

SUIVRE UN PARCOURS ORIENTÉ

Le jeu du sapin

MATÉRIEL

- Des gros blocs de mousse et des cerceaux.
- Des cubes en mousse, des personnages Duplo.
- Une piste de jeu sur papier cartonné avec une image de sapin en bout de piste.
- Un gros et un petit dé avec 3 faces rouges et 3 faces jaunes.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec 5 élèves.

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 Se déplacer sur un parcours réel

Construire deux chemins de couleur

- Construire deux chemins distincts rouges et jaunes avec des gros blocs de mousse. Le début et la fin de chaque chemin sont matérialisés avec des cerceaux. L'arrivée de chaque chemin est située près du sapin. Repérer le départ et l'arrivée du chemin.
- Marcher sur les blocs de mousse dans le bon sens pour essayer le parcours réalisé.

Jouer au jeu du sapin

Deux joueurs se déplacent au départ du parcours tandis que leurs camarades sont chargés de lancer le dé des couleurs chacun leur tour. Le but pour les élèves n'est pas de savoir qui va arriver le premier. Le but est d'aller accrocher une boule au sapin.

- Se déplacer sur le bloc de mousse suivant lorsque le dé indique sa couleur.
- Accrocher une boule au sapin lorsqu'on est arrivé.

ÉTAPE 2 Déplacer un personnage sur une maquette du parcours

Le but du jeu est de savoir quel personnage Duplo va arriver le premier au sapin.

Les joueurs ne sont donc pas associés à un personnage précis. Il n'y a donc pas de joueur vainqueur ou perdant pour ce premier jeu de piste.

- Reconnaître les éléments du jeu vécu en étape 1. Repérer le début et la fin de chaque chemin. Indiquer le sens du parcours.
- Jouer à déplacer son personnage Duplo sur le parcours.
- Jouer au jeu du sapin sur la maquette du parcours. Se déplacer à chaque fois sur le cube suivant. Comparer la progression de chaque personnage Duplo. Quel personnage est le plus près du sapin ?

ÉTAPE 3 Déplacer un personnage sur une représentation du parcours

- Reconnaître les éléments du jeu vécu aux étapes 1 et 2.
- Repérer le début et la fin de chaque chemin. Indiquer le sens du parcours.
- Jouer au jeu du sapin sur la piste de jeu. Se déplacer à chaque fois sur le carré suivant.
- Comparer la progression de chaque personnage. Quel personnage est le plus près du sapin ?

DÉPLACER UN PERSONNAGE SUR UN PARCOURS

ÉTAPE 1 Se déplacer sur un parcours réel

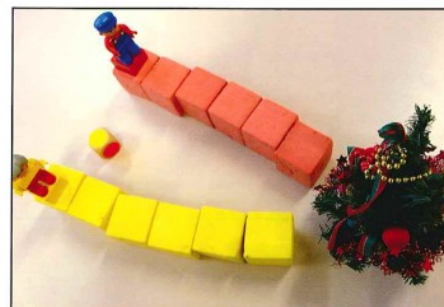


Construire deux chemins de couleur.

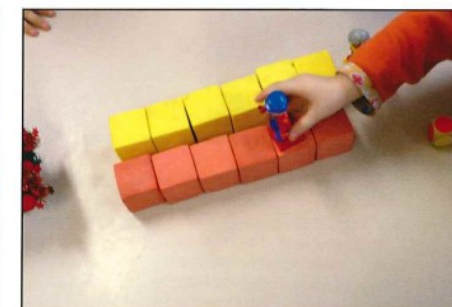


Jouer au jeu du sapin.

ÉTAPE 2 Déplacer un personnage sur une maquette du parcours

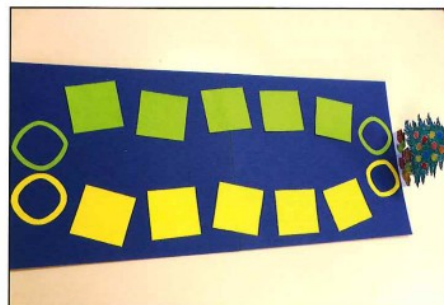


Repérer le début et la fin de chaque chemin. Indiquer le sens du parcours.

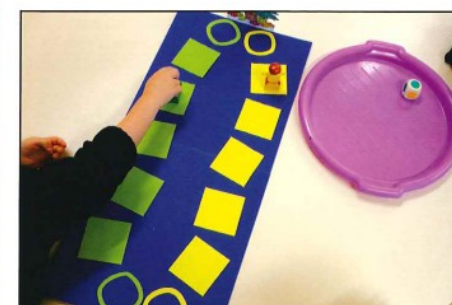


Se déplacer à chaque fois sur le cube suivant.

ÉTAPE 3 Déplacer un personnage sur une représentation du parcours



Reconnaître les éléments du jeu vécu aux étapes 1 et 2.



Quel personnage est le plus près du sapin ?

Découverte

Découverte

Découverte

L'APPROPRIER LE LANGAGE

Comprendre une règle du jeu.

Expliciter Noms (début, fin, départ, arrivée), verbe (avancer), vocabulaire spatial (le plus près, sur, près de).

SUIVRE, DÉCRIRE ET REPRÉSENTER UN PARCOURS

Le parcours de l'escargot

MATÉRIEL

- La poésie et les images des animaux agrandies (matériel pages 148 et 149).
- La marotte de l'escargot, une illustration derrière laquelle on a fixé une baguette.
- Des plots, du petit matériel : briques, petits sacs de graines, cordes, barres en plastique,...
- Le jeu « Parcours codés » de Scolavox.

ORGANISATION

Travail collectif ou avec un groupe de 6 élèves.

DÉROULEMENT

● **ÉTAPE 1**

Phase 1 Découvrir la poésie

L'enseignant présente les illustrations du lièvre, du serpent et de l'écureuil et les affiche au tableau. Il présente ensuite la marotte de l'escargot et fait remarquer que l'on pourra la tenir par la baguette et la déplacer.

La maison de l'escargot
de Suzanne Cramoussel

Un matin l'escargot gris	Il frappe chez le lièvre,	Il s'en va chez le serpent,
Las de traîner son logis	Le lièvre a de la fièvre.	Le serpent a mal aux dents.
S'en va chercher un maçon	Il sonne chez l'écureuil,	Tant pis dit l'escargot gris
Pour construire une maison.	L'écureuil a mal à l'œil.	Je garderai mon logis.

- Écouter la poésie. Comprendre le problème de l'escargot. Déplacer la marotte pour visualiser le déplacement de l'escargot.

Phase 2 Jouer à l'escargot

Ce travail se déroule dans la salle de jeux par groupes de 6 à 8 enfants. Les dessins du lièvre, de l'écureuil et du serpent sont fixés sur 3 plots qui représentent leurs maisons.

- Un enfant est l'escargot. Il se déplace de plot en plot en respectant l'ordre de visite donné par le texte de la poésie.
- Cheminer librement en variant l'ordre des animaux visités.
- Cheminer en respectant l'ordre des animaux visités donné oralement par un camarade.

● **ÉTAPE 2 Représenter un parcours**

L'enseignant donne la consigne : « On ne peut plus utiliser la parole pour indiquer un parcours à un camarade ».

- Proposer des solutions : montrer des images au fur et à mesure de la progression de l'escargot, poser du petit matériel pour visualiser le parcours, placer une succession d'images pour anticiper tout le trajet. Tester les différentes solutions.
- Chercher différents parcours possibles.
- Un nouveau problème apparaît : comment faire pour se souvenir des parcours ? Sont-ils tous différents ?
- Dessiner les trajets et comparer les tracés.

● **ÉTAPE 3 Décoder et coder des parcours**

Utiliser la boîte de jeu « Parcours codés ».

- Décoder une suite d'images et placer les flèches pour représenter le parcours des animaux.
- Coder le parcours fléché par l'enseignant ou un autre enfant en plaçant les images dans l'ordre.

CODER ET DÉCODER UN DÉPLACEMENT

ÉTAPE 1 Comprendre la notion de cheminement



Les dessins du lièvre, de l'écureuil et du serpent sont fixés sur 3 plots qui représentent leurs maisons.



Se déplacer de plot en plot en respectant l'ordre de la poésie.

ÉTAPE 2 Représenter un parcours



Indiquer le parcours à réaliser en montrant les images à son camarade.



Construire un parcours avec du petit matériel.

ÉTAPE 3 Décoder et coder des parcours



Lire le codage indiqué par les cartes puis matérialiser le parcours avec les flèches.



Placer les cartes dans l'ordre du parcours.

Appropriation
De la
situation

Structuration

Consolidation

L'APPROPRIER LE LANGAGE

Décrire une image, un parcours. **Mémoriser** une poésie. **Chercher** des rimes.

Lexique Utiliser et rechercher des synonymes (logis, coquille, maison), des noms (logis, maçon, lièvre), des verbes (traîner, construire), des mots de liaison (d'abord, ensuite, avant, après).

SUIVRE, DÉCRIRE ET REPRÉSENTER UN PARCOURS

Jeux de parcours

MATÉRIEL

- 8 jeux de cartes photocopiés et plastifiés du « Jeu des parcours » (matériel page 170).
- Des modèles de circuits à reproduire.
- Pour chaque élève : une feuille en carton de 20 cm sur 20 cm, des aimants et de la colle.

ORGANISATION

Travail individuel pour l'étape 1, puis travail à 2 pour l'étape 2.

DÉROULEMENT

Pour 8 élèves, 8 jeux de cartes photocopiés et plastifiés sont placés en vrac au centre de la table (matériel page 170).

● **ÉTAPE 1 Construire des chemins**

- Prendre une carte, la poser devant soi, en prendre une autre, la poser à côté de la première pour former un chemin, et ainsi de suite.

● **ÉTAPE 2 Construire des circuits avec des contraintes**

Phase 1

- Chacun son tour, poser une carte pour réaliser un parcours à 2.
- Chacun son tour, poser une carte pour remplir un quadrillage.
- Chacun son tour, poser une carte pour relier un point de départ et un point d'arrivée donnés sur un quadrillage.

Phase 2

- Assembler des cartes pour construire un circuit fermé ou ouvert dans un espace restreint au quadrillage 3 x 3.
- Compléter un circuit dont il manque une pièce pour qu'il soit ouvert ou fermé.
- Reproduire un circuit réalisé par l'enseignant avec 4 puis 6 cartes.

● **ÉTAPE 3 Construire un jeu individuel avec des aimants**

- Chaque élève reçoit 9 cartes en papier, une feuille en carton de 20 cm sur 20 cm, des aimants et de la colle. Le projet est de construire un parcours pour un petit personnage aimanté.
- Assembler 9 cartes de son choix pour construire un chemin, les coller sur le carton. Pour certains élèves, il sera peut-être nécessaire de tracer un quadrillage (3 x 3) sur le carton.
 - Jouer à déplacer un bonhomme aimanté sur le circuit.

DIFFÉRENCIATION

- Aux élèves les plus performants, on peut proposer un problème (document élève page 171) avec 6 cartes.
- Utiliser les 6 cartes proposées pour réaliser un circuit fermé et un circuit ouvert. Pour cette dernière consigne, les élèves ont tendance à placer les cartes de façon aléatoire sans essayer de construire un circuit. Il est aussi nécessaire de préciser qu'on veut un seul circuit.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- ▶ **Décrire** le parcours que l'on a réalisé.
- ▶ **Lexique** Verbes (construire, assembler, prolonger, compléter, poser, déplacer, tourner, fermer, ouvrir, joindre, rejoindre).

Appropriation

Recherche par 2

Structuration

Consolidation

Evaluation

CRÉER DES PARCOURS ET REPÉRER LES CIRCUITS FERMÉS ET OUVERTS

ÉTAPE 1 Construire des chemins



Construire un chemin individuellement.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Réalise un chemin en prenant des cartes au hasard.
- Choisit les cartes pour obtenir des liaisons avec d'autres parties du parcours.
- Cherche à former des circuits.

ÉTAPE 2 Construire des circuits avec des contraintes



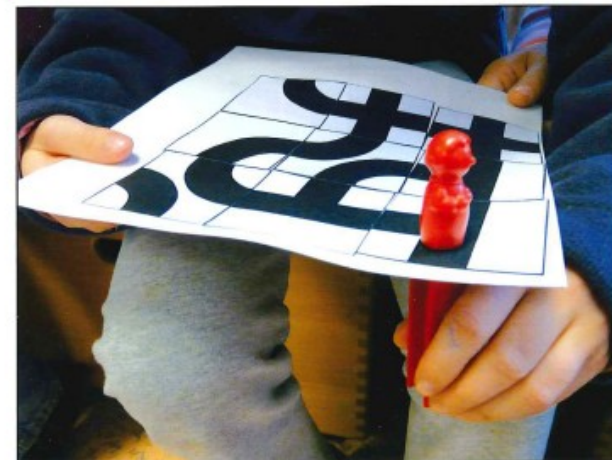
Jeu à 2. Chacun son tour, poser une carte pour réaliser un seul parcours.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Choisit les cartes pour obtenir des liaisons avec d'autres parties du parcours.
- Cherche à former des circuits.
- Fait tourner les cartes pour essayer d'autres liaisons.

ÉTAPE 3 Construire un jeu individuel avec des aimants



Assembler 9 cartes pour réaliser un chemin pour son bonhomme aimanté.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Essaie déjà de construire un circuit avec 4 cartes sur une partie du quadrillage.
- Fait tourner les cartes pour essayer de trouver des liaisons.

