

Se repérer dans l'espace

Informations générales



Objectif

s'orienter
repérer sa droite et sa gauche et celle de qq'un d'autre



Auteur

MALILUNO



Licence

Créative Commons - liberté de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public sous conditions : citation de la paternité, pas d'utilisation commerciale, pas de modification.







Flashez ce code avec un smartphone et retrouvez la séquence et ses fichiers joints en ligne.

Déroulement des séances

- **Séance 1** : découverte/manipulation par le jeu (40 min)
- **Séance 2** : réinvestissement: le jeu du labyrinthe (30 min)

découverte/manipulation par le jeu

Géométrie

 Objectif(s) de séance	repérer sa gauche et sa droite repérer la gauche et la droite de qq'un d'autre	 40 minutes (3 phases)
 Matériel	gommette rouge ardoise	
 Informations théoriques	jeu "gauche, droite" tiré du livre de chez retz: "construire les notions mathématiques en cycle2"	

1. repérer sa droite et sa gauche (collectif) | découverte |  **10 min.**

Faire venir un gaucher et un droitier et leur faire écrire leur prénom. noter gauche et droite au tableau.
puis faire lever les élèves et leur demander de "lever la main gauche", "le coude droit", "fermer l'oeil droit"...

2. s'orienter différemment et repérer toujours sa droite, sa gauche... (collectif) | découverte |  **10 min.**

faire venir 2 enfants au tableau, les mettre dos à dos, et leur demander de lever la main droite. faire remarquer que la main droite de celui qui est face au groupe classe est à l'opposé de l'autre...et pourtant c'est bien sa main droite. on vérifie en faisant déplacer l'élève main droite toujours levée pour le mettre dans le même sens que les autres.
distribution d'une gommette rouge à tous les élèves pour leur main droite, les faire se placer face à leur voisin et refaire le jeu de la 1ère phase (leve le pied gauche, la main droite...)
faire conclure que lorsqu'on est en face la main droite de notre partenaire est à notre gauche.




3. application individuel (individuel) | entraînement |  **20 min.**

faire la fiche 1: se repérer dans l'espace (issu du thevenet+CE1) voir en pièce jointe
correction individuelle

Notes :

réinvestissement: le jeu du labyrinthe

Géométrie

 Objectif(s) de séance	En EPS suivre un parcours les yeux bandés en suivant les explications de son guide	 30 minutes (1 phase)
 Matériel	obstacles, banc, tapis...	

1. le jeu du labyrinthe

(collectif) | réinvestissement |

**30 min.**

par binome, les élèves se guident les uns les autres: un aveugle qui doit suivre les indications de celui qui le guide par sa voix.

chaque équipe doit avancer en suivant le parcours proposé: 2 équipes s'affrontent la première à tirer le foulard de l'arrivée a gagné!

Notes :