

COMPETENCES :

E.P.S. et mathématiques :

- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.
- Adapter ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.
- Découvrir les éléments de comparaison et les grandeurs.

ATELIER :

Le chemin des animaux



DISPOSITIF et MATERIEL :

- Les consignes peuvent être données au groupe-classe, à l'élève, à un binôme, une équipe, etc.
- Utiliser différents départs : animaux, centre, point excentré, etc.
- Circuler en dehors et en dedans du chemin.
- Utiliser des images.
- Coder les chemins en utilisant par exemple des bandes papier.
- Utiliser du petit matériel pour créer des obstacles : plots, lattes, haies basses, etc.
- Utiliser les cris ou les bruits associés aux animaux .

VARIABLES :

Petite section :

- Associer l'animal et une action :

- le lapin → montées de genoux,
- le crabe → marcher sur le côté (pas chassés),
- la grenouille → sauter à pieds joints,
- le cheval → faire des grandes foulées (grands pas),
- l'araignée → marcher sur le fil,
- l'ours → sauter d'une ligne à l'autre (transfert d'appuis),
- l'éléphant → marcher en quadrupédie,
- le serpent → courir en zigzag.

- Sur un parcours en étoile (partir du centre), au signal : aller seul ou à plusieurs sur un animal et revenir.

Fiche n° 3 (suite)



- Associer l'image et un animal.
- Coder un parcours avec plusieurs animaux (orientation). Exemple : en partant de la grenouille, aller successivement sur le lapin puis l'ours et revenir.
- Associer le bruit et un animal.

Moyenne et grande section :

- Associer le mot et l'animal.
- Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens contraire.
- En binôme, travailler en miroir (diagonales, face à face) pour changer de place au signal.
- Ajouter des obstacles sur le parcours pour passer dessus, dessous, contourner, etc.
- Composer son parcours et le transmettre à un camarade.
- Composer un parcours en classant les animaux du plus petit au plus grand et inversement, du plus lent au plus rapide, etc.

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

En mathématiques :

- Se repérer dans un espace et s'orienter.
- S'informer en traitant plusieurs sources d'information (orales, symboliques, graphiques).
- Comparer et hiérarchiser en utilisant un critère discriminant : « plus grand que... », « plus rapide que... », « plus près, plus loin... », etc.

En E.P.S. :

- Utiliser différentes formes de déplacement et les mémoriser.
- Etre capable d'effectuer des parcours de plus en plus longs et/ou de plus en plus complexes.