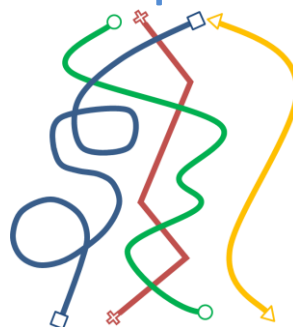


COMPETENCES :

E.P.S. et mathématiques :

- Se situer et s'orienter dans l'espace.
- Adapter ses déplacements, avec et sans engin, à des environnements et des contraintes variés.

ATELIER : La pelote de fils



DISPOSITIF et MATERIEL :

- Les consignes peuvent être données au groupe-classe, à l'élève, au binôme, pour l'équipe, etc.
- Utiliser les départs « maison » aux extrémités de chaque fil.
- Utiliser des obstacles, plots, lattes, petites haies, chaises, etc.
- Utiliser le matériel de roule et de glisse.
- Matériel à pousser et à tirer : sacs de grains, balles lestées, chariots, gros ballons, etc.

VARIABLES :

Petite section :

- Choisir un chemin de couleur et le suivre jusqu'au bout avec ou sans objet.
- Faire l'aller / retour avec ou sans objet.
- Associer un mode de déplacement avec une couleur.
- Pousser un sac de grains avec un bâton sur la ligne.
- Tirer un sac avec une ficelle.
- Pousser-tirer un engin seul et à plusieurs : propulser/diriger.
- Cocher le parcours emprunté parmi les modèles représentés.

Fiche n° 1 (suite)



Moyenne et grande section :

- Associer un chemin de couleur avec un déplacement plus complexe : pieds joints, un pied de chaque côté de la ligne, etc.
- Identifier les intersections et changer de chemin ; laisser passer l'enfant à sa gauche, à sa droite; faire demi-tour; prendre le chemin de droite, etc.
- Installer des obstacles pour passer dessus, dessous, contourner, etc.
- Faire rouler un engin sur le chemin; activités de roule, etc.
- Faire rebondir un ballon.
- Utiliser un critère discriminant : « plus long que... », « plus petit que... ».
- Organiser un relais par équipe.
- Tracer sur le papier le parcours emprunté (geste graphique).

Ce qu'il y a à apprendre pour l'élève :

En mathématiques :

- Reconnaître les différentes lignes.
- Savoir tracer les différentes lignes (courbe, ligne brisée...).
- Identifier une intersection et les couleurs (prise d'informations de nature variée).
- Comparer et hiérarchiser en fonction d'une distance. Exemple : « bleu plus long que vert et jaune plus long que bleu ».

En E.P.S. :

- Distinguer un point de départ et un point d'arrivée.
- Réagir à un signal de départ (visuel et/ou sonore).
- S'orienter dans l'espace : devant – derrière – gauche – droite.
- Suivre un itinéraire en fonction de consignes précises.
- Varier ses modes de déplacements et les actions associées : sauter, pousser, tirer, etc.