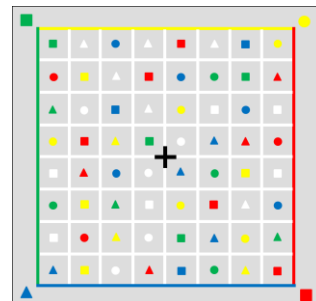


COMPETENCES :

E.P.S. : Se repérer et se déplacer dans l'espace.
Décrire ou représenter un parcours simple.

Mathématiques : Découvrir les formes géométriques simples (rond, carré, triangle) et les couleurs.

ATELIER : Le carré magique



DISPOSITIF et MATERIEL :

- Donner les consignes à la classe, ou à un élève, ou à un binôme, etc.
- Utiliser les départs depuis les maisons.
- Circuler en dehors et en dedans du carré.
- Utiliser des bandes en papier pour coder les chemins à suivre. Exemple :



- Utiliser le plan du carré magique.
- Pour les petits, utiliser des plots pour identifier les départs et arrivées.

VARIABLES :

Petite section :

Motricité :

- Traverser en suivant la ligne ou la colonne.
- Se déplacer librement et au signal s'arrêter sur la couleur ou la forme demandée : triangle, rond, carré .
- Traverser le carré magique en mettant un pied dans chaque case.

Mathématiques :

- Mettre un intrus : marcher sur les triangles et les ronds mais pas les carrés, idem pour les couleurs.
- Se déplacer sur une seule forme (voir les exemples sur les plans).
- Aller sur la forme trouvée dans son enveloppe.
- Ne marcher que sur les cases de la couleur demandée (voir les exemples sur les plans).



Fiche n° 2 (suite)

Moyenne et grande section :

Motricité :

- Traverser en diagonale, si besoin en matérialisant le chemin avec des coupelles.
- Ne marcher que sur les traits du quadrillage.
- Se déplacer de case en case en quadrupédie, avec un appui dans chaque case.
- se déplacer en respectant les consignes motrices. Exemple : sur le rond, je m'accroupis ; sur le carré, je saute sur place ; sur le triangle, je tourne sur moi-même, etc.

Mathématiques :

- Sur une couleur ou forme donnée : changer de direction.
- Trouver un chemin codé. Exemple : traverser le carré en ne passant que par une forme ou une couleur, etc. (voir les exemples sur les plans).
- Par binôme : l'un crée le chemin et l'autre le note.
- Par binôme : l'un indique une case, l'autre essaie de s'y rendre.
- Par binôme ou trinôme : se positionner sur 2 ou 3 cases contigües (ou proches) de même couleur ou de même forme.

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

En mathématiques :

- Connaître les formes géométriques simples et les couleurs.
- Distinguer ligne, colonne, diagonale.
- Savoir coder et décoder un chemin.

En E.P.S. :

- Associer un déplacement et un répertoire moteur simple : arrêt équilibré, saut sur place, accroupi, sur un pied, lever les bras, etc.
- Se situer dans un espace et situer les objets par rapport à soi.
- Connaître le sens du déplacement.