

Trace l'itinéraire qui suit l'ordre des éléments marins de ta bandelette.

L'enseignant s'assure que chaque itinéraire tracé soit clair pour que le chemin puisse être lu facilement par un autre enfant dans la suite de l'activité.

Après avoir éventuellement rectifié les itinéraires, l'enseignant retourne les bandelettes pour cacher la face dessinée. Il distribue les six cartes des éléments marins à chaque élève et donne la consigne.

Change de place avec ton voisin. Observe le chemin tracé sur la feuille que tu as devant toi. Place ensuite les cartes, dans l'ordre des éléments rencontrés sur ce chemin en partant du poisson.

Lorsque chaque élève a réalisé l'exercice, l'enseignant demande à chacun de retourner la bandelette qui se trouve devant lui afin de vérifier l'ordre des éléments marins (figure 1). Remarquons qu'un chemin dont les éléments seraient placés dans l'ordre correct mais de droite à gauche (figure 2) sera validé par l'enseignant. Dans ce cas, la bandelette qui sert à la vérification sera tournée pour faciliter la comparaison comme l'illustre la figure 3.

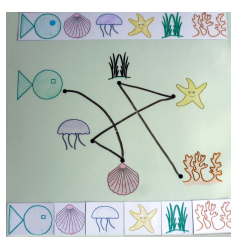


Fig. 1

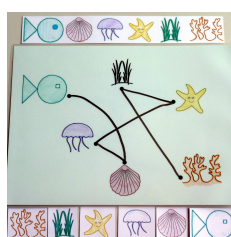


Fig. 2

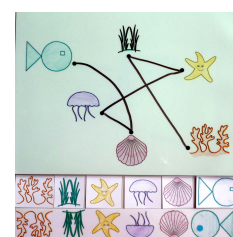


Fig. 3

À la fin de l'activité, chaque enfant place dans son cahier la feuille sur laquelle il a tracé un itinéraire et la bandelette correspondante. Par la suite, l'enseignant peut recommencer l'activité en utilisant par exemple des feuilles plastifiées et des feutres effaçables.

Échos des classes

Certains enfants placent les cartes sans tenir compte du chemin tracé mais uniquement de l'ordre dans lequel les dessins apparaissent sur la feuille en le lisant de gauche à droite (figure 4). L'enseignant veillera à rectifier si la vérification par la bandelette n'est pas suffisante.

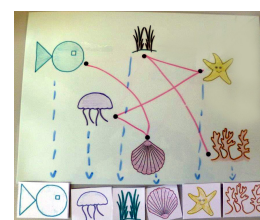


Fig. 4

2.2 Associer une bandelette à un itinéraire

De quoi s'agit-il ?

Retrouver parmi un ensemble de bandelettes celle qui correspond à un itinéraire tracé.

De quoi a-t-on besoin ?

Matériel par élève

Trois bandelettes-chemin différentes (en annexe pages 53 à 56).

La fiche 4 avec les six éléments marins (page 86) sur laquelle l'enseignant a tracé préalablement un itinéraire correspondant à une des trois bandelettes. Les itinéraires seront différents pour chaque élève.

Comment s'y prendre ?

L'enseignant distribue à chaque élève la feuille qui lui est destinée ainsi que les trois bandelettes.

Parmi les trois bandelettes que tu as devant toi, retrouve celle qui correspond à ton itinéraire sachant qu'il débute au poisson.

Une fois l'activité réalisée et corrigée par l'enseignant, les élèves remettent la bandelette avec les deux autres. Ils changent ensuite de place afin de refaire l'exercice avec un chemin différent, les chemins n'étant pas tous du même niveau de difficulté.

Échos des classes

À ce stade les élèves sont capables d'identifier parmi un ensemble de bandelettes celle qui correspond à un itinéraire. Par contre, face à une bandelette donnée, il leur est difficile de décider si elle correspond ou non au chemin tracé.

3 Au-dessus et en dessous

Dans les séances de psychomotricité, les élèves du maternel sont souvent invités à se placer « sur », « sous », ou « au-dessus », « en dessous » d'éléments divers. Dans les activités décrites ci-après, on amène les élèves à utiliser ces repères spatiaux dans d'autres contextes, en plaçant un objet dans une position relative par rapport à d'autres. Les notions « au-dessus » et « en dessous » sont introduites simultanément.

3.1 L'arche

De quoi s'agit-il ?

Placer une carte au-dessus ou en dessous d'un objet en fonction du code lu sur un dé.

De quoi a-t-on besoin ?

Matériel pour le groupe d'élèves

Plusieurs exemplaires des cartes représentant les six éléments marins (en annexe page 57).

Le dé « au-dessus/en dessous » (développement en annexe page 58).

Un objet représentant une arche sous-marine sur et sous lequel il est possible de placer des cartes (un exemple se trouve en annexe page 59). Cet objet peut être construit avec les élèves.

Comment s'y prendre ?

Dans un premier temps, l'activité se déroule sans dé. L'enseignant pose l'arche sous-marine au milieu de la table, il met les cartes des éléments marins en un tas et donne la consigne suivante.

Les élèves associent, chacun à leur tour, le poisson décrit par la comptine à sa représentation. À chaque phrase, un enfant prend l'image du poisson correspondant et la place à un endroit adéquat sur le plateau de jeu. Les élèves associent ainsi une information auditive à une représentation imagée.

Quand un élève place un poisson, les autres élèves l'observent et corrigent si nécessaire. Il est intéressant de montrer aux élèves qu'une multitude d'endroits correspondent à chaque information.

Remarquons que certains élèves ne perçoivent pas la surface de l'étang à la seule vue de son contour. Cependant colorier l'intérieur de l'étang dénaturerait l'activité puisque l'intérieur serait alors simplement apparenté à une couleur.

Dans la vie quotidienne, certaines consignes ne demandent pas d'être entendues entièrement pour être correctement appliquées. Quand on dit à l'élève de ranger les jouets « dans le bac », il n'est pas forcément attentif au mot « dans » lorsqu'il applique la consigne. La comptine proposée est écrite de manière à ce que l'élève ne puisse anticiper l'emplacement du poisson.

Nous avons choisi de travailler avec une comptine mais l'atelier peut être mené avec une histoire, une chanson, ... ce qui permet d'ajouter d'autres éléments.

À la fin de l'activité, l'enseignant réalise une fiche synthèse à partir du travail effectué en classe. Un exemple se trouve à la page 85. Cette fiche synthèse, accompagnée du texte de la comptine, prendra place dans le cahier de l'élève.

2 Itinéraires

Le but de l'activité est de favoriser l'appropriation de la notion d'ordre. Les élèves l'exercent ici au travers de tracés et de codages d'itinéraires.

2.1 Tracer un itinéraire et le coder

De quoi s'agit-il ?

Tracer un itinéraire à partir d'une bandelette et reconstituer une bandelette pour un itinéraire donné.

De quoi a-t-on besoin ?

Matériel par élève

La fiche 4 avec les six éléments marins (page 86) et un crayon.

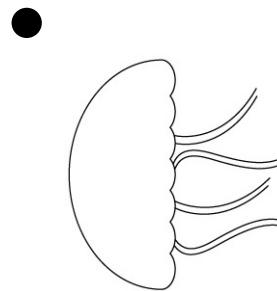
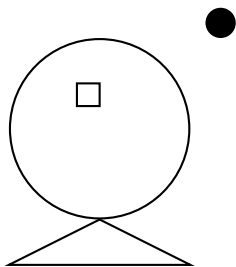
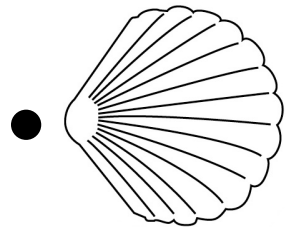
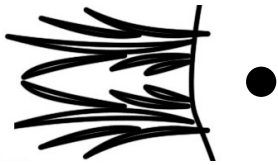
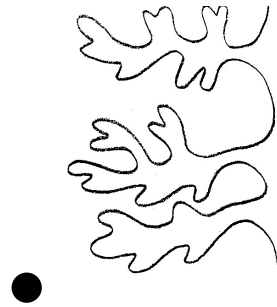
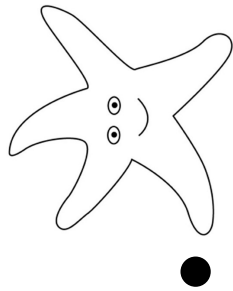
Une bandelette-chemin (en annexe pages 53 à 56).

Les cartes représentant les six éléments marins (en annexe page 57).

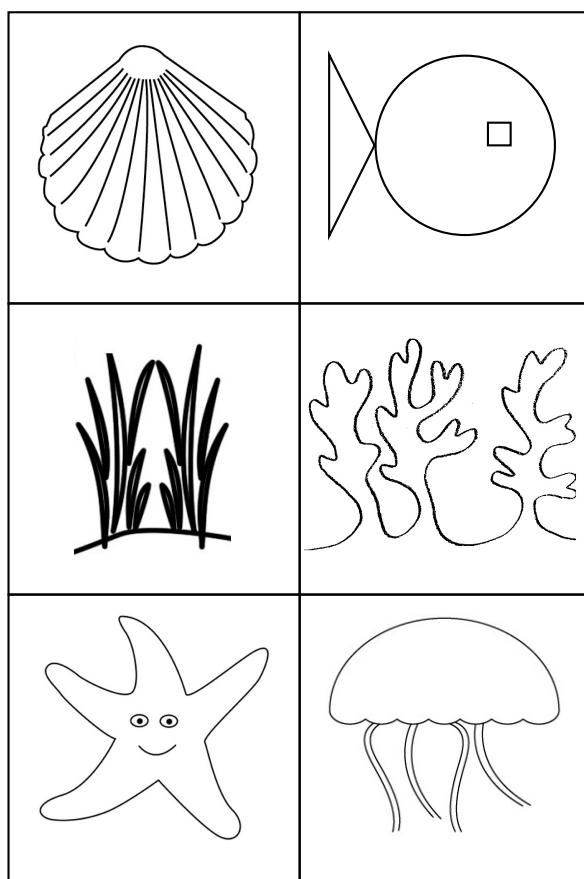
Comment s'y prendre ?

Après avoir distribué à chaque enfant la fiche 4, l'enseignant montre une bandelette aux élèves. Il leur demande de « tracer » avec le doigt, sur leur feuille, un chemin qui suit l'ordre des éléments marins tels qu'ils apparaissent sur la bandelette. Cette étape, destinée à vérifier que tous les enfants comprennent la consigne, se fait collectivement.

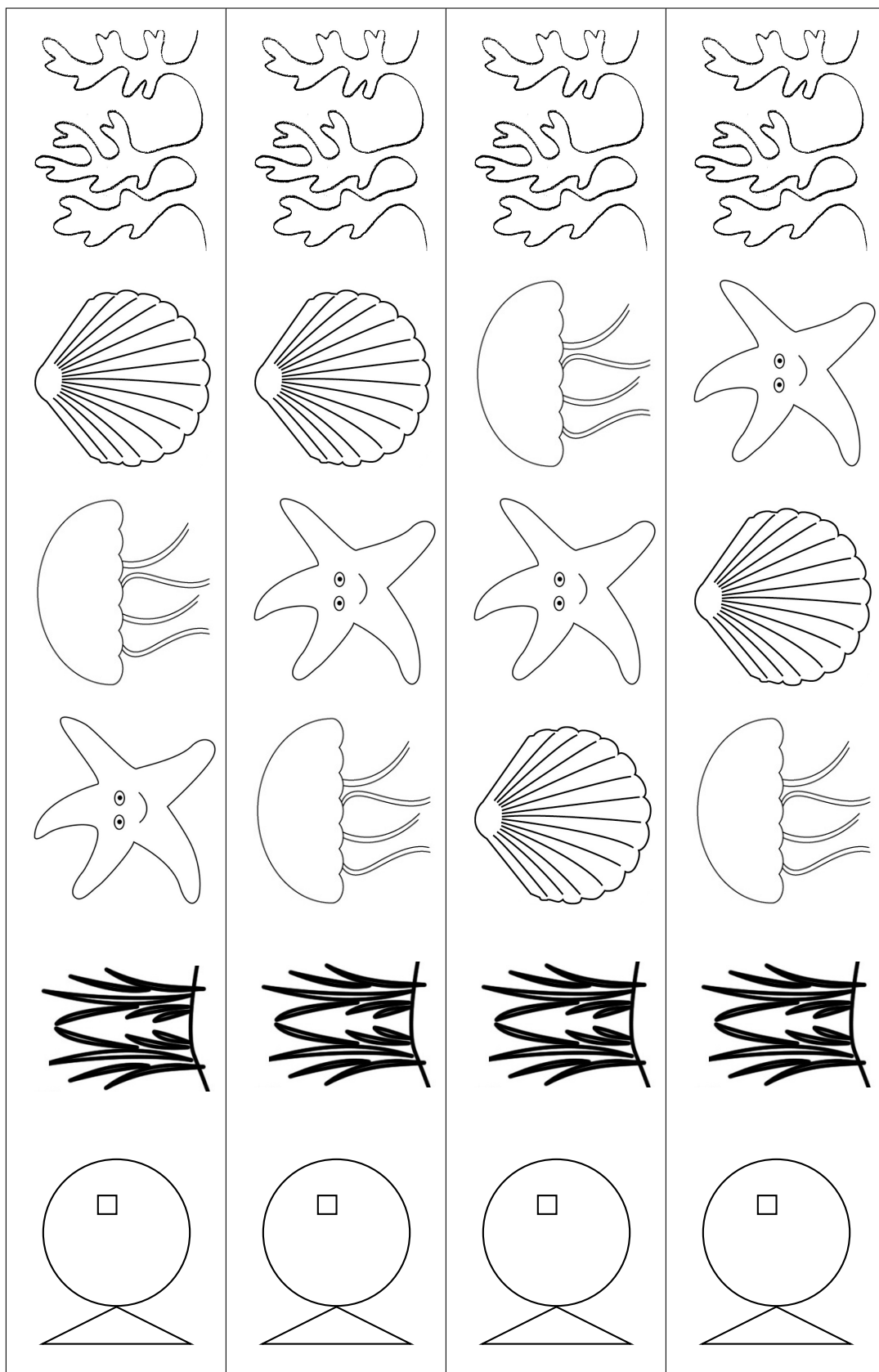
Ensuite, l'enseignant distribue à chaque élève une bandelette et un crayon puis donne la consigne suivante.



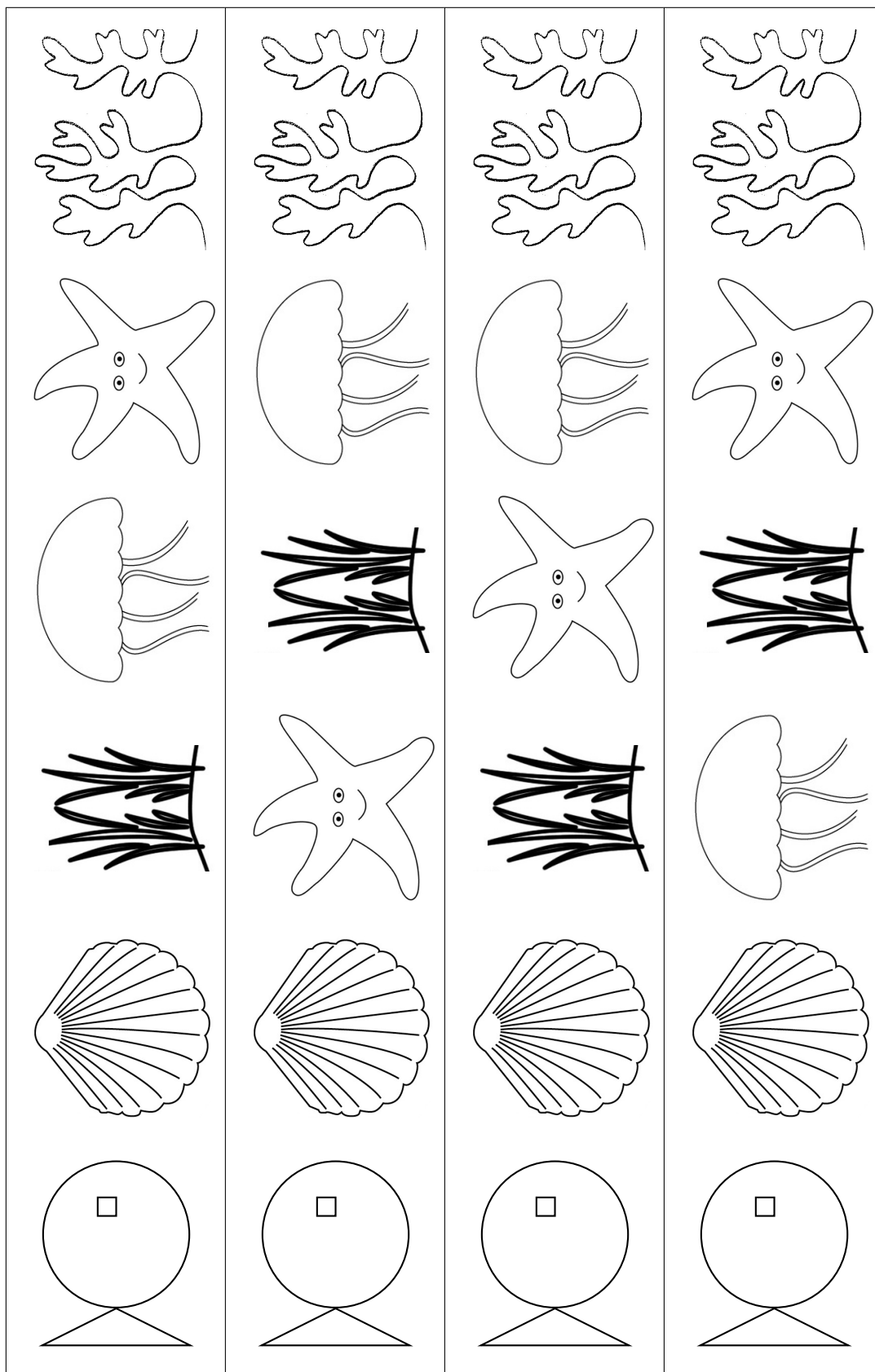
Éléments marins



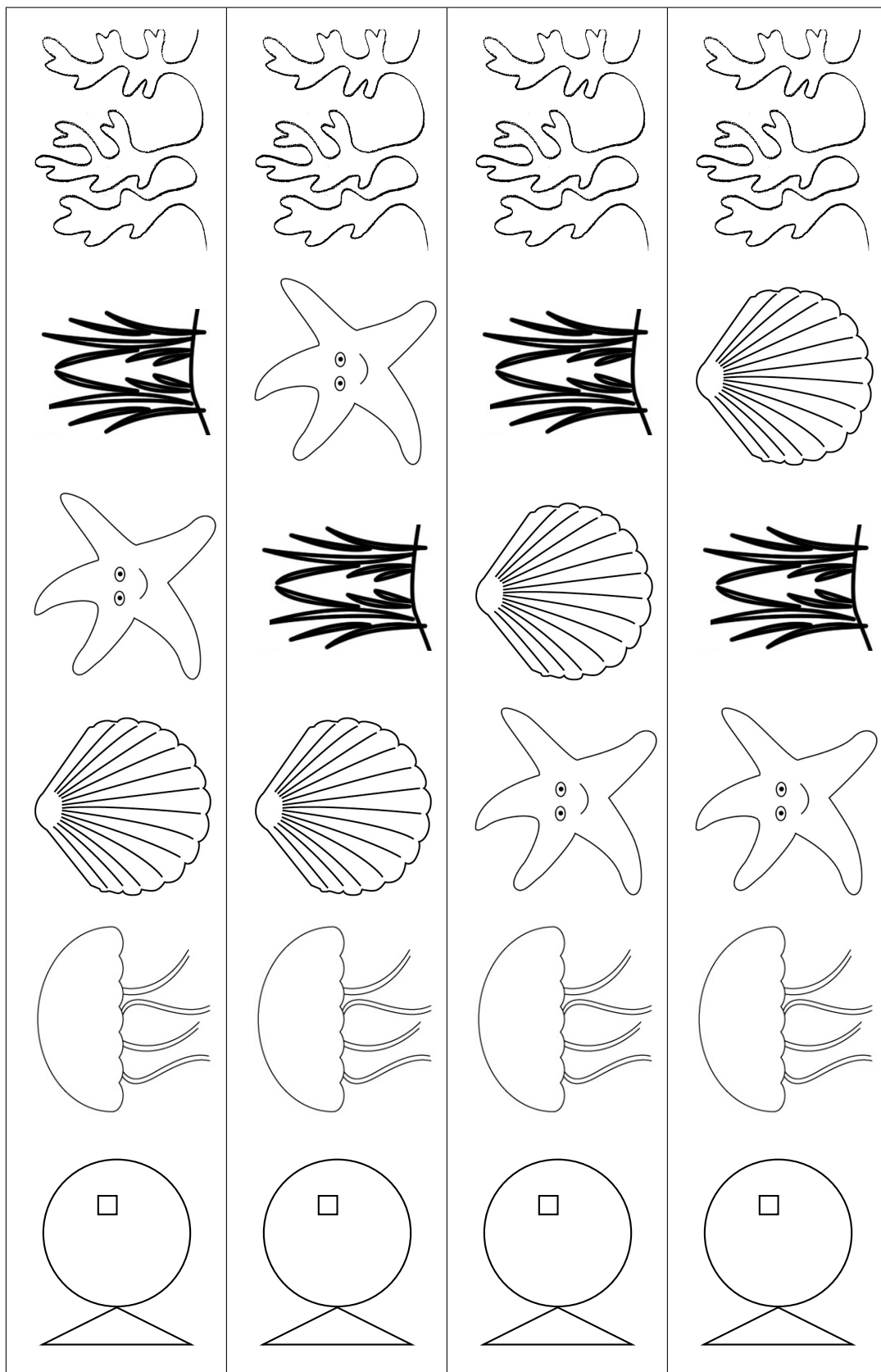
Bandelettes-chemin (4)



Bandelettes-chemin (1)



Bandelettes-chemin (2)



Bandelettes-chemin (3)

