

**Niveau : 6eme, 5eme voire 2nde (en consolidation)**

**Durée indicative : 20 minutes**

**Domaines du socle :**

Domaine	Compétences
<p><b>Domaine 1A</b> – Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral</p> <p><b>Domaine 1C</b> – Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques</p> <p><b>Domaine 4</b> - Les systèmes naturels et les systèmes numériques.</p>	<p>- Exploiter un document constitué de différents supports.</p> <p>- Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.</p>

**Extrait du programme :**

Notions et contenus
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mouvement d'un objet (trajectoire et vitesse : unités et ordres de grandeur).</li> </ul>

**Objectif de l'enseignant :**

L'objectif de cette séance est que l'élève distingue les grandeurs vitesse, temps et distance.

**Pré requis :**

Aucun.

**Remarques et conseils :**

Conformément au programme de collège, on a choisi de parler de la grandeur **distance** et non de la grandeur **longueur**.

Le jeu autour des grandeurs sera plutôt proposé avant le travail sur la formule de la vitesse. Il peut aussi être proposé après la construction de cette grandeur quotient, pour consolider les connaissances. Mais les deux objectifs - « reconnaître qu'il est question de vitesse » et « avoir compris que la vitesse est une grandeur quotient » - doivent être dissociés. Souvent, c'est à partir de l'unité que les élèves détermineront de quelle grandeur il s'agit. Il faut veiller à obtenir des verbalisations correctes (*par exemple, on attend au collège, à propos de la carte de France, la réponse « c'est une distance car « m » veut dire mètre et le mètre est une unité de distance » et au lycée « la grandeur représentée est une distance car « m »... etc. »*).

### Déroulement de la séance :

Action professeur	Activité de l'élève
- <b>Répartir</b> les élèves par groupes de trois.	[Photographie 1]
- <b>Expliquer</b> que dans chaque groupe chaque élève incarne une grandeur. Son « rôle » est représenté par la « <b>carte grandeur</b> » qui est devant lui.	
	- <b>Tirer</b> au sort une « <b>carte grandeur</b> ».
- <b>Projeter</b> un exemple de « <b>carte illustration</b> » au tableau (une carte qui ne fait pas partie du jeu)	
	- <b>Comprendre</b> que cette carte illustration va devoir être attribuée au membre du groupe qui possède la « <b>carte grandeur</b> » correspondante.
- <b>Distribuer</b> un jeu de cartes à chaque groupe (Il est prudent de repérer chaque jeu par un code de couleur, par exemple en collant des gommettes colorées au dos des cartes [Photographie 2]).	
- <b>Demander</b> aux groupes de mélanger leur jeu de cartes illustrations face contre la table.	
	- <b>Dévoiler</b> 3 « <b>cartes illustrations</b> » du jeu en les retournant.
	- Chaque élève du groupe <b>identifie</b> la ou les cartes associées à la grandeur qu'il représente. Le cas échéant, les élèves discutent pour se mettre d'accord au sein du groupe.
	- <b>Dévoiler</b> 3 nouvelles « <b>cartes illustrations</b> » du jeu.
- <b>Préciser</b> pour chaque grandeur le nombre de « <b>cartes illustration</b> » que chaque élève doit avoir entre les mains.	
	- Le cas échéant, les élèves <b>discutent</b> pour se <b>réattribuer</b> des cartes. [Photographie 3]
- <b>Distribuer</b> le <i>document élève</i> .	
	- <b>Compléter</b> la trace écrite [ <i>document élève</i> ].

### Prolongements :

Il est possible de prolonger cette activité en interrogeant les élèves sur les ordres de grandeur à partir des cartes.

Aux élèves les plus rapides, on peut proposer un texte simple (par exemple, un article de presse ou une information en ligne rendant compte de perturbations dans le trafic aérien ou ferroviaire en raison d'intempéries) où il faut souligner en différentes couleurs ce qui évoque, pour les collégiens, le **temps**, la **distance** et la **vitesse**. En seconde, on peut aussi choisir un texte qui évoque les notions de **retard**, **date** et **durée**.

## Annexe Photographies

Photographie 1



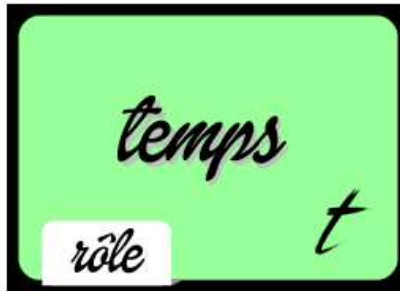
Photographie 2



Photographie 3



Cartes grandeurs (à imprimer puis plastifier)



Cartes illustrations du jeu (à imprimer puis plastifier)



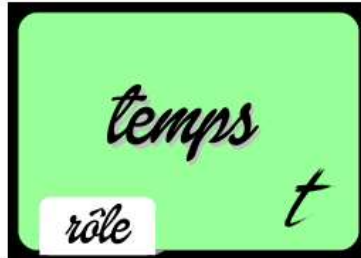


TRACE  
ÉCRITE

Les grandeurs : jeu de cartes

6<sup>ème</sup>

1. Entourer d'une couleur différente chaque carte rôle :



2. Entourer de la même couleur les cartes correspondantes puis écrire en dessous de chaque carte l'initiale de la grandeur qu'elle illustre.

