



Mais où va l'escargot gris ?

Petite section : déplacement

Le défi proposé aux élèves de petite section est de suivre un itinéraire avec contraintes.

1. La situation peut être initiée dans la cour de récréation ou dans la salle de motricité, différents repères sont placés à l'aide de plots sur lesquels figurent des animaux (ou objets familiers des élèves). Les élèves peuvent passer par les différents points de repères. En PS, ce parcours sera linéaire, le début et la fin du parcours devront être identifiés.

Consigne : regarde bien les animaux que tu rencontres lors de la promenade.

A la fin du parcours le maître demande à l'élève : Quels animaux as-tu rencontrés ? L'enseignant veillera à amener les élèves à utiliser les expressions relatives à l'ordre (d'abord, en premier, au début, puis, ensuite, en dernier, au milieu,...)

Il s'agit ici de mémoriser l'ordre dans lequel on rencontre les animaux.

2. Dans un deuxième temps, il s'agit d'apporter une contrainte, de proposer un parcours imposé. L'introduction d'une comptine narrant la rencontre successive de personnages ou d'objets permettra de faciliter la validation. Celle-ci aurait fait l'objet d'un apprentissage en amont. (Annexe 1)

Exemple de comptine : « **Un matin l'escargot gris** »

Un matin l'escargot gris

las de traîner son logis

s'en va chercher un maçon
pour construire une maison
il frappe chez le lièvre
le lièvre a de la fièvre
il sonne chez l'écureuil
l'écureuil a mal à l'oeil
il s'en va chez le serpent
le serpent a mal aux dents
tant pis dit l'escargot gris
je garderai mon logis

Différents plots sont disposés dans la salle de motricité, représentant les différents animaux, dont ceux de la comptine. L'élève doit prendre le chemin qui lui permet de rencontrer les animaux dans l'ordre de la comptine. Une vérification avec la comptine sera possible.

Moyenne section : représentation du déplacement

Le défi pour les moyennes sections consistera à passer de l'espace vécu à un espace représenté.

1. Les deux premières activités proposées aux PS seront reprises. On pourra imaginer sur un temps de langage de modifier la comptine en rajoutant des animaux rencontrés par l'escargot. Il serait intéressant d'avoir 4 ou 5 repères.

2. En classe :

Consigne 1 : sur un espace plan (représentant l'espace d'évolution) disposer les plots qui peuvent être représentés par des bouchons sur lesquels on ajoutera les animaux.

Ces représentations sont prises en photos, on les compare et on valide en retournant dans la salle.

Consigne 2 : dessine le parcours que tu avais réalisé dans la salle sur la représentation validée.

3. Sur la représentation, on organise une nouvelle disposition des bouchons. On s'entraîne au parcours sur la représentation en déplaçant un personnage (playmobil...). Puis, on

retourne dans l'espace d'évolution, les images des animaux sont déposées sous les plots. Les élèves doivent réaliser le nouveau parcours représenté sur la maquette. Ils valident leur parcours en soulevant le plot.

Grande section : codage d'un déplacement

1. Les situations proposées en MS peuvent être réutilisées en GS.

2. Dans la salle de motricité, on peut matérialiser un quadrillage (à l'aide de lattes, cordes ou ruban adhésif...) à l'intérieur duquel on pourra mettre des plots. On dispose donc un plot dans chaque case. Sous certains, des images représentant les animaux sont cachées (annexe 4).

		écureuil		
	serpent			
départ			lièvre	arrivée

Le défi est de faire avancer un « enfant robot » dans le quadrillage à partir d'indications données par un autre enfant dans un certain ordre. Pour cela l'élève piochera dans une boîte un message lui indiquant l'ordre des animaux.

Exemple :



Les élèves évoluent donc en binôme. Un, joue le rôle de « l'enfant robot », c'est le récepteur. L'autre donne les indications de déplacement, c'est l'émetteur. Pour cela, ce dernier dispose d'une version papier du quadrillage et de la feuille lui indiquant l'ordre dans lequel il rencontre les animaux.

L'annexe 3 propose plusieurs quadrillages parfois avec des animaux différents ainsi que les messages correspondants.

Il importe également de se mettre d'accord au préalable sur la l'orientation du récepteur sur le quadrillage. Par exemple, dans la case départ, l'élève se positionne face à la case d'arrivée.

Ensuite, l'émetteur annonce les déplacements permettant d'aller du point de départ au premier animal, ici l'écureuil. **Exemple** : « Avance d'une case, fais un demi-tour vers ta

gauche, avance de 2 cases, fais un demi-tour vers ta droite, avance d'une case. Tu es arrivé à l'écureuil. » A ce moment-là, le récepteur vérifie en soulevant le plot. Si c'est l'écureuil, l'émetteur continue. Si ce n'est pas l'écureuil, retour à la case départ.

En prolongement, il est possible de jouer en binôme avec un émetteur et un récepteur. Mais cette fois, celui-ci fait avancer un personnage sur une représentation du quadrillage.

« Un matin l'escargot gris »

Un matin l'escargot gris
las de traîner son logis
s'en va chercher un maçon
pour construire une maison
il frappe chez le lièvre
le lièvre a de la fièvre
il sonne chez l'écureuil
l'écureuil a mal à l'oeil
il s'en va chez le serpent
le serpent a mal aux dents
tant pis dit l'escargot gris
je garderai mon logis

Annexe 2

		écureuil		
	serpent			
départ			lièvre	arrivée

	lièvre		écureuil	
		serpent		
départ				arrivée

	serpent			
			écureuil	
départ		lièvre		arrivée

		lièvre		serpent
départ	écureuil			arrivée




serpent				
		écureuil		lièvre
départ				arrivée

Annexe 3

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	---	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	--	--	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------




Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------




	escargot			
			grenouille	
départ		hérisson		arrivée




hérisson				
	grenouille			
départ			escargot	arrivée

				escargot
		hérisson		
départ	grenouille			arrivée




			grenouille	
hérisson		escargot		
départ				arrivée

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	---	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

	renard			
			sanglier	
départ		cerf		arrivée




sanglier				
	cerf			
départ			renard	arrivée




		renard		
cerf				sanglier
départ				arrivée




				cerf
		sanglier		
départ	renard			arrivée

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	--	---	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	--	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Départ				Arrivée
--------	---	---	--	---------

Annexe 4

