

# Repérer et se repérer dans l'espace.

## *De l'espace réel à l'espace représenté.*

L'espace est une notion essentielle qui se trouve dans différents domaines des socles de compétences.

La structuration de l'espace doit être développée tout au long de la maternelle et être en liaison avec d'autres disciplines comme l'éducation physique, l'éveil artistique ou la découverte du monde géographique.

Nous nous intéresserons ici qu'aux mathématiques et à l'éducation physique.

| <b>Mathématiques</b>  | <b>Education physique</b>  |
|---|--|
| <p>Repérer</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se situer et situer des objets dans l'espace réel.</li><li>• Se déplacer suivant des consignes orales.</li><li>• Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.</li></ul> | <p>Habiletés gestuelles et motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se repérer dans l'espace : percevoir globalement l'espace et ses limites, y évoluer, le représenter.</li></ul> |

L'enfant organise peu à peu le monde à partir de son corps et de ses actions. Lors des situations psychomotrices, les enfants engagés dans l'action, apprennent à mettre en jeu leurs corps tout entier et à étendre toujours plus le champ de leurs expériences. Ces actions sont essentielles, car les enfants doivent vivre dans l'espace des situations manipulatoires. Les actions motrices doivent favoriser la découverte de l'espace. La représentation des actions mathématiques et leur verbalisation permettent une certaine conceptualisation.

# La situation problème

## 1. Le questionnement :

*Issu d'une situation de jeu (drap avec forme géométrique Séquence 1 séance 1).*

Pourquoi je n'arrive pas à refaire le chemin / parcours de mon camarade ?

## 2. La situation problème

Comment faire pour que je puisse refaire le même chemin ?

## 3. La compétence (à viser)

Se déplacer en suivant des consignes orales Suivre un chemin dont les points de passage sont préalablement déterminés.

## 4. Moment de Recherche :

Découvrir les relations dans l'espace : s'orienter librement et / ou suivant des consignes :

- Explorer l'espace vécu :
  - \* librement
  - \* avec une contrainte
- Tracer / garder en mémoire son déplacement
- Se déplacer en suivant un code

## 5. la confrontation entre pairs

- se décentrer
- échange d'idées

## 6. le compte rendu = la synthèse

- EPS : je sais me déplacer en suivant des consignes orales
- Maths : je sais réaliser un chemin en suivant un code.

Séquence 1  
Découvrir les relations dans l'espace :  
S'orienter librement et /ou en respectant des contraintes

**Compétences:**

- Explorer l'espace vécu
- Suivre un chemin
- Réaliser des chemins
- Apprendre à se situer et à situer un objet dans l'espace

**Compétences dans le cadre d'un travail interdisciplinaire:**

- Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacements
- Coopérer et de respecter les règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre.

**Type de jeu :**

- Jeu en psychomotricité

**Lieu de jeu :**

- Salle de motricité / classe /cour

**Matériel:**

- Anneaux
- Quilles
- Craies

- Flèches
- Empreintes de pas
- Jetons
- Tapis de jeu avec formes géométriques

**Rituel autour du jeu :**

- Rappel du but
- Nommer le matériel
- Utiliser le vocabulaire spatial

**Organisation:** Par petit groupe de 5-6 enfants

**Niveaux:** TPS-PS-MS-GS selon les jeux

| Matériel  | Compétence(s)  | Consigne(s)  | Evaluation   | Prolongement(s)  |
|---|--|--|--|--|
| <p><b>Séance 1 : Se déplacer dans un espace réduit</b></p>  |  |  |  |  |
| <p>Tapis de jeu avec formes géométriques (drap accroché au panneau lors de l'expo AGEEM)</p>  | <p>Être capable de se déplacer dans un environnement inconnu</p>                                     | <p>A tour de rôle, les enfants se déplacent sur le tapis en passant sur les formes géométriques.</p>   | <p></p>   | <p><b>En E.P.S :</b> Varier le type de déplacements (quatre pattes, sur un pied, sauter ...)</p> <p><b>En Mathématiques :</b><br/>           Jeu de plateau « Le chemin des formes géométriques ». (affiché)<br/>           Jeu de plateau « le chemin des couleurs ». (affiché)</p> |
|   | <p>Être capable de se déplacer en réalisant un chemin</p> <p>Être capable d'observer un camarade</p> | <p>Un enfant A marche sur le tapis en se déplaçant de forme en forme. Un enfant B l'observe. Lorsque l'enfant A a terminé son cheminement sur le tapis, l'enfant B doit réaliser à son tour le chemin de l'enfant A.</p> | <p>Pour élèves de MS-GS</p> <p>Refaire plusieurs fois le même exercice avec plusieurs enfants.</p> <p> Les enfants se rendent compte par eux même que l'exercice n'est pas réalisable.</p> <p> Comment faire ?</p> |  |

## Séance 2 : Se poser des questions

Tapis de jeu avec formes géométriques (drap accroché au panneau lors de l'expo AGEEM))

Une ardoise par enfant

Un feutre Velléda par enfant

### Phase de questionnement



Pourquoi n'arrivez vous pas à refaire le même chemin ?



Il y a trop de formes  
Il y a trop de couleurs  
On ne sait pas où commencer  
On ne sait pas où terminer

### Phase de recherche



Comment faire pour matérialiser le chemin à suivre ?



Il faut bien faire attention au chemin quand le copain le fait  
Il faut réfléchir pour ne pas se tromper  
Il faut indiquer le départ  
Il faut indiquer l'arrivée  
Il faut mettre des objets sur le parcours  
Il faut nous montrer les formes  
Il faut nous montrer les couleurs  
Il faut nous montrer les formes et les couleurs.

### Synthèse :

Pour que l'on puisse suivre un chemin, nous devons le matérialiser.

|   |  |  |   |   |
|---|--|--|---|---|
| <p>Être capable de coder un parcours par simple observation</p> | <p>Un enfant A marche sur le tapis en se déplaçant de forme en forme.<br/>Les autres enfants l'observent et dessinent sur l'ardoise les formes géométriques. (On ne s'occupe pas des couleurs)<br/>Lorsque l'enfant A a terminé son cheminement sur le tapis, les autres enfants doivent réaliser à leur tour le chemin de l'enfant A en s'aidant de leur ardoise.</p> | <p>Un enfant A marche sur le tapis en se déplaçant de forme en forme.<br/>Les autres enfants l'observent et dessinent sur l'ardoise les formes géométriques. (On ne s'occupe pas des couleurs)<br/>Lorsque l'enfant A a terminé son cheminement sur le tapis, les autres enfants doivent réaliser à leur tour le chemin de l'enfant A en s'aidant de leur ardoise.</p> | <p> Le codage/ décodage est trop difficile pour les élèves de MS-GS à ce moment là de la recherche.</p> <p> Il y a trop de formes sur le tapis. On ne sait plus où est passé l'enfant A,. Sur quel triangle ? carré ? rond ?</p> <p> Les élèves ont su coder le parcours en dessinant les formes géométriques mais  n'ont pas su décoder le parcours sur le tapis.</p>  | <p> Lors de la prochaine séance, nous essayerons de refaire le chemin en matérialisant le parcours avec des jetons.</p> |
|---|--|--|---|---|

**Séance 3 : Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées**



|                                 |  |   |  |   |
|---------------------------------|--|---|--|---|
| <p>Tapis de jeu avec formes</p> | <p>Être capable de prendre des indices pour suivre</p> | <p>Disposer le tapis dans la salle pour</p> | <p></p> | <p> Cette activité peut être</p> |
|---------------------------------|--|---|--|---|

|                                  |  |   |   |  |
|----------------------------------|--|---|---|--|
| géométriques<br>Jetons<br>Panier | un chemin.<br>Être capable de prendre des repères dans l'espace. | matérialiser un parcours et indiquer le point de départ et le point d'arrivée signalés par des quilles de couleurs différentes.<br>Disposer le long du parcours des jetons.<br>Faire suivre ce parcours par des enfants en leur demandant de ramasser les jetons. |   | conduite en relation avec l'histoire du Petit Poucet.<br> Les jetons peuvent être remplacés par des marrons en automne ou tout autre objet en rapport avec le thème de la classe. |
|                                  | Être capable de réaliser un chemin                               | Reprendre l'activité de la phase précédente en demandant à plusieurs enfants de construire eux-mêmes un parcours simple sur le tapis des formes.  |  |  |

### Séance 4 : Suivre un chemin



|                   |  |   |  |   |
|-------------------|--|---|--|---|
| Anneaux<br>Jetons | Être capable de se déplacer librement en évitant des obstacles | Disposer des anneaux de différentes couleurs dans la salle.<br>Les enfants se |  Difficile pour les TPS-PS de contourner les anneaux. Ils ont tendance à passer par-dessus ou à | <b>En E.P.S :</b> Varier le type de déplacements (quatre pattes, sur un pied, sauter ...) |
|-------------------|--|---|--|---|

|        |  |   |   |  |
|--------|--|---|---|--|
| Panier |  | déplacent librement dans la salle. Seule contrainte : contourner les anneaux placés au sol.   | marcher dessus.<br>  Dire aux enfants qu'il ne faut pas marcher sur les anneaux car ce sont des crocodiles qui mangent les chaussons. |  |
|        | <p>Être capable de suivre un chemin.</p> <p>Être capable de prendre des repères dans l'espace.</p> | <p>Disposer des anneaux de différentes couleurs dans la salle pour matérialiser un parcours et indiquer le point de départ et le point d'arrivée signalés par des quilles de couleurs différentes. Disposer le long du parcours des jetons.</p> <p>Faire suivre ce parcours par des enfants en leur demandant de ramasser les jetons.</p> <p>Attention, les enfants ne doivent pas passer par-dessus les anneaux mais se promener autour.</p> |    |  |



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | Être capable de construire un chemin simple. | Reprendre l'activité de la phase précédente en demandant à un ou plusieurs enfants de construire eux-mêmes un parcours simple parmi les anneaux.<br>Sans point de départ ni d'arrivée. |  |  |
|--|--|--|--|--|

### Séance 5 : Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées



|                   |   |  |   |  |
|-------------------|---|--|---|--|
| Anneaux<br>Craies | Être capable de suivre un chemin tracé au sol<br><br>Être capable de prendre des repères dans l'espace. | Disposer des anneaux de différentes couleurs dans la salle pour matérialiser un parcours, et indiquer le point de départ et le point d'arrivée, signalés par des quilles de couleurs différentes. Tracer avec une craie un parcours parmi les anneaux.<br>Faire suivre ce parcours par des enfants en leur |  | <p><b>En mathématiques :</b></p> <p>Fiche d'activité sur les chemins et labyrinthe simple</p> <p><b>Dans le coin jeu :</b></p> <p>Utilisation des chemins et routes sur le tapis des voitures.</p> |
|-------------------|---|--|---|--|

|  |   |  |   |   |
|--|---|--|---|---|
|  |   | <p>demandant de regarder leurs pieds et de suivre le trait. Attention, les enfants ne doivent pas passer par-dessus les anneaux mais se promener autour.</p>                         |   |   |
|  | <p>Être capable de construire un chemin parmi les obstacles</p> | <p>Reprendre l'activité de la phase précédente en demandant à un ou plusieurs enfants de construire eux-mêmes un parcours simple parmi les anneaux en le traçant avec une craie.</p> | <p> Les plus petits ont tendance à faire un trait allant du point de départ au point d'arrivée sans tenir compte de la contrainte « anneaux ».</p> <p> Bonne réussite avec les GS qui pensent à compliquer leur parcours en faisant le tour des anneaux et donc à réaliser des « boucles »</p> <p>☛ Lien avec le graphisme et l'écriture ?</p> <p> Utiliser une craie de couleur foncée pour que les enfants puissent bien voir leur tracé</p> | <p> Utilisation du bac à sable dans la cour pour tracer des routes pour les voitures</p> <p><b>En graphisme :</b><br/>Utilisation de sable ou semoule pour tracer des chemins avec son doigt</p> <p><b>En motricité fine :</b><br/>Utilisation de pâte à modeler pour réaliser des colombins – chemins pour y faire rouler des petites voitures. Exigences différentes selon les niveaux.</p> <p>PS : chemin simple<br/>MS : contraintes d'arbres, de bonhommes...<br/>GS : faire différents chemins pour réaliser un circuit comme sur le tapis de voiture.</p> |

## Séance 6 : Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées



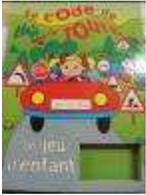
|                        |  |  |   |  |
|------------------------|--|--|---|--|
| <p>Anneaux<br/>Pas</p> | <p>Être capable de suivre un chemin matérialisé par des traces</p> <p>Être capable de prendre des repères dans l'espace.</p> | <p>Disposer des anneaux de différentes couleurs dans la salle pour matérialiser un parcours et indiquer le point de départ et le point d'arrivée signalés par des quilles de couleurs différentes.</p> <p>Matérialiser avec des pas un parcours parmi les anneaux.</p> <p>Faire suivre ce parcours par des enfants en leur demandant de regarder leurs pieds et de suivre les pas.</p> <p>Attention, les enfants ne doivent pas passer par-dessus les anneaux mais se promener autour.</p> |  | <p>En découverte du Monde : le Vivant</p> <p>Utilisation de traces d'animaux que les enfants devront reconnaître et imiter</p> <p>Travail sur le corps humain : 2 pieds = 2 pas / gauche et droite</p> <p><b>En graphisme :</b></p> <p>Réaliser des traces de pas, de mains, ...</p> |
|------------------------|--|--|---|--|

|  |   |  |  |   |
|--|---|--|--|---|
|  | <p>Être capable de construire un chemin en utilisant un marquage au sol (pas)</p> | <p>Reprendre l'activité de la phase précédente en demandant à un ou plusieurs enfants de construire eux-mêmes un parcours simple parmi les anneaux avec les pas.</p> | <p> Les enfants ne font pas attention au sens des pas.</p>  | <p> Prévoir des pas à la taille des pieds des enfants.</p>  <p>Petits pieds ...partez !<br/>Jeux Nathan<br/><i>Jeu de parcours pour les enfants de 4 à 7 ans. Qui sera le premier à retrouver le petit chien Steppy ? En suivant les petits pieds, partez à la rencontre des animaux de la forêt qui vous conduiront à Steppy.</i></p> |
|--|---|--|--|---|

**Séance 7 : Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées**



|                            |  |   |  |   |
|----------------------------|--|---|--|---|
| <p>Anneaux<br/>Flèches</p> | <p>Être capable de suivre un chemin</p> <p>Etre capable de prendre des repères dans l'espace</p> | <p>Disposer des anneaux de différentes couleurs dans la salle pour matérialiser un parcours et indiquer le point de départ et le point d'arrivée signalés par des</p> | <p></p> | <p>Découverte du monde :</p> <p>Les panneaux routiers</p> |
|----------------------------|--|---|--|---|

|   |  |  |   |  |
|---|--|--|---|--|
|   |  | <p>quilles de couleurs différentes.<br/>Matérialiser un parcours parmi les anneaux avec des flèches.<br/>Faire suivre ce parcours par des enfants en leur demandant de regarder leurs pieds et de suivre les flèches. Attention, les enfants ne doivent pas passer par-dessus les anneaux mais se promener autour.</p> |   | <p>Dans le coin jeu :</p> <p>Utilisation du tapis de voiture</p> <p>Livre jeu « code de la route »</p>  |
| <p>Être capable de construire un chemin en le matérialisant par des flèches</p> |  | <p>Reprendre l'activité de la phase précédente en demandant à un ou plusieurs enfants de construire eux-mêmes un parcours simple parmi les anneaux en plaçant les flèches.</p>   | <p> Bonne réussite avec les MS-GS qui pensent à orienter la flèche.</p>  <p> Faire des flèches très grandes et les plastifier pour ensuite faire des parcours à l'extérieur (flèches affichées)</p> |  |
|   |  |  |   |  |

## Séance 8 : Passer du vécu au plan vertical

|       |   |  |   |  |
|-------|---|--|---|--|
| Fiche | Être capable de construire un chemin en tenant compte des contraintes | Synthèse / Evaluation.<br>Passage à la conceptualisation |  Tracer un trait chemin pour les PS<br> Tracer un chemin parmi les anneaux avec des flèches pour les MS-GS<br> Utiliser les mêmes couleurs pour les anneaux de la fiche que ceux de la salle de jeu. |  |
|-------|---|--|---|--|

Découverte du monde : Espace

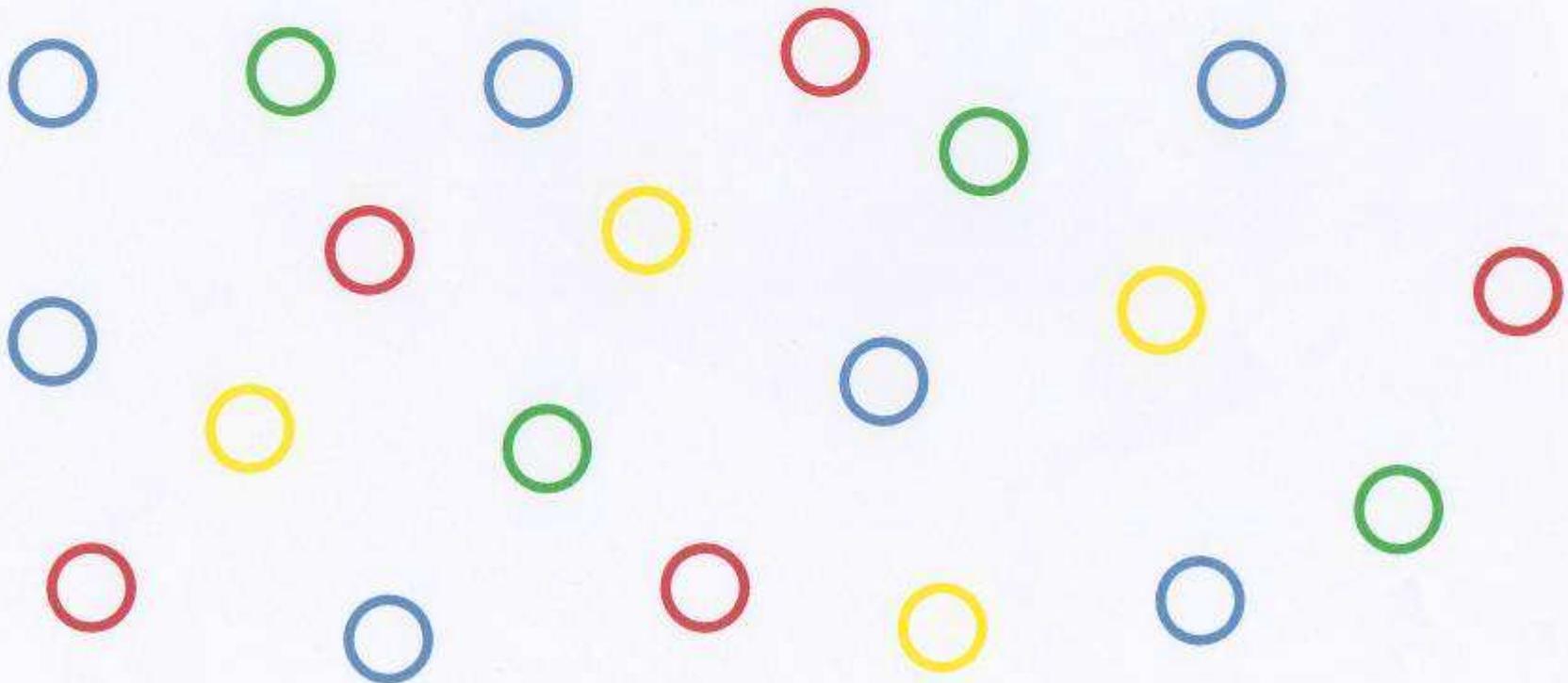
Prénom : .....

Date : .....

Objectif : S'orienter librement en partant d'un point de départ et d'un point d'arrivée

Consigne : Comme dans la salle de jeu, colle une gommette verte pour le point de départ puis une gommette bleue pour le point d'arrivée.

Ensuite trace un chemin sans toucher les anneaux.



Séquence 2  
Découvrir les relations dans l'espace :  
Suivre un chemin en respectant des contraintes

**Compétences:**

- Agir en suivant des consignes précises
- Se déplacer en suivant des consignes orales
- Repérer, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données

**Compétences dans le cadre d'un travail interdisciplinaire:**

- Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacements
- Coopérer et de respecter les règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre.
- Les investigations menées dans l'espace proche rejoignent le domaine de l'éveil géographique : utiliser des repères spatiaux / utiliser des représentations de l'espace

**Type de jeu :**

- Jeu d'orientation en psychomotricité
- Parcours codés en Mathématiques

**Lieu de jeu :**

- Salle de motricité / classe / cour

**Matériel:**

- Quilles de différentes couleurs

- photos de l'espace
- Formes géométriques : rond, carré, triangle, en rouge, bleu, vert, jaune

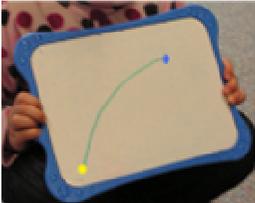
**Rituel autour du jeu :**

- Rappel du but
- Nommer le matériel
- Utiliser le vocabulaire spatial

**Organisation:** Par petit groupe de 5-6 enfants

**Niveaux:** PS-MS selon les jeux

| Matériel   | Compétence(s)   | Consigne(s)   | Evaluation  | Prolongement(s)   |
|--|---|---|---|---|
| <p><b>Séance 1 : Coopérer et adapter ses déplacements à des contraintes variées</b></p>  |   |   |   |   |
| <p>Quilles de différentes couleurs : jaune, orange, vert et bleu</p> <p>Ardoise avec feutres</p>   | <p>Être capable de se déplacer en suivant le groupe</p>   | <p>Les enfants se déplacent librement en formant un train.</p>  | <p></p>  | <p><b>En E.P.S :</b> Varier le type de déplacements (quatre pattes, sur un pied, sauter ...)</p>  |
|  | <p>Être capable de se déplacer en groupe en ayant un but</p> <p>Être capable de prendre des repères dans l'espace</p> | <p>Les enfants forment un train qui va circuler dans la salle de motricité. Bien préciser le point de départ (quille jaune) et le point d'arrivée (quille orange: la gare).</p> <p>Réactivation de la séquence 1 : un chemin à partir d'un point de départ et d'un point d'arrivée.</p> | <p> Les enfants ont des difficultés à verbaliser ce qu'ils font.</p> <p> « Je pars de la quille jaune pour aller à la gare, la quille orange »</p> <p> A tour de rôle, les élèves sont locomotives. Seule la locomotive parle</p> | <p><b>La voix et l'écoute</b></p> <p>Apprendre des chansons et comptines sur les trains.</p> <p>Affiner son attention : le train s'arrête lorsque la musique s'arrête.</p> <p><b>En graphisme :</b></p> <p>Faire aller le crayon, le feutre, le pinceau d'un point à un autre.</p> <p><b>Dans le coin jeu :</b></p> <p>Faire aller une petite</p> |

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
|  |   |   |  | voiture d'un panneau à un autre, d'un bonhomme à un autre ...  |
|  | <p>Être capable de se déplacer en groupe en verbalisant ses actions</p> <p>Être capable de prendre des repères dans l'espace.</p> | <p>Reprendre l'activité de la phase précédente en ajoutant une autre gare : quille verte. La « locomotive » doit verbaliser son parcours avant le départ : « je pars de la quille jaune pour aller à la gare verte » par exemple.</p> |   |  |
|  |   | <p>Idem en ajoutant une troisième gare : la quille bleue.</p>   |   |  |
|  |   | <p><u>Synthèse</u> :<br/>Sur l'ardoise, dessiner ce que l'on vient de faire.<br/>Verbaliser son chemin.</p>   | <div style="text-align: center;">  <p>Je pars du point jaune pour aller à la gare orange.</p>  <p>Je pars du point jaune pour aller à la gare bleue.</p> </div> | <p>Le jeu « Marionnette, que veux-tu ? » Diagonale PS p39 :<br/><i>Le but du jeu est d'aller chercher le jouet que la marionnette veut. Un enfant se déplace dans le cerceau de départ et écoute la marionnette. Par exemple : « Va chercher la voiture ». L'enfant se déplace sur le chemin, prend la voiture, revient et pose la voiture près de la marionnette.</i></p> |

## Séance 2 : Coopérer et adapter ses déplacements à des contraintes variées

### Passer de l'espace vécu au plan vertical

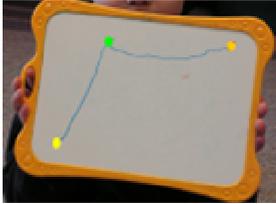


|  |  |   |   |  |
|--|--|---|---|--|
| <p>Quilles de différentes couleurs : jaune, bleue, orange et verte</p> | <p>Être capable de se déplacer en groupe en suivant une consigne orale</p> | <p>Reprendre l'atelier 2 de la séance précédente.</p>   |   |  |
|  |  | <p>Reprendre l'activité de la phase précédente en ajoutant une contrainte : on doit passer par la quille verte.<br/>Verbaliser son chemin.</p>                            | <p> Certaines « locomotives » oublient de passer par la quille verte. Elles vont directement à la gare comme pour la séance 1.</p> |  |
|  |  | <p>Reprendre l'activité de la phase précédente en ajoutant une deuxième contrainte : on doit passer par la quille verte et la quille bleue<br/>Verbaliser son chemin.</p> | <p></p>  |  |

## Séance 3 : Coopérer et adapter ses déplacements à des contraintes variées

### Passer de l'espace vécu au plan vertical

|                               |   |   |  |  |
|-------------------------------|---|---|--|--|
| <p>Quilles de différentes</p> | <p>Être capable de se déplacer en groupe en</p> | <p>Reprendre les ateliers 2 et 3 de la séance passée.</p> |  |  |
|-------------------------------|---|---|--|--|

|  |                               |  |   |  |
|--|-------------------------------|--|---|--|
| couleurs :<br>orange,<br>bleue, verte<br>et jaune<br><br>Ardoise<br>avec feutres | suivant une consigne<br>orale | Demander au train de partir<br>du point jaune et d'aller au<br>point orange en passant par<br>le point vert. |    |  |
|  |                               | Idem que l'atelier 2 mais<br>avec deux contraintes :<br>passer par le point vert et le<br>point bleu.        |   |  |

**Séance 4 : Effectuer des itinéraires en fonctions de consignes variées**



|   |   |  |  |  |
|---|---|--|--|--|
| Photos de la<br>cour de<br>récréation<br>(prendre en<br>photo des<br>espaces<br>marquants | Être capable de se<br>repérer dans un espace<br>connu | Demander aux élèves de<br>décrire les photos.<br>Demander aux élèves de<br>choisir une photo et d'aller<br>se placer à l'endroit<br>représenté par la photo. |  |  |
|---|---|--|--|--|

|  |   |  |  |   |
|--|---|--|--|---|
| <p>pour les élèves)</p> <p>Une quille jaune</p> <p>Une quille orange</p> | <p>Être capable de connaître les étapes chronologiques du déplacement</p> | <p>Les élèves se déplacent dans la cour par 2. Ils doivent effectuer un parcours en utilisant un codage visuel (les photos de la cour). Ils doivent respecter les étapes chronologiques du codage.</p> | <p> Les élèves ne suivent pas l'ordre des photos car ils doivent revenir voir le parcours au point de départ</p> <p> Prévoir une bande avec 4 cases pour placer les photos ainsi qu'une gommette jaune pour symboliser le départ et une gommette orange pour la gare d'arrivée. Une bande par élève.</p> <p> Bonne réussite lorsque les élèves verbalisent leur parcours : « je pars de la quille jaune. Je vais dans le bac à sable. Puis je passe à côté des pneus pour me rendre à la balançoire. Je termine mon parcours sous le préau. »</p> | <p>En découverte du Monde : Espace</p> <p>Travail sur le plan de la classe, de la cour, de l'école, de la commune</p> |
|--|---|--|--|---|

### Séance 5 : Construire un itinéraire en variant les consignes



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| <p>Photos de la classe pour chaque groupe (faire des groupes de 2 ou 3 élèves en</p> | <p>Être capable de prendre des repères dans l'espace pour construire un parcours</p> | <p>Observer les photos et essayer de les classer afin de réaliser un parcours.</p> | <p> Bonne réussite. Tous les groupes ont fait un parcours et ont su le décrire.</p> |  |
|--|--|--|--|--|

|                                |  |   |  |   |
|--------------------------------|--|---|--|---|
| <p>mélangeant les niveaux)</p> |  |   |  <p>« Je pars du point de départ jaune près de la porte. Je vais sur le tapis puis vers les tables des GS. Je vais ensuite vers le bureau de la maîtresse puis vers la table des MS. J'arrive à la gare orange.»</p> |   |
|                                | <p>Être capable de prendre des repères pour se déplacer dans un espace connu en suivant des contraintes.</p> | <p>Réaliser les parcours créés lors de l'atelier 1. Les élèves passent de l'espace conçu à l'espace vécu.</p> |   | <p> Pour la fête de Pâques organiser une chasse aux œufs en suivant un parcours photo.</p> <p> Utiliser l'album « des aventures de Pensatou et Têtanière » de la revue EPS :</p>  <p>« <i>Les nuits blanches de pacha</i> » pour réaliser des parcours à partir d'objets du</p> |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  | quotidien.<br> Utiliser l'album « <i>La tartamystère aux zeudors</i> » chez Celda-Asco pour construire les illustrations et donc un parcours à partir de matériel EPS.<br> |
|--|--|--|--|--|

**Séance 6 : Se déplacer en suivant une contrainte**



|   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| Carte forme géométrique format A5 : carré, rond, triangle, bleu, vert, rouge et jaune | Être capable de se repérer dans l'espace  | <ol style="list-style-type: none"> <li><u>1.</u> Les jetons sont mis dans un sac. Un élève tire un jeton, le montre aux autres et nomme la forme. Ensuite il va se placer sur la carte correspondant au jeton.</li> <li><u>2.</u> C'est au tour d'un autre élève de tirer un jeton, de le montrer et de le décrire. Il va ensuite se placer sur la carte correspondante. (carte affichée)</li> <li><u>3.</u> Les autres élèves font de même.</li> </ol> |  Très bonne réussite même avec les plus petits. | Jeu « le champs des formes » (affiché) |
| Jetons forme géométrique (idem que A5)  | Être capable de reconnaître et nommer les formes géométriques simples (carré, rond, triangle)<br><br>Être capable de reconnaître et nommer les couleurs primaires |   |  |  |

4. Chaque élève fait trois tirages.

### Séance 7 : Se déplacer en suivant des contraintes

Idem séance 6

Idem séance 6  
Être capable de verbaliser un parcours réalisé.  
Être capable de connaître les étapes chronologiques du déplacement

La séance se déroule comme la séance 6. Les élèves tirent à tour de rôle un jeton et vont se placer sur la carte forme correspondante.  
A la fin de la séance, chaque élève est en possession de 4 jetons. Ils doivent verbaliser le chemin réalisé : « Je suis allé sur le rond vert, puis sur le carré jaune, le triangle bleu et le rond vert. »



### Séance 8 : Réaliser un parcours dont les points de passage sont préalablement déterminés



Idem séance 7  
Ardoises

Idem séances 6 et 7  
Être capable de lire un code

Chaque enfant a une ardoise. Il tire 4 jetons qu'il installe sur son ardoise. Le point vert représente le départ et le point bleu l'arrivée. L'enfant se déplace sur les cartes



Jeux de plateau :  
« le chemin des couleurs »  
« le chemin des formes »  
(affichés)

« forme géométrique » en suivant le parcours réalisé avec les jetons.

Idem que l'atelier 1 mais l'enfant matérialise son parcours par des flèches.



Logiciel de structuration de l'espace. JOCATOP

Exemple : Décoder un parcours



Parcours codés de Scolavox  
Chacun des 6 plateaux de jeu permet de mettre en œuvre des activités de décodage (lire un code et indiquer le chemin en posant des flèches) ou de codage (lire un trajet fléché et coder le parcours).

## Séance 9 : Passer du vécu au plan vertical

|       |  |  |   |  |
|-------|--|--|---|--|
| Fiche | Être capable de coder et décoder un parcours | Synthèse / Evaluation.<br>Passage à la conceptualisation |  Tracer un trait chemin pour les PS<br> Tracer un chemin avec des flèches pour les MS-GS<br> Utiliser les mêmes couleurs pour les anneaux de la fiche que ceux de la salle de jeu. |  |
|-------|--|--|---|--|

Grande Section

Découverte du monde : Espace  
Prénom : ...  
Date : ... 4 AVR 2011  
Objectif : Se déplacer en suivant une consigne  
Consigne : Colle les gommettes symbolisant les plans que tu as (très)codés; puis trace le parcours que tu as effectué dans la salle de jeu

This worksheet features a grid of various colored shapes: red triangles, blue circles, green squares, yellow squares, red squares, blue triangles, yellow circles, and red circles. A path of green arrows starts from a red triangle at the top left and moves through several shapes, ending at a red circle at the bottom right. A legend at the top shows four shapes: a red triangle, a red circle, a green square, and a blue triangle.

Petite Section

Découverte du monde : Espace  
Prénom : S.A.L.O.C.E...  
Date : ... 4 AVR 2011  
Objectif : Se déplacer en suivant une consigne  
Consigne : Colle les gommettes symbolisant les plans que tu as (très)codés; puis trace le parcours que tu as effectué dans la salle de jeu

This worksheet features a grid of various colored shapes: blue circles, green squares, yellow squares, red squares, blue triangles, yellow circles, and red circles. A path of orange arrows starts from a green circle at the top left and moves through several shapes, ending at a red circle at the bottom right. A legend at the top shows four shapes: a green circle, a blue square, a green circle, and a yellow triangle.

Séquence 3  
Découvrir les quadrillages :  
Se déplacer sur un quadrillage

**Compétences:**

- Explorer l'espace vécu
- Se repérer sur un quadrillage
- S'orienter
- Coder et décoder des déplacements

**Compétences dans le cadre d'un travail interdisciplinaire:**

- De maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacements
- De coopérer et de respecter les règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre.

**Lieu de jeu :**

- Salle de motricité / classe

**Matériel:**

- 25 feuilles de papiers peints (catalogue)
- Une poupée (ou mascotte de la classe)
- Flèches plastifiées
- Quadrillage sous pochette plastique (un par enfant)
- Feutres Velléda
- Un paravent

**Rituel autour du jeu :**

- Rappel du but
- Nommer le matériel
- Utiliser le vocabulaire spatial

**Organisation:** Par petit groupe de 5-6 enfants

**Niveau:** GS

| Matériel   | Compétence(s)  | Consigne(s)   | Evaluation  | Prolongement(s)  |
|--|--|---|---|--|
| <b>Séance 1 : Se repérer et se déplacer sur un quadrillage</b>   |  |   |   |  |
| <p>25 feuilles de papier peint (catalogue de papier peint récupéré dans un magasin de bricolage)</p> <p>Une poupée</p> | <p>Être capable de réaliser un chemin avec un point de départ et un point d'arrivée définis.</p> | <p>25 carrés sont placés au sol ; un d'entre eux contient une poupée. Le point de départ est donné.</p> <p>Il est demandé aux enfants de « réaliser un chemin pour aller retrouver la poupée ».</p> |    |  |
|  | <p>Être capable de se déplacer sur un quadrillage</p>  | <p>Les enfants choisissent une case de départ. Le but du jeu est de prendre la poupée placée au centre du quadrillage. Ils avancent chacun leur tour d'une case.</p>                                |  <p>Chaque joueur se déplace sur le quadrillage suivant les lignes ou les colonnes. Aucun enfant n'a utilisé la diagonale.</p> | <p><b>En Mathématiques :</b></p> <p>jeu de plateau « le trésor » (affiché)<br/>Les tableaux à double entrées</p> <p><b>En graphisme :</b></p> <p>Les lignes verticales et horizontales<br/>Les quadrillages</p> <p><b>Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</b></p> <p>A la manière de kandinsky et Mandrian</p> <p>Réaliser des quadrillages avec différents matériaux : laine, ficelle, branchage, bandes de papiers ...</p> <p>Mosaïques</p> |

## Séance 2 : Se repérer et se déplacer sur un quadrillage

|  |   |   |  |   |
|--|---|---|--|---|
| <p>25 feuilles de papier peint (catalogue)</p> | <p>Être capable de se déplacer sur un quadrillage</p>                 | <p>Réactivation du jeu de la séance 1.</p>  |  |   |
| <p>Une poupée</p>                              | <p>Être capable de verbaliser ses déplacements sur le quadrillage</p> | <p>Reprendre le jeu de la séance 1 mais cette fois-ci les joueurs doivent verbaliser leur déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• J'avance</li> <li>• Je recule</li> <li>• Je tourne à droite</li> <li>• Je tourne à gauche</li> </ul> | <p> Certains enfants oublient de dire où ils vont. Répéter la consigne assez souvent.</p> <p> Pour les élèves ayant des difficultés pour repérer la droite et la gauche mettre un foulard au poignet gauche par exemple.</p> | <p>En Mathématiques :</p>  <p>Atelier Géopéggy Scolavox: se repérer sur un quadrillage</p> <p>Vocabulaire spatial / position dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur/sous</li> <li>• A côté / loin / près</li> <li>• Dans ...</li> </ul>  <p>Atelier de topologie Scolavox</p> |

### Séance 3 : Se déplacer sur un quadrillage librement en verbalisant ses déplacements

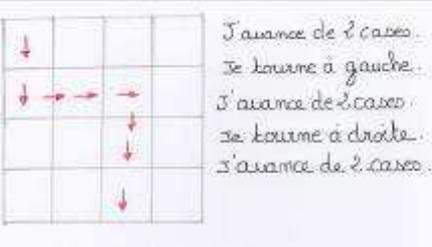
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| <p>25 feuilles de papier peint (catalogue)</p> | <p>Être capable de verbaliser ses déplacements en utilisant le vocabulaire adéquat</p>                 | <p>Cette activité permet d'approfondir le vocabulaire spatial sans quadrillage.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En avant</li> <li>• En arrière</li> <li>• A droite</li> <li>• A gauche</li> </ul> | <p> L'utilisation du corps et des déplacements permettent d'encreur la droite et la gauche beaucoup plus facilement même chez les plus petits.</p>  |  |
|  | <p>Être capable de verbaliser ses déplacements en utilisant le vocabulaire adéquat sur quadrillage</p> | <p>Les enfants se déplacent à tour de rôle librement sur le quadrillage. Ils ont pour consigne de dire où ils vont et de combien de cases ils avancent ou ils reculent.</p>                                    | <p> Bien rappeler aux enfants de compter les cases.  Cela est difficile pour certains car faut-il ou non compter la case où l'on se trouve ?  Les élèves doivent trouver par eux-mêmes la solution.  Il a été décidé de ne pas compter la case où l'on se trouve. On utilise la même règle que pour le jeu de l'oie par exemple (utilisation du sur comptage).</p> | <p><b>En Mathématiques :</b></p> <p>Jeux de déplacements sur case : jeu de l'oie, jeu des petits chevaux ...</p> |

## Séance 4 : Se déplacer sur un quadrillage en suivant des consignes données



|   |  |  |   |   |
|---|--|--|---|---|
| <p>25 feuilles de papier peint(catalogue)</p> | <p>Être capable de se déplacer en suivant des consignes données.</p>                   | <p>Jeu des robots (Classeur Faire des maths de chez Erasme p 148)</p> <p>Les enfants sont des robots qui se déplacent en suivant les consignes de l'enseignant : « <i>un pas en avant, 2 pas à gauche, 3 pas en avant, 3 pas à droite, un pas en arrière ...</i> ». Ce jeu se vit dans un premier temps sans quadrillage</p> | <p></p>  | <p>En Mathématiques :</p> <p>Jeu de plateau quadrillage (affiché)</p> |
|   | <p>Être capable de se déplacer en suivant des consignes données sur un quadrillage</p> | <p>Jeu des robots (Classeur Faire des maths de chez Erasme p 148)</p> <p>Idem mais cette fois les déplacements ont lieu dans un quadrillage</p>  | <p><br/>  rappeler la règle établie lors de la séance 3 : on ne compte pas la case où l'on se trouve.</p> |   |

## Séance 5 : Se déplacer sur un quadrillage et coder ses déplacements sur le quadrillage

|   |  |   |   |  |
|---|--|---|---|--|
| <p>25 feuilles de papier peint (catalogue)</p> <p>Flèches plastifiées</p> | <p>Être capable de se déplacer en suivant des consignes données sur un quadrillage</p> | <p>Réactivation du jeu des robots de la séance 4</p>  |    |  |
|   | <p>Être capable de coder un chemin dans un quadrillage</p>                             | <p>Reprendre la règle du jeu des robots mais cette fois c'est l'élève qui se déplace, qui verbalise ses actions et qui place les flèches :<br/>« J'avance d'une case, je tourne à gauche, j'avance de trois cases... ».</p> | <p> Difficulté à mettre les flèches dans le bon sens. Réactivation de la séance 6 de la séquence 1.</p> <p> Où faut-il mettre la flèche lorsque l'on tourne ? Dans la case où on se trouve ou dans la case suivante ?</p> <p> Les élèves ont décidé que lorsque l'on tourne, on met la flèche entre les deux cases.</p>  |  |

**Séance 6 : Se déplacer sur un quadrillage en suivant des consignes données  
Coder ses déplacements sur le quadrillage**

|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| 25 feuilles de papier peint (catalogue) | Être capable de coder un chemin dans un quadrillage   | Réactivation de la séance 5   |  |  |
| Flèches plastifiées                     | Être capable de se déplacer en suivant des consignes données et de coder le chemin sur un quadrillage | <p>Reprendre le Jeu des robots (Classeur Faire des maths de chez Erasme p 148)</p> <p>Les enfants sont des robots qui se déplacent en suivant les consignes de l'enseignant : « <i>un pas en avant, 2 pas à gauche, 3 pas en avant, 3 pas à droite, un pas en arrière ...</i> ». Ce jeu se vit dans un quadrillage.</p> <p>L'enfant qui se déplace code son chemin en plaçant des flèches comme pour la séance 5.</p> |  |  |

**Séance 7 : Décoder les déplacements dans un quadrillage**



|                       |                    |                    |  |  |
|-----------------------|--------------------|--------------------|--|--|
| 25 feuilles de papier | Être capable de se | Réactivation de la |  |  |
|-----------------------|--------------------|--------------------|--|--|

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| <p>peint (catalogue)</p> <p>Flèches plastifiées</p>  | <p>déplacer en suivant des consignes données et de coder le chemin sur un quadrillage</p> | <p>séance 6</p>   |  |  |
| <p>Quadrillage sous pochette plastique (un par enfant)</p> <p>Feutres Velléda</p> <p>Un paravent</p> | <p>Être capable de reproduire les déplacements sur un quadrillage</p>                     | <p>Le but du jeu est le même que celui du jeu des robots.</p> <p>Un enfant A est sur le quadrillage et se déplace en verbalisant ses actions :<br/>« J'avance de trois cases, je tourne à droite, j'avance de deux cases... ».</p> <p>Les autres enfants sont derrière un paravent et ne voient pas l'enfant A. Ils doivent décoder et tracer le parcours de l'enfant A sur leur quadrillage plastifié.</p> <p>Une mise en commun et confrontation des parcours sur les quadrillages avec le quadrillage grandeur nature et les flèches</p> | <p> Certains enfants oublient de dire de combien de cases ils avancent ou ils reculent.</p> <p> Difficulté pour les enfants qui tracent le parcours sur leur quadrillage à retrouver la droite et la gauche et donc de se projeter dans le quadrillage.</p> <p>Bien faire attention à ce que les enfants aient mis la case du départ en bas pour ensuite pouvoir repérer la gauche et la droite.</p> <p> Reprendre l'idée du foulard au poigné gauche.</p> <p> Dans un premier temps ne pas demander aux élèves de faire des flèches pour coder le parcours mais de faire un chemin.</p> | <p></p> <p>Déplacement sur quadrillage.<br/>Scolavox : activités <b>de codage ou de décodage</b> : lire un code et tracer le chemin avec des flèches ou lire un trajet fléché et coder le parcours.</p> |



Les élèves travaillent par deux. « Chacun, à tour de rôle, choisit un parcours qu'il représente sur un quadrillage et qu'il dicte à son partenaire ». Les deux enfants vérifient ensuite si les deux trajets correspondent.



### Séance 9 : Coder et décoder les déplacements dans un quadrillage

Quadrillage sous pochette plastique (un par enfant)

Feutres Velléda

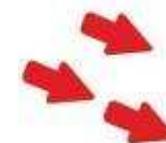
Flèches magnétiques ou plastifiées

Être capable de lire un codage

L'enseignant place des flèches dans la cartouche au dessus du quadrillage.  
L'élève doit tracer le chemin indiqué par le codage pour faire sortir le petit bonhomme.

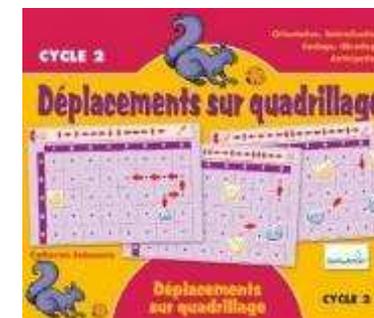


Pour une bonne réussite faire compter le nombre de flèche à l'élève. Ce nombre correspond au nombre de case par lequel il doit passer.



Flèches magnétiques. Scolavox

En Mathématiques :



Déplacement sur quadrillage  
Scolavox

Être capable de coder un chemin

L'enseignant trace un chemin sur le quadrillage. L'enfant doit reconstituer le



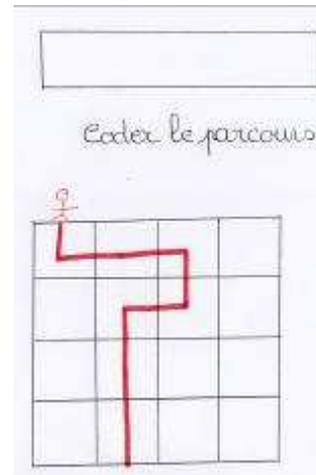
Demander à l'élève de compter le nombre de cases que le chemin traverse pour

Lecture de plan codé

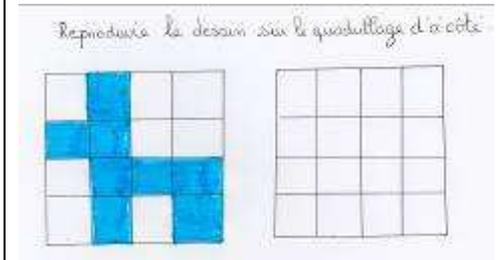
Reproduire un dessin sur un

codage avec des flèches dans la cartouche au dessus du quadrillage

savoir combien il faut mettre de flèche dans la cartouche.



quadrillage.



Synthèse / évaluation

Être capable de coder et décoder un parcours sur quadrillage.

Les élèves travaillent par deux. « Chacun, à tour de rôle, choisit un parcours qu'il représente par codage dans la cartouche au dessus de son quadrillage ». L'autre élève doit tracer sur le quadrillage le parcours codé de l'autre. Puis inversement.



# CONCLUSION

Toutes ces activités ont permis de partir de l'enfant : en l'écouter, en essayant de le comprendre et de l'aider dans son développement dépassant ainsi le simple contrôle des connaissances.

L'enfant va situer les positions et les déplacements des objets dans l'espace d'abord par rapport à lui ; l'égoïsme fait que l'enfant établit les rapports spatiaux en fonction de son point de vision. Les activités mises en place lors de ces trois séquences ont aidé l'enfant à se distancier de son propre point de vue et à élargir ses expériences.

En passant par la mise en situation du corps par le jeu, l'enfant découvre une situation nouvelle en cherchant à s'en approprier les composantes. Son activité, ses déplacements, permet de s'approprier plus facilement le nouveau, pour le faire entrer dans le « déjà-connu ».

| Compétences Transversales  | Démarches Mentales   | Compétences Disciplinaires Mathématique   |
|--|--|---|
| Analyser et comprendre la situation <ul style="list-style-type: none"> <li>Raccorder la situation à son vécu</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre la situation</li> <li>Repérer les objets</li> <li>Parcourir l'espace, y prendre des points de repères</li> <li>Vouloir mener à bien le projet</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se situer dans l'espace</li> <li>Se déplacer dans l'espace</li> <li>Se situer et se déplacer dans l'espace en fonction de points de repères</li> <li>Se situer et se déplacer dans l'espace en fonction d'un système de repérage (codage, plan ...)</li> </ul> |
| Résoudre, raisonner et argumenter <ul style="list-style-type: none"> <li>Agir et interagir sur du matériel divers</li> <li>Utiliser un codage pour transmettre un résultat</li> <li>Confronter ses résultats aux autres</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire des choix</li> <li>Organiser sa production</li> <li>Transposer la réalité en plan</li> <li>Ajuster son action pour mieux communiquer</li> </ul>                 |   |
| Appliquer et généraliser <ul style="list-style-type: none"> <li>Se servir, dans un contexte neuf, de connaissances acquises antérieurement</li> <li>Ordonner une suite d'opération</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tenir compte des repères indispensables</li> <li>Traduire les repères réels sur le support</li> <li>Utiliser les moyens dont on dispose</li> <li>S'évaluer</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Situer des repères : point de départ, point d'arrivée ; reconnaître ces repères</li> </ul>   |
| Structurer et synthétiser <ul style="list-style-type: none"> <li>Réorganiser ses connaissances antérieures en y intégrant les acquis nouveaux</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>S'évaluer</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Représenter les directions, le sens de déplacement</li> <li>Représenter l'espace en plan</li> </ul>  |

Lors des séances de psychomotricité, il est important de lier le langage et le mouvement afin que les notions et les concepts soient construits dans la réalité. Il faut multiplier les situations concrètes dans lesquelles l'enfant agit et parle.

Les différents jeux mis en place en motricité ont permis à l'enfant de :

- Se repérer dans l'espace
- Maîtriser les grands mouvements fondamentaux en éducation physique
- Coordonner ses mouvements
- Se familiariser avec les relations qui existent entre un espace réel et des représentations de cet espace telles que des photographies, plans, dessins ...
- Se confronter à des activités de codage et décodage
- Utiliser des repères spatiaux
- Utiliser des représentations de l'espace
- Situer par rapport à soi et à des repères visuels
- Utiliser le vocabulaire spatial
- Connaître les étapes chronologiques du déplacement
- Choisir des signes conventionnels pour coder un déplacement

Ecole de St Clément. Mme Vollet-Guillaumin.

Domaine : structuration de l'espace  
Niveau : Moyenne et Grande sections

LE TRÉSOR

### Compétence

Être capable de se déplacer sur un quadrillage

### Objectif spécifique

Reconnaître et nommer : ligne, colonne, case

### Matériel

Un plan de jeu, 4 pions.

### Déroulement

*Nombre de joueurs* : 4 par planche de jeu.

*Règle du jeu* : Les joueurs sont placés aux quatre coins du jeu.

Le plus jeune commence.

Il avance son pion d'une case. Puis c'est au tour du deuxième joueur d'avancer son pion d'une case ...

A chaque tour, les joueurs avancent leur pion que d'une seule case.

*But du jeu* :

Le premier qui a atteint la case trésor au centre a gagné



Domaine : structuration de l'espace  
Niveau : Moyenne et Grande sections

LES ROBOTS

### Compétence

Être capable de se déplacer sur un quadrillage en suivant les consignes données.

### Objectifs spécifiques

Reconnaître et nommer : ligne, colonne, case.

Compter le nombre de cases.

Connaître la droite et la gauche.

### Matériel

Un plan de jeu, 5 pions, 2 dés (un dé constellation de 1 à 3, un dé action)

### Déroulement

*Nombre de joueurs* : 5 par planche de jeu.

*Règle du jeu* : Les joueurs sont placés du même côté du jeu.

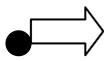
Pour commencer, il faut que la face du dé corresponde à la consigne j'avance.

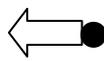
Le premier joueur qui arrive à avoir cette face, lance le deuxième dé pour connaître de combien de cases il avance son pion. Le deuxième dé ne sert que lorsque sur le dé 1 l'action correspond à « j'avance » ou « je recule »

*But du jeu* :

Le premier qui a atteint l'autre côté du quadrillage, a gagné

### Dé1

 J'avance

 Je recule

 Je tourne à gauche

 Je tourne à droite

 Je rejoue

 Je passe mon tour

### Dé 2 :

**A** J'avance ou recule d'une case

**B** J'avance ou recule de deux cases

**C** J'avance ou recule de trois cases

1 J'avance ou recule d'une case

2 J'avance ou recule de deux cases

3 J'avance ou recule de deux cases



## Compétences

Être capable de reconnaître et nommer les formes géométriques simples (carré, rond, triangle)

Être capable de reconnaître et nommer les couleurs primaires (bleu, jaune, rouge et vert)

## Matériel

Un plan de jeu, 5 pions, 15 jetons « carré », 10 jetons « rond », 5 jetons « triangle » (de couleur jaune, rouge, bleu et vert), un sac

## Déroulement

*Nombre de joueurs* : 5 par planche de jeu.

*Règle du jeu* : Les joueurs sont placés sur les cases « départ » du jeu.

Le plus jeune commence. L'enfant tire un jeton dans le sac. Il nomme sa forme géométrique et sa couleur. Il va ensuite se placer sur une de ces formes sur le plateau.

*But du jeu* :

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de jetons dans le sac.



### Compétences

Être capable de suivre un chemin avec contraintes

Être capable de reconnaître et nommer les formes géométriques simples (carré, rond, triangle)

### Matériel

Un plan de jeu, 5 pions, un dé

### Déroulement

*Nombre de joueurs* : 5 par planche de jeu.

*Règle du jeu* : Les joueurs sont placés du même côté du jeu

Un enfant lance le dé.

Il avance son pion sur la première case de son chemin qui contient la même forme que celui du dé.

*Le dé* :

Une face  Je vais sur une case « rond ».

Une face  Je vais sur une case « carré ».

Une face  Je vais sur une case « triangle ».

Une face **violette** Je rejoue

Deux faces noires Je passe mon tour

*But du jeu* :

Le premier qui a atteint la dernière case du parcours a gagné.



### Compétences

Être capable de suivre un chemin avec contraintes

Être capable de reconnaître et nommer les couleurs primaires (bleu, vert, jaune et rouge)

### Matériel

Un plan de jeu, 5 pions, un dé

### Déroulement

*Nombre de joueurs* : 5 par planche de jeu.

*Règle du jeu* : Les joueurs sont placés du même côté du jeu

Un enfant lance le dé.

Il avance son pion sur la première case de son chemin qui contient la même couleur que celui du dé.

*Le dé* :

Une face **rouge** Je vais sur une case « rouge ».

Une face **bleu** Je vais sur une case « bleu ».

Une face **verte** Je vais sur une case « vert ».

Une face **jaune** Je vais sur une case « jaune ».

Une face **violette** Je rejoue

Une face **noire** Je passe mon tour

*But du jeu* :

Le premier qui a atteint la dernière case du parcours a gagné.

