

Domaine travaillé :	Agir et s'exprimer avec son corps espace langage
Objectif visé	Inventer, représenter un parcours simple par la maquette puis le dessin, le décrire pour le faire construire.
Consigne proposée : (proposé par Isabelle Rouveyre, GS Chavanod)	Nous savons jouer au jeu des déménageurs (lié à la rencontre USEP jeux d'opposition). Pour rendre le jeu plus intéressant, on pourrait ajouter des difficultés soit à l'aller quand on transporte le « meuble », soit au retour. Quelles idées pourrions-nous trouver ?
But de tâche visé	<p>Mobiliser ses acquis et faire preuve d'imagination pour trouver des idées originales. Après quelques <u>idées collectives en salle de jeux</u> (idées trouvées et testées: passer sous un tunnel, faire une roulade au retour, utiliser une planche à roulettes pour transporter le meuble), <u>travailler par 2 en atelier dans la classe</u> pour représenter avec du <u>matériel miniature</u> (matériel ASCO, légos et autres jeux de construction de la classe, personnages playmobil) une <u>maquette du parcours inventé</u>.</p> <p>Représenter individuellement par le dessin le parcours proposé (pour 1 équipe) et utiliser le vocabulaire approprié pour le décrire (dictée à l'adulte). Dénombrer le matériel utilisé pour en faire la liste.</p> <p><u>En binôme</u>, utiliser sa trace écrite, se repérer dans l'espace, s'organiser et s'exprimer avec précision pour faire construire à une équipe de 6 enfants son parcours en <u>salle de jeu</u>. Pour les équipes qui construisent les parcours : écouter et comprendre les consignes, poser des questions, se repérer dans l'espace pour mettre en place le matériel de la salle de jeu.</p> <p>Agir avec son corps : effectuer les actions demandées sur les parcours</p>

	<p>(sauter, s'équilibrer, roulades...)</p> <p>Observer , s'exprimer pour donner son avis: une équipe observe pendant que les 3 autres jouent aux déménageurs puis fait part de ses observations et aménagements éventuellement nécessaires (puis rotation des équipes).</p>
Sens de l'activité (perspective à long terme)	<p>Se repérer dans l'espace : inventer, décrire, représenter sous plusieurs formes un parcours, le construire selon des consignes données.</p> <p>S'exprimer avec justesse pour faire une description précise, donner des consignes aux autres, son avis.</p> <p>Découverte de l'écrit : travail sur la règle d'un jeu collectif</p> <p>Devenir élève : travailler par 2, en équipe. Savoir s'organiser.</p>
Nombre de séances :	<p>7 séances:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 collective en salle de jeux (recherche d'idées) - 2 séances par groupes en ateliers (1 pour construire la maquette et faire les dessins + 1 courte pour décrire individuellement son parcours) - 4 séances en salle de jeu pour expérimenter les trouvailles de chaque groupe
Traces de ce que les élèves ont produit ;	



