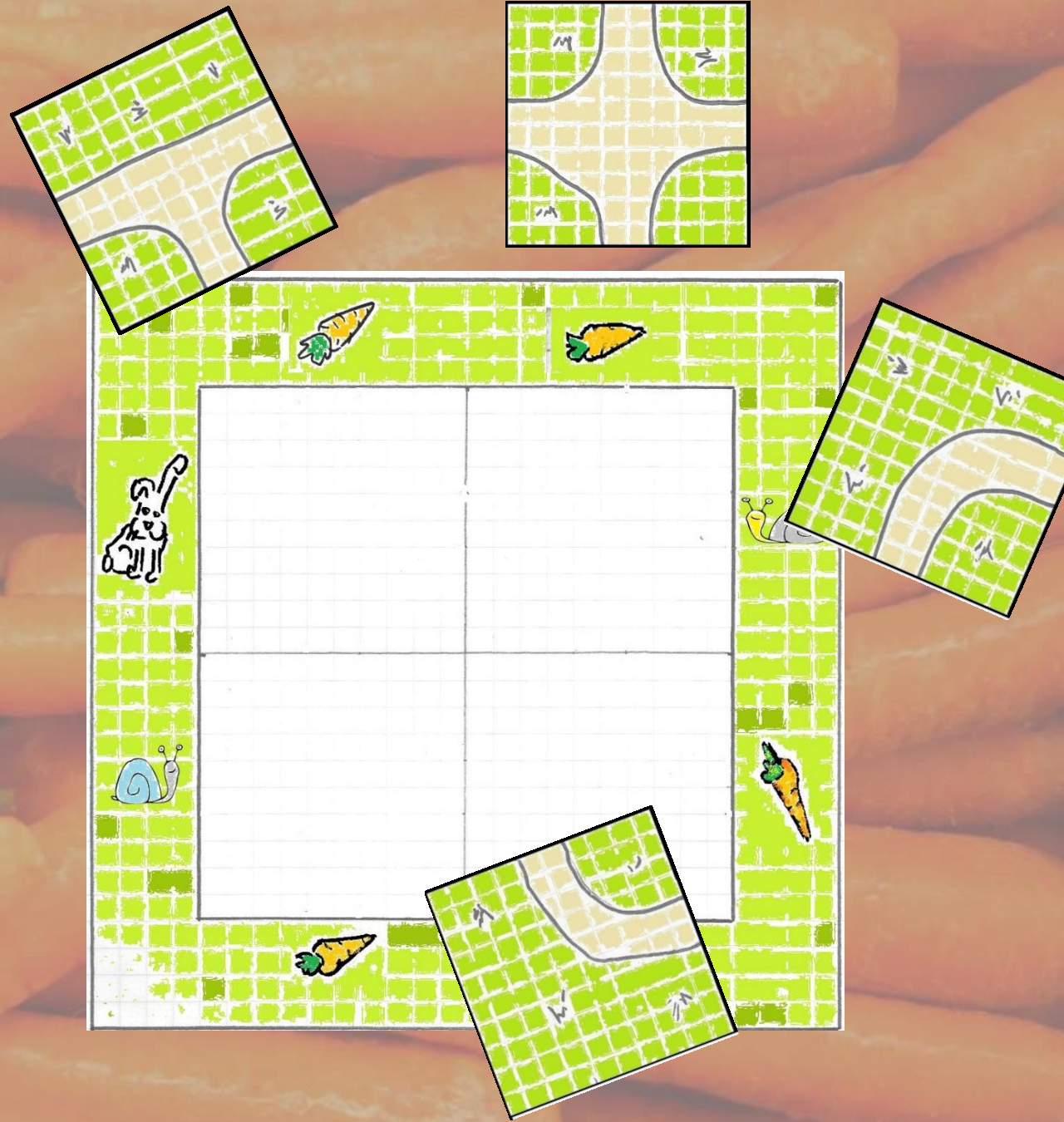
(Le matériel support papier vous est fourni en annexe. Un fichier numérique notebook y est également associé.)



Lapin carottes

Cette situation sera déclinée en différents niveaux, jouant des variables didactiques suivantes :

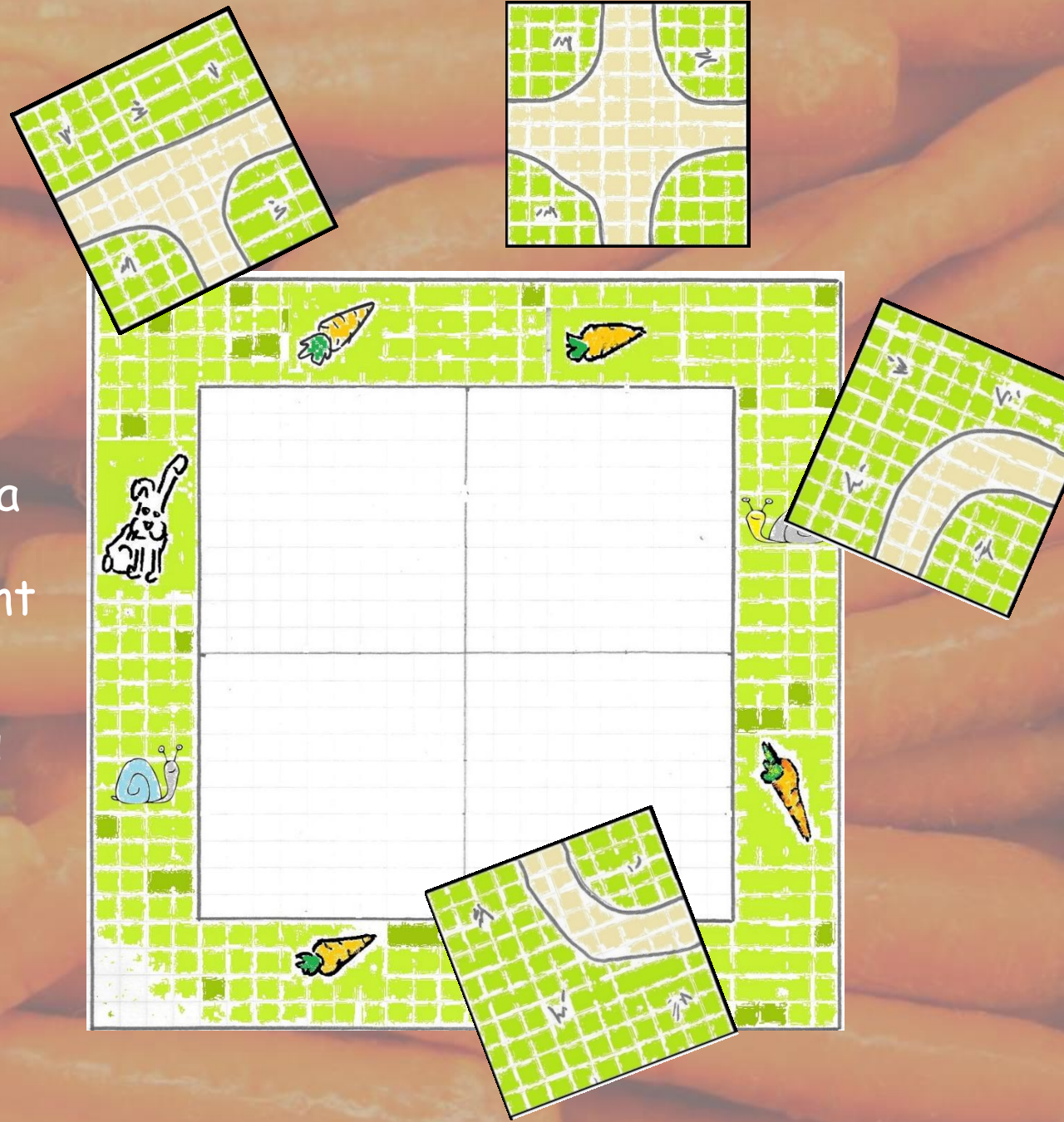
- nombre de pièces,
- nombre de cases,
- nombre de carottes,
- présence d'un vilain renard qui aimerait bien attraper le lapin.



Lapin carottes

Des propositions de mise en œuvre :

- La manipulation en salle de motricité,
- Du grand matériel (format A3 notamment pour les plus petits),
- Utiliser les plaquettes de bois (type Kapla) pour fabriquer des chemins sur la table entre des lapins et des carottes,
- Temps d'appropriation du matériel (avant la mise en recherche : poser les cartes, faire un chemin...),
- Utiliser des figurines à poser autour du plateau et dans la salle de motricité (lapin, carottes, renard...)
- Utiliser toutes les cartes de l'ensemble des situations pour constituer des chemins (hors plateau de jeu).



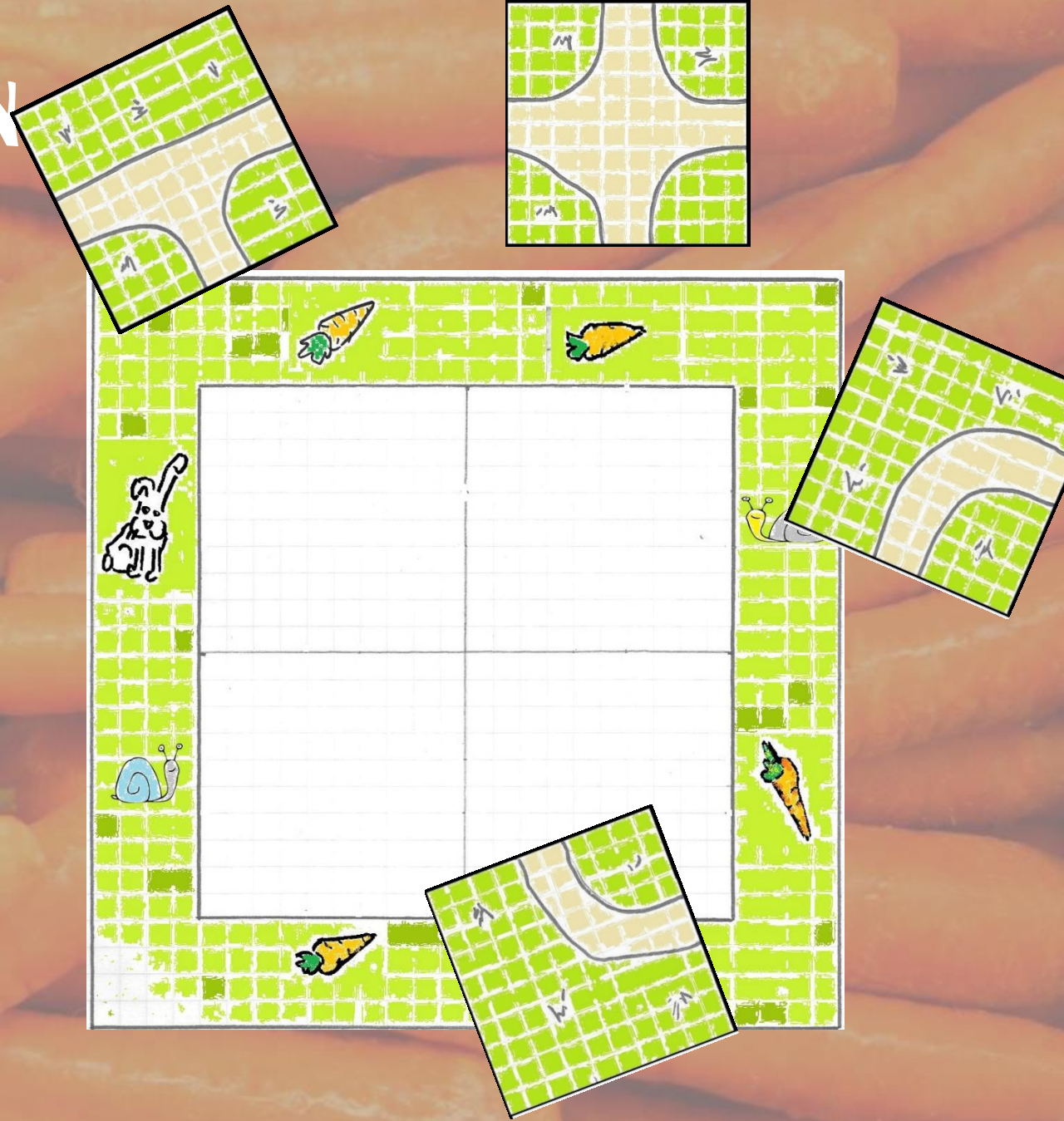
Lapin carottes : Situation d'introduction

Pour commencer, nous vous proposons de démarrer en salle de motricité.
Emportez des carottes et une peluche lapin.

Mettez à disposition des élèves : des coupelles (plots plats), des briques (type asco), des cordes, les lamelles caoutchouc de couleurs...

Installez le lapin et des carottes autour d'un carré (non symbolisé) d'environ 4m x 4m.

Dites aux élèves : « Monsieur Lapin (la peluche) voudrait manger des carottes, mais il ne sait pas comment y aller. Par groupe (...) et avec le matériel à votre disposition, faites un chemin pour qu'il puisse aller chercher une carotte. »



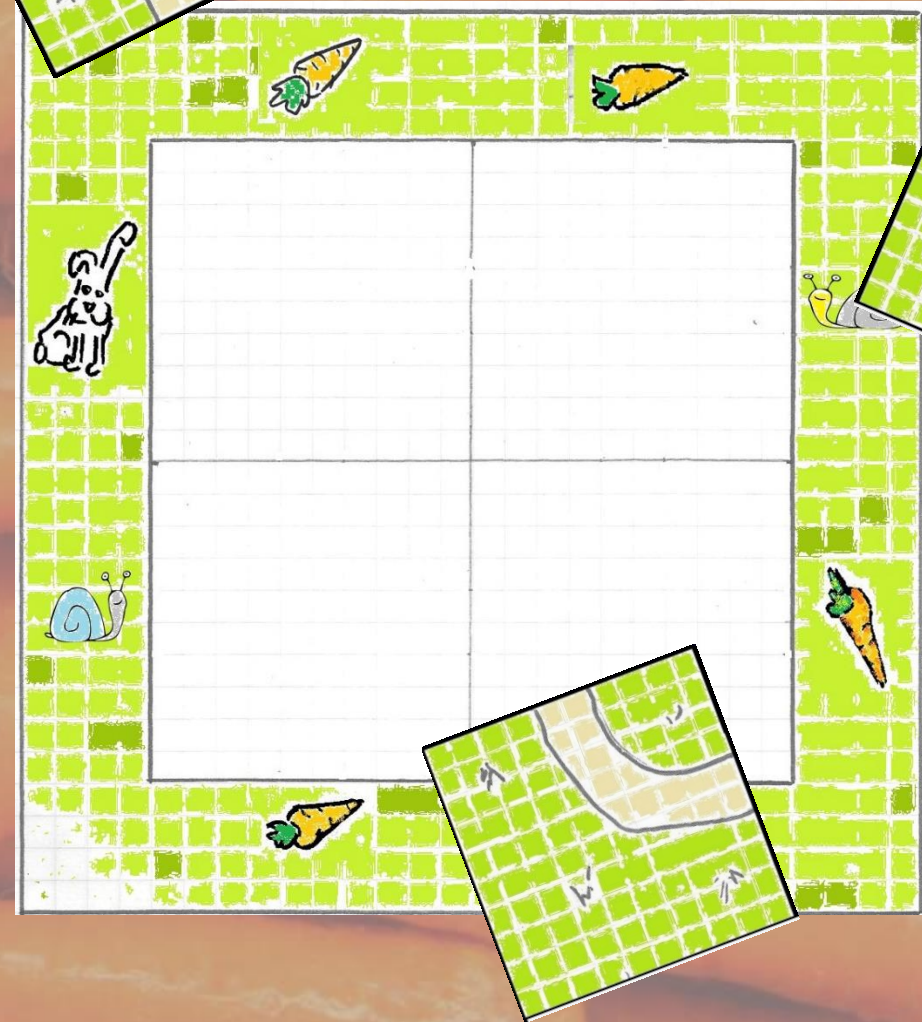
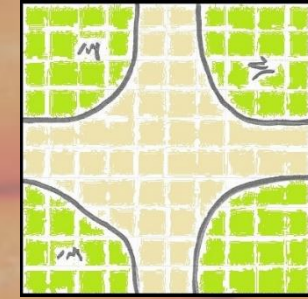
Lapin carottes : Situation d'introduction

Pour commencer, nous vous proposons de démarrer en salle de motricité.
Emportez des carottes et une peluche lapin.

Mettez à disposition des élèves : des coupelles (plots plats), des briques (type asco), des cordes, les lamelles caoutchouc de couleurs...

Installez le lapin et des carottes autour d'un carré (non symbolisé) d'environ 4m x 4m.

Dites aux élèves : « Monsieur Lapin (la peluche) voudrait manger des carottes, mais il ne sait pas comment y aller. Par groupe (...) et avec le matériel à votre disposition, faites un chemin pour qu'il puisse aller chercher une carotte. »



Lapin carottes :

Situation 1 :

Consigne :

Construisez un chemin permettant au lapin d'aller chercher une carotte.



Lapin carottes :

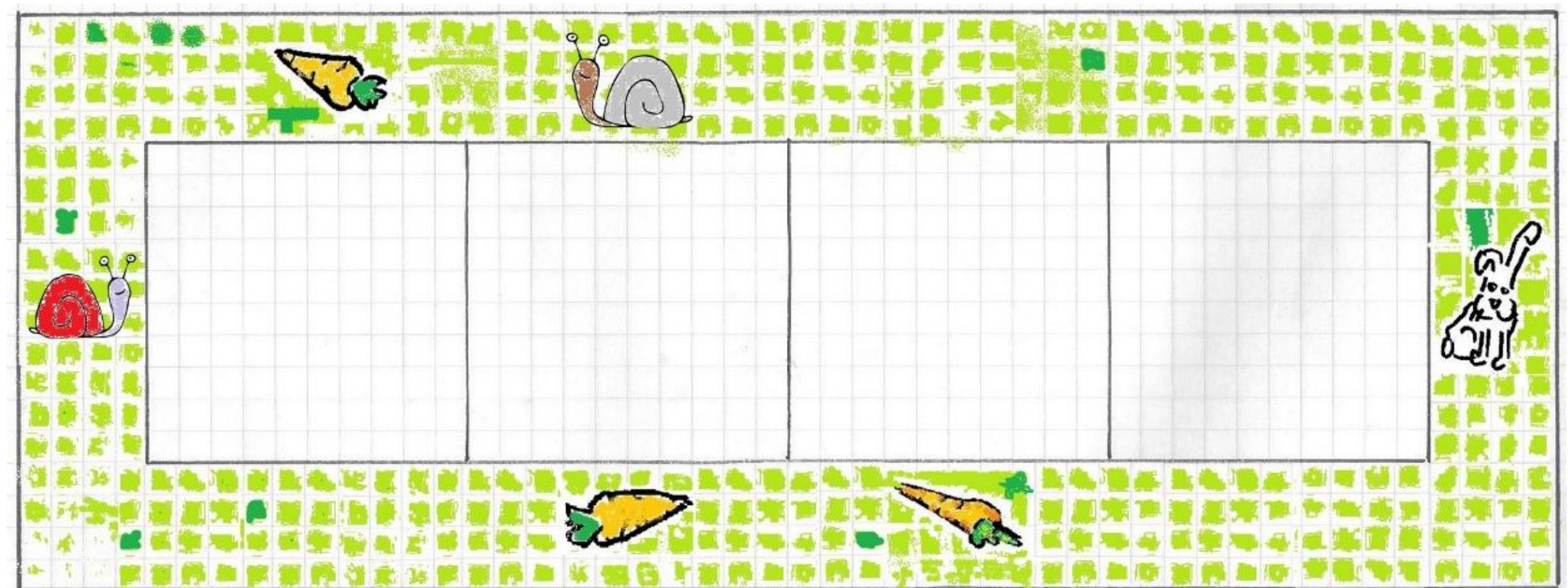
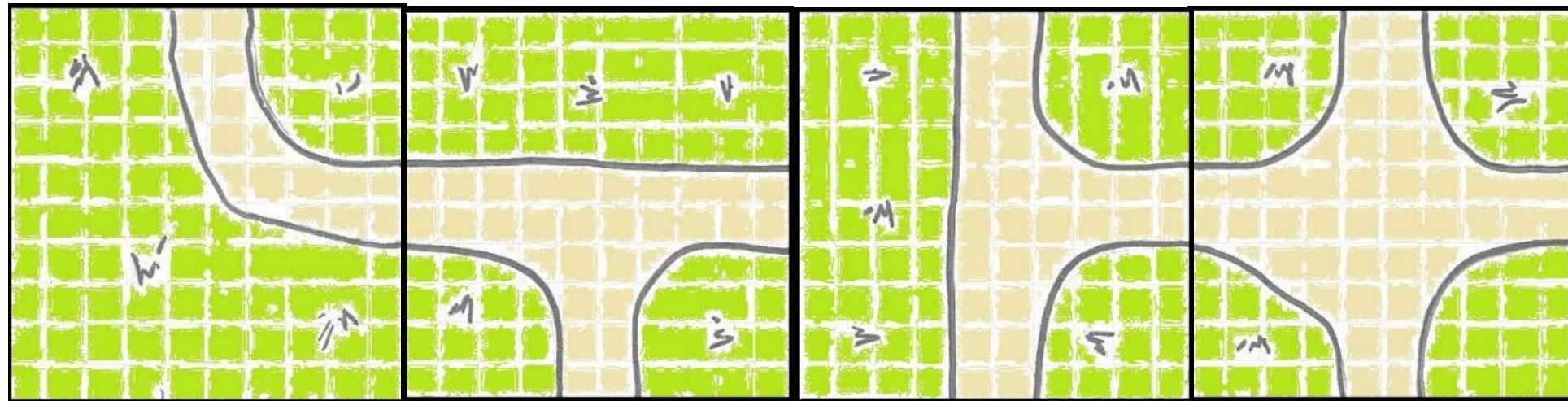
Situation 2 :

Consigne :

Construisez un
chemin permettant
au lapin d'aller
chercher
le plus de
carottes.



Matériel Situations 1 et 2

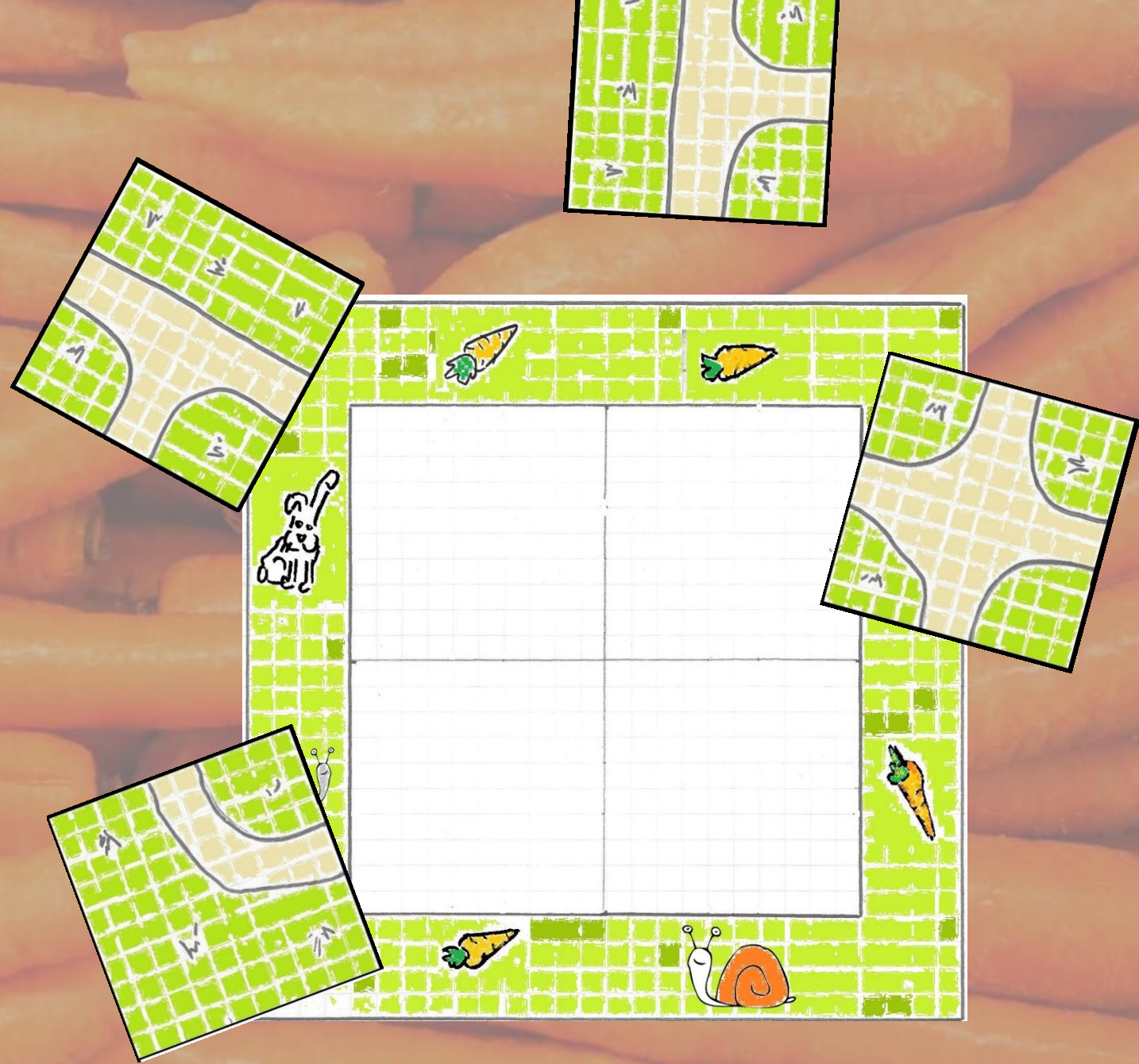


Lapin carottes :

Situation 3 :

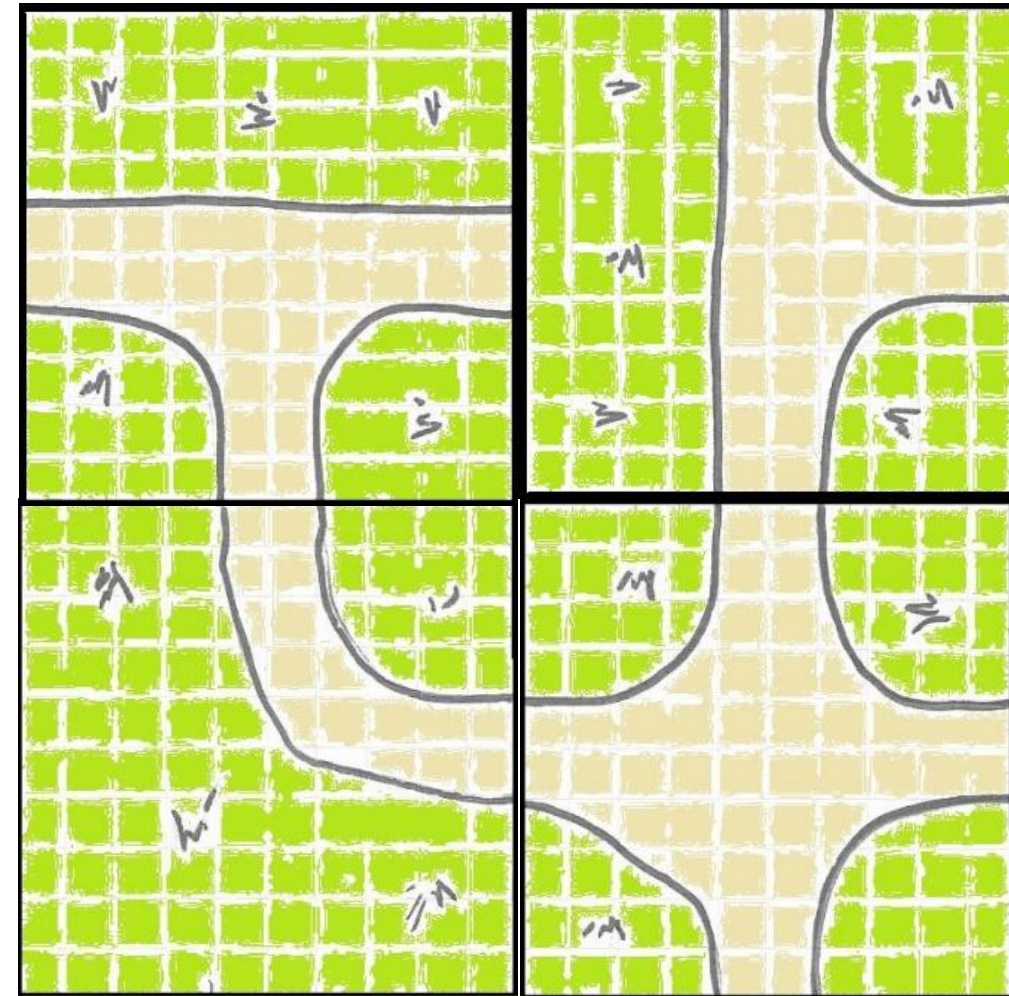
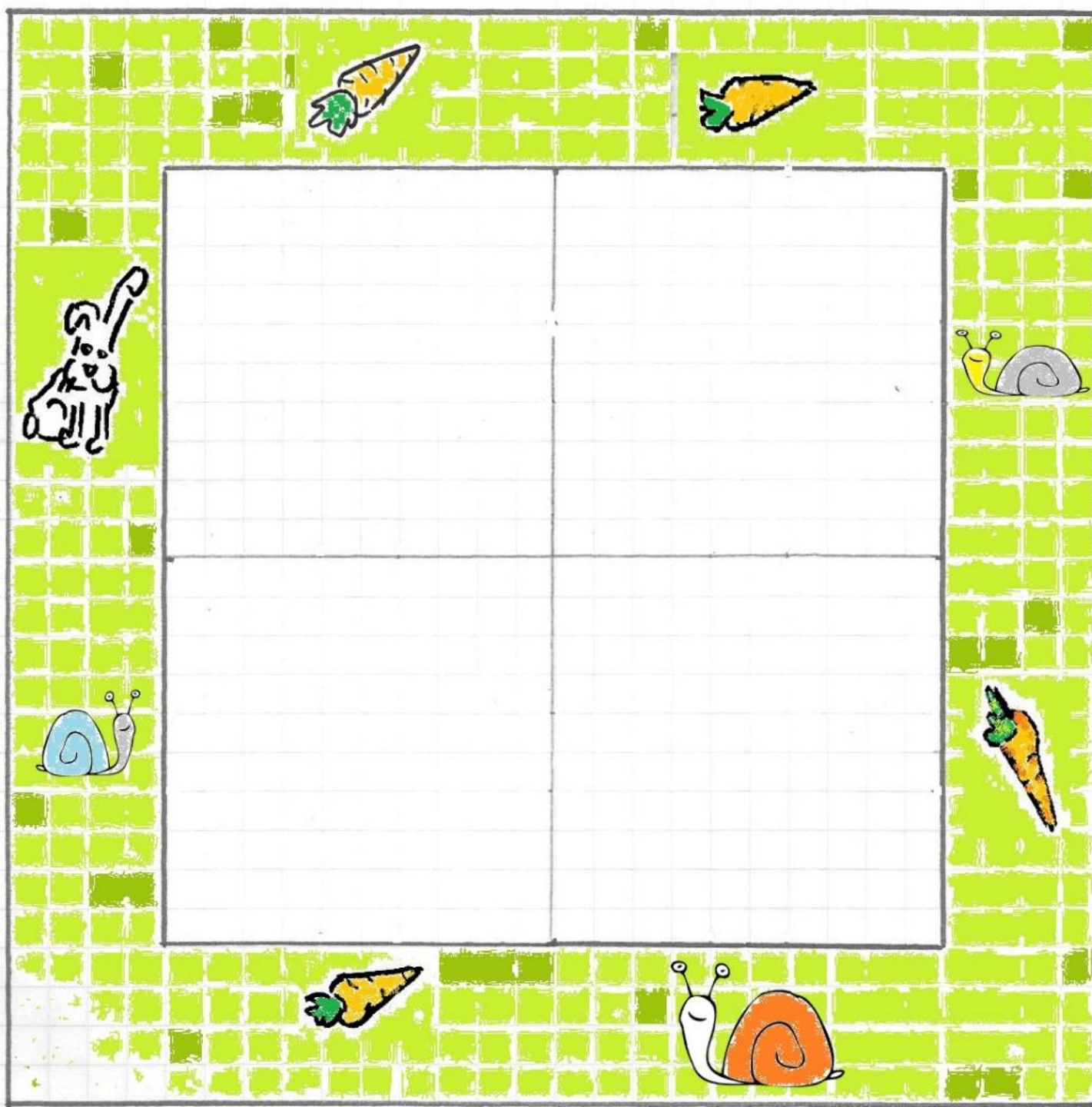
Consigne :

Construisez un chemin permettant au lapin d'aller chercher une, des ou le plus de carottes.



Matériel

Situation 3

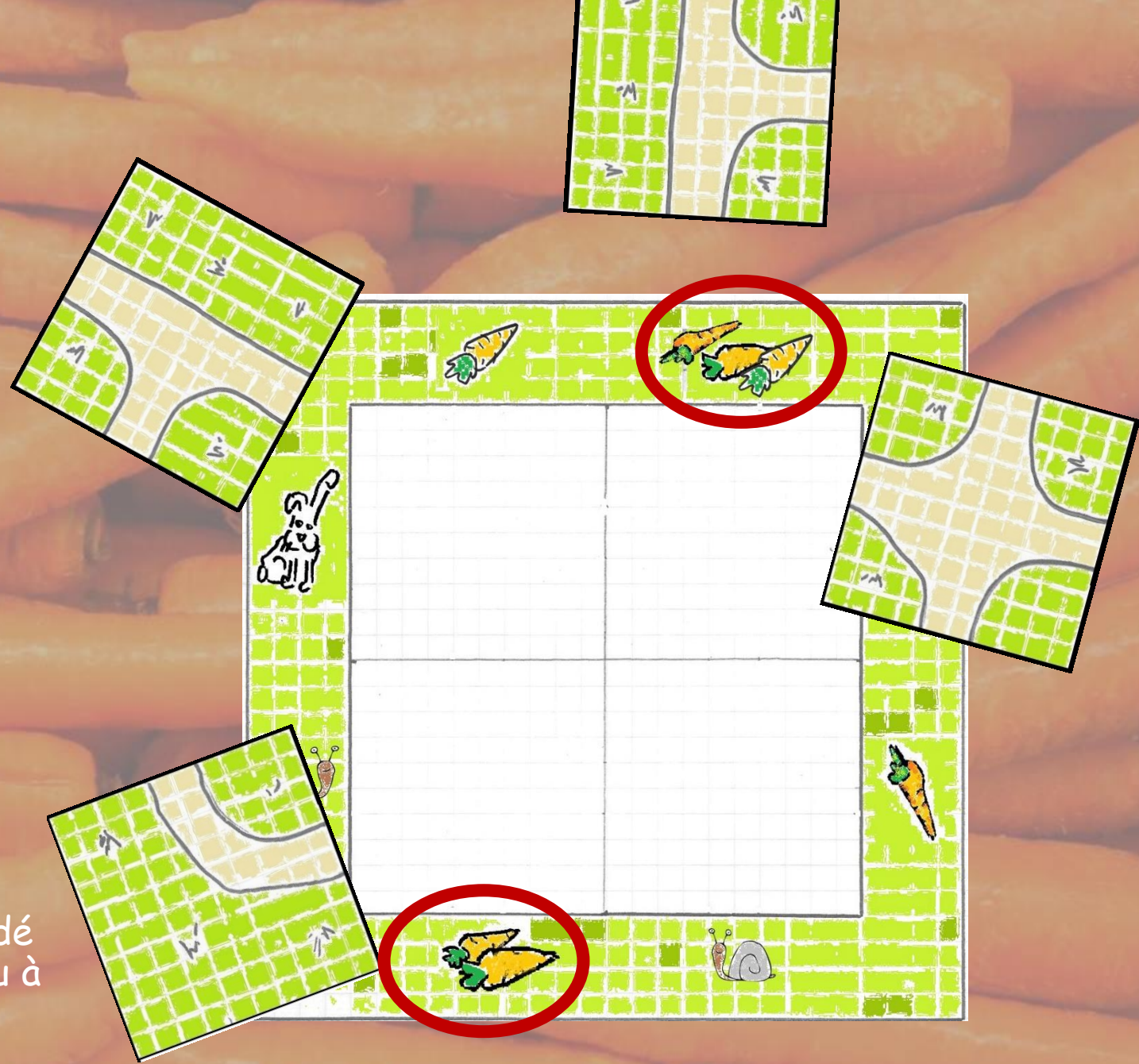


Lapin carottes :

Situation 4 :

Consigne :
Construisez un
chemin permettant
au lapin d'aller
chercher le plus
de carottes.

(Si les élèves le proposent, il peut être décidé
que tout chemin doit aboutir ou à un lapin, ou à
un escargot, ou à une ou des carottes.)



Lapin carottes :

Situation 5 :

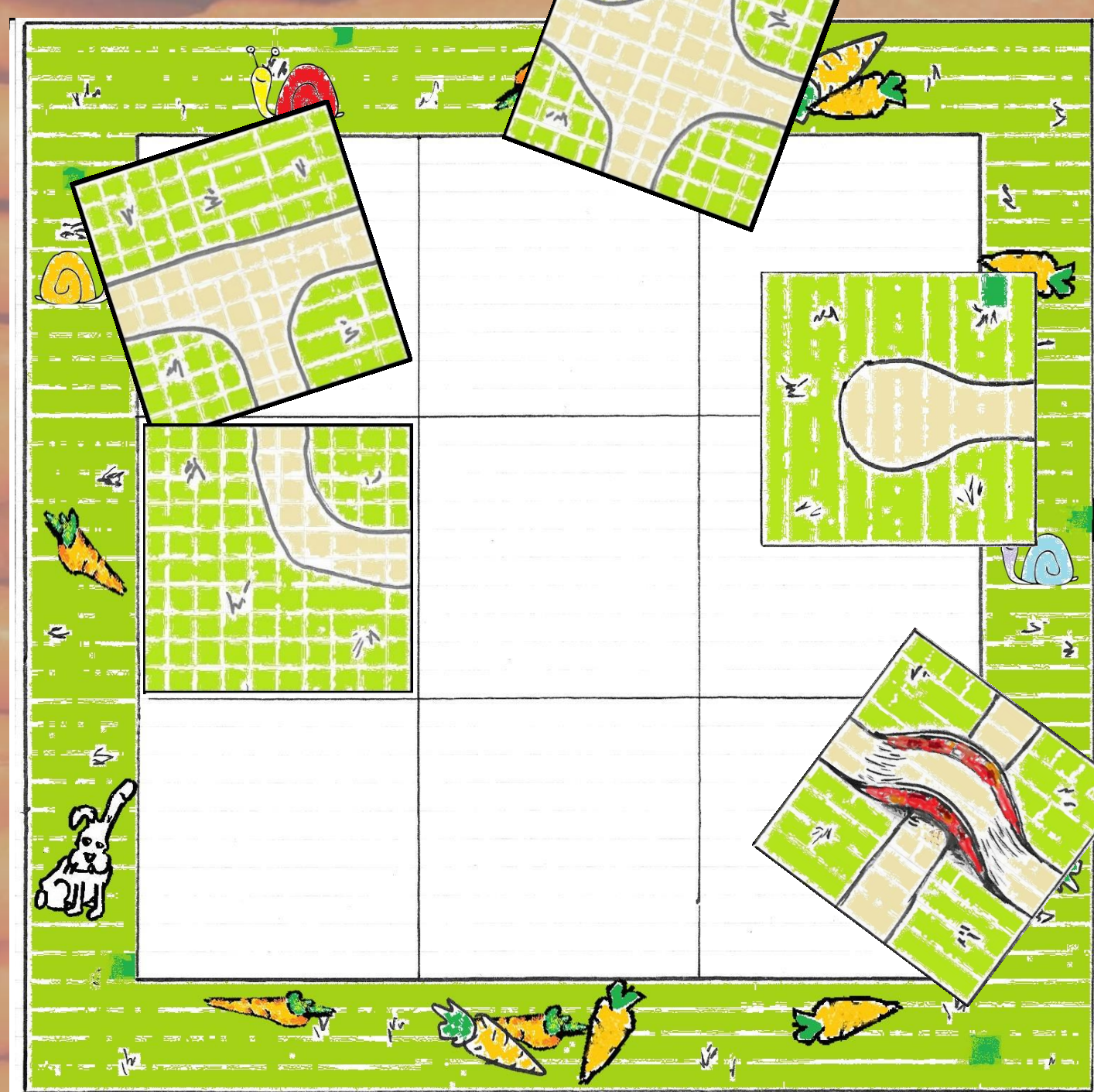
Consigne :

Construisez un chemin permettant au lapin d'aller chercher le plus de carottes.

Deux pièces de jeu ont été ajoutées :

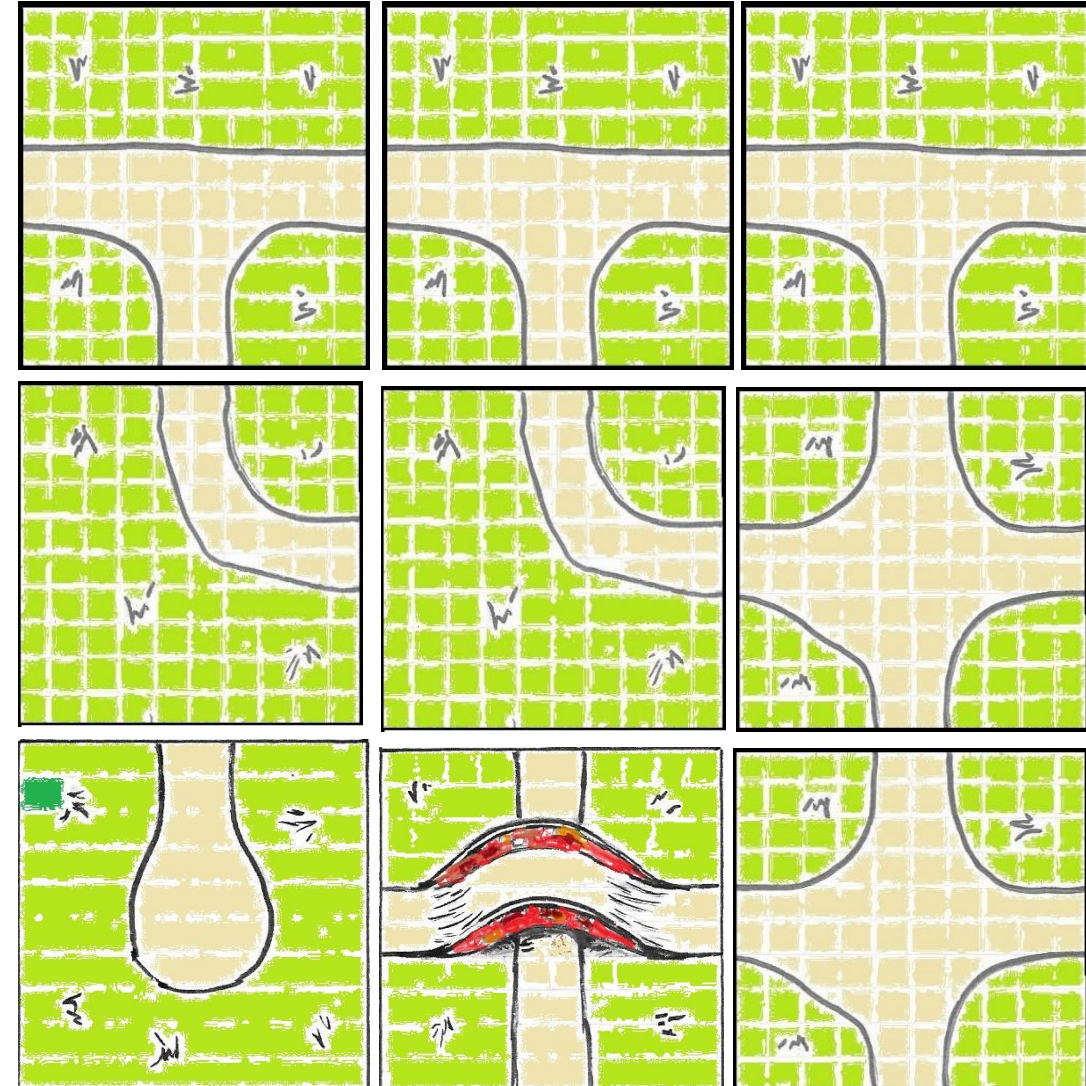
- un pont (les chemins ne communiquent pas entre eux),
- une impasse.

(Si les élèves le proposent, il peut être décidé que tout chemin doit aboutir ou à un lapin, ou à escargot, ou à une ou des carottes.)



Matériel

Situation 5



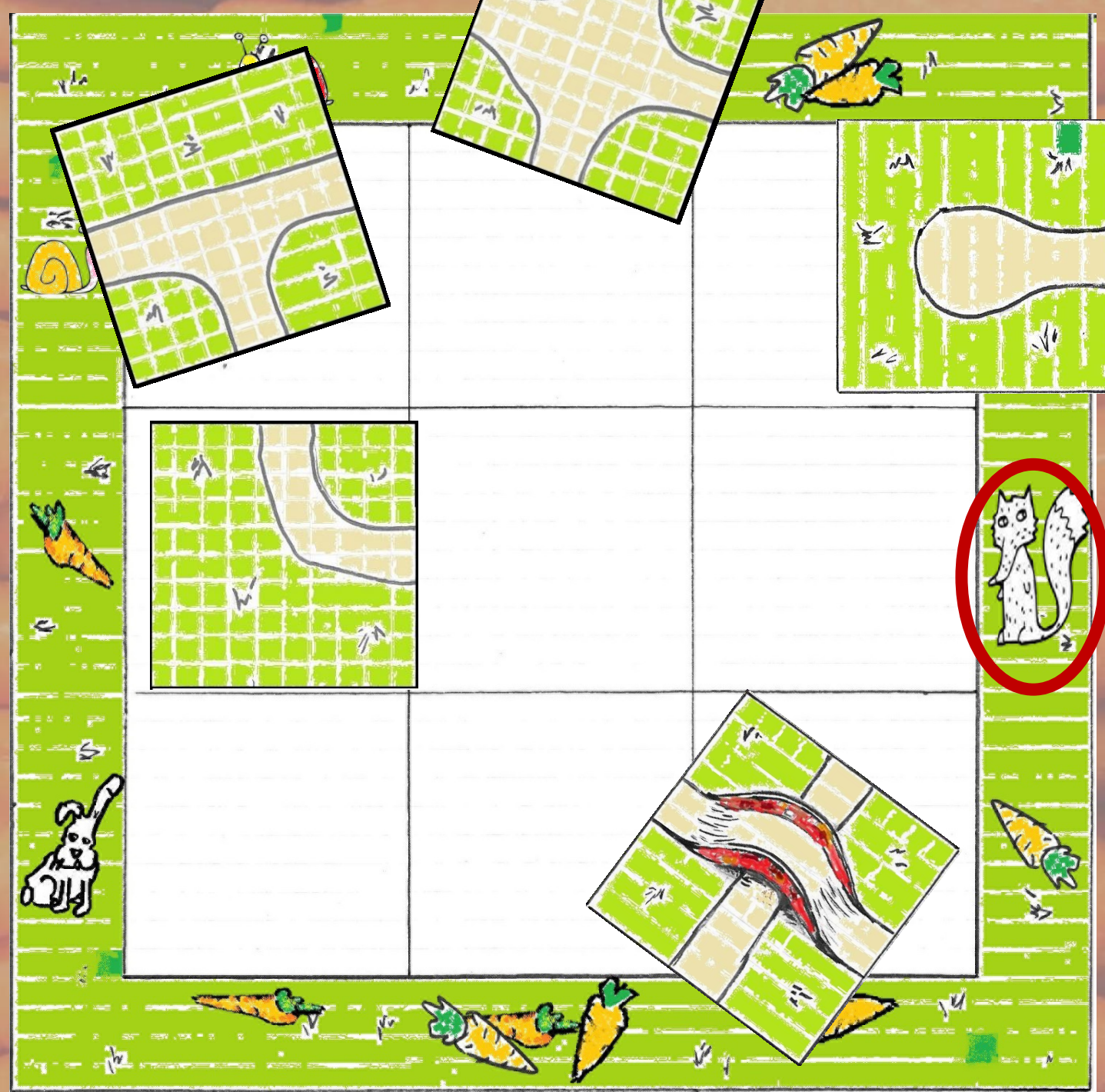
Lapin carottes :

Situation 6 :

Consigne :

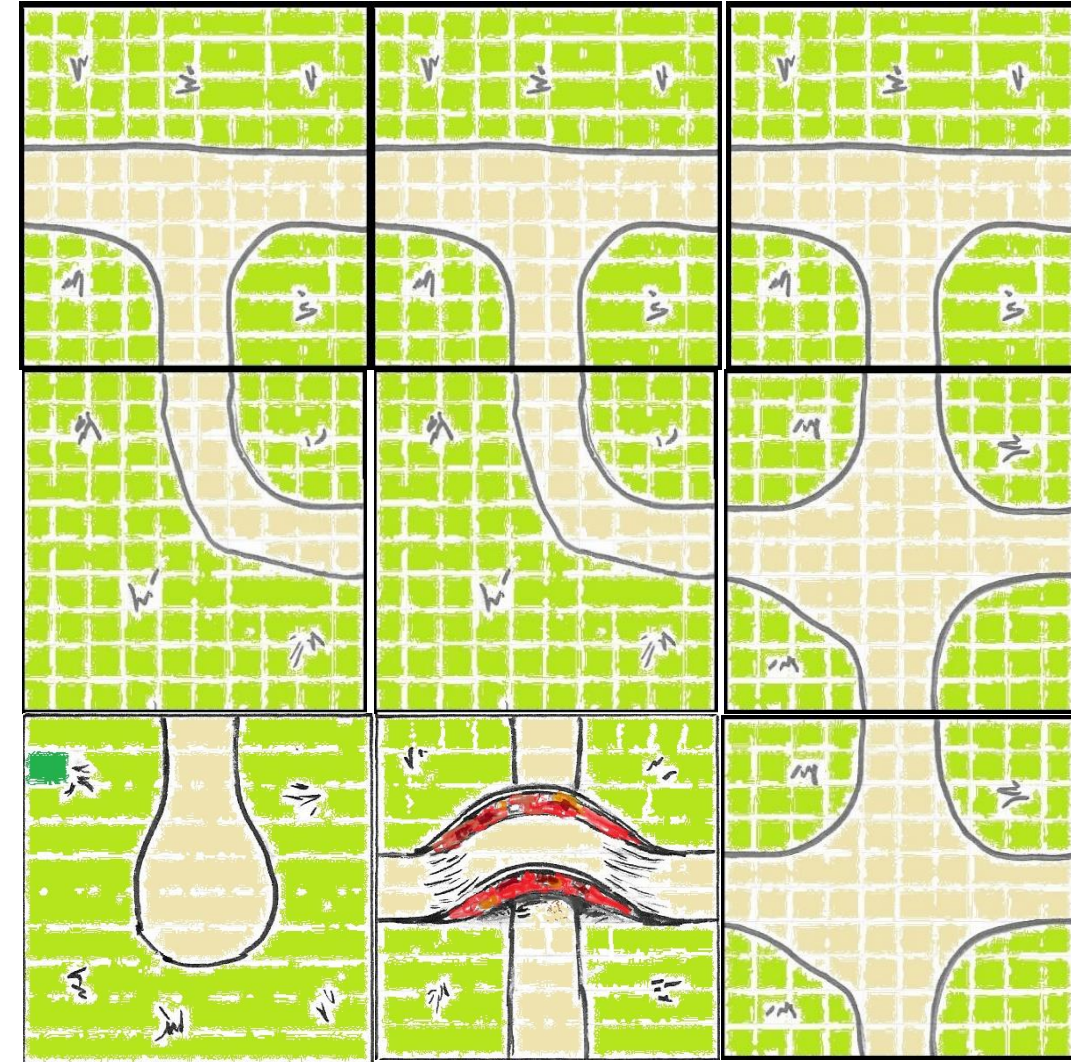
Construisez un chemin
permettant au lapin
d'aller chercher le plus
de carottes sans se faire
attraper par le renard !!!

(Si les élèves le proposent, il peut être décidé que tout chemin doit aboutir ou à un lapin, ou à escargot, ou à une ou des carottes.)



Matériel

Situation 6





Lapin carottes

Jouez bien !
Et attention à l'indigestion !