

Objectif



– Amener l'élève à comprendre la signification d'un codage.

Retrouve ton chemin

ACTIVITÉ 22

MS

Domaine d'activité



Agir et s'exprimer avec son corps.

Compétences spécifiques à l'espace

Agir et s'exprimer avec son corps

- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Compétences



Compétences d'autres domaines

S'approprier le langage

- Produire des phrases correctes, même très courtes.

Devenir élève

- Exécuter en autonomie des tâches simples.

Dispositif



En salle de motricité, en classe.

Classe entière ou groupes.

Lexique



- Les termes liés aux diverses actions motrices et au repérage : marcher, courir, ramper, sauter, monter, descendre, dessus, dessous, entre, à côté, ...

Matériel



- Du matériel de motricité permettant de mettre en place un parcours.
- Des affichettes symbolisant différentes actions motrices (voir exemple en annexe I).
- Un appareil photo
- Des photos des actions menées sur le parcours.

Déroulement



Étape 1

Introduction de la schématisation

En classe, en groupe de langage, suite à une séance de motricité sur parcours

- Demander aux élèves de rappeler ce qu'ils ont fait lors de la séance de motricité. Les amener à formuler les actions accomplies. Si cela pose problème, s'appuyer sur des photos réalisées en situation.
- Faire organiser chronologiquement les photos.

Déroulement



- Introduire les affichettes symbolisant les actions menées (annexe I).
- Proposer aux élèves d'expliquer ce qu'elles représentent et les associer aux photos.
- Reprendre ces dernières et modifier la chronologie pour présenter un nouveau parcours. Demander à un élève d'associer une affichette à chacune d'entre elles.
- Reprendre les vignettes et les réorganiser pour présenter un nouveau parcours. Demander aux élèves de le décrire.

Étape 2

Utilisation de la schématisation pour effectuer un parcours

En salle ou à l'extérieur, dans le cadre d'une séance de motricité, en groupe

- Installer un parcours de motricité et expliciter chaque module ou chaque déplacement par une affichette précisant l'action à accomplir.
- Découvrir l'aménagement avec le groupe. Faire oraliser les actions à accomplir, les faire effectuer par un élève.
- Laisser une partie de la classe s'approprier l'espace aménagé sans donner d'autres consignes. Pendant ce temps, le reste du groupe observe et signale les erreurs commises.
- Après quelques passages, demander à deux ou trois élèves de choisir une affichette, de préciser l'action à réaliser et de se positionner sur les différents modules. Le reste de la classe effectue le parcours ainsi créé.
- Regrouper les élèves et récupérer les affichettes.
- En aligner trois ou quatre pour proposer un nouveau circuit à effectuer.
- Demander aux élèves de décoder les affichettes et d'expliquer le parcours à effectuer.
- Le leur faire réaliser.

Étape 3

Effectuer un parcours à partir de son codage

En salle ou à l'extérieur, dans le cadre d'une séance de motricité, en groupe

- Préparer la salle de motricité en plaçant différents modules.
- Laisser les élèves découvrir librement l'aménagement de l'espace.
- Les regrouper et rappeler le codage d'une succession d'actions à réaliser par exemple : passer sous le banc, courir, sauter la haie et se déplacer en sautillant.
- Demander à un élève d'effectuer le parcours ainsi représenté.
- Faire valider.
- Donner à chacun un parcours codé à effectuer. (Voir exemple en annexe II)
- Après un temps de recherche libre, regrouper les élèves et demander à chacun d'effectuer son circuit après avoir affiché son codage. Les autres observent, corrigent ou valident.

Déroulement



Prise en compte de la difficulté

- Si les élèves ont des difficultés à coder ou décoder le parcours :
 - on simplifiera les affichettes en ne proposant que le codage des actions ou des modules. Ensuite, on associera les deux ;
 - on introduira progressivement les vignettes, une ou deux à chaque séance et elles seront élaborées avec les élèves ;
 - on codera en utilisant des photos.
- Si les élèves ont des difficultés à respecter ou retrouver la chronologie :
 - on pourra dans un premier temps travailler uniquement sur des fléchages de déplacement (voir fiche n° 26, « Suivez la flèche ») ;
 - on fléchera au sol des déplacements d'un module à l'autre ;
 - on limitera le nombre d'actions à enchaîner.
- Si les élèves ont des difficultés à réaliser les actions proposées :
 - on adaptera les modules aux compétences des élèves (diminuer par exemple la hauteur des obstacles à franchir) ;
 - on proposera des séances spécifiques en fonction des difficultés rencontrées.

Évaluation



L'évaluation se fera à partir de la reprise de la situation en jouant sur une des variables :

- lieu ;
- nombre d'affichettes ;
- chronologie des actions ;
- type d'action ;
- codage ou décodage ;
- ...

Variantes



- On pourra reprendre régulièrement la situation en variant les modules utilisés, les actions à réaliser, le nombre d'actions à enchaîner, les lieux de pratique.
- Avec des élèves plus grands, il est aussi possible :
 - d'utiliser leurs dessins pour coder les parcours ;
 - de coder un parcours réalisé par un camarade ;
 - de coder un parcours que l'on vient de réaliser.

Remarques



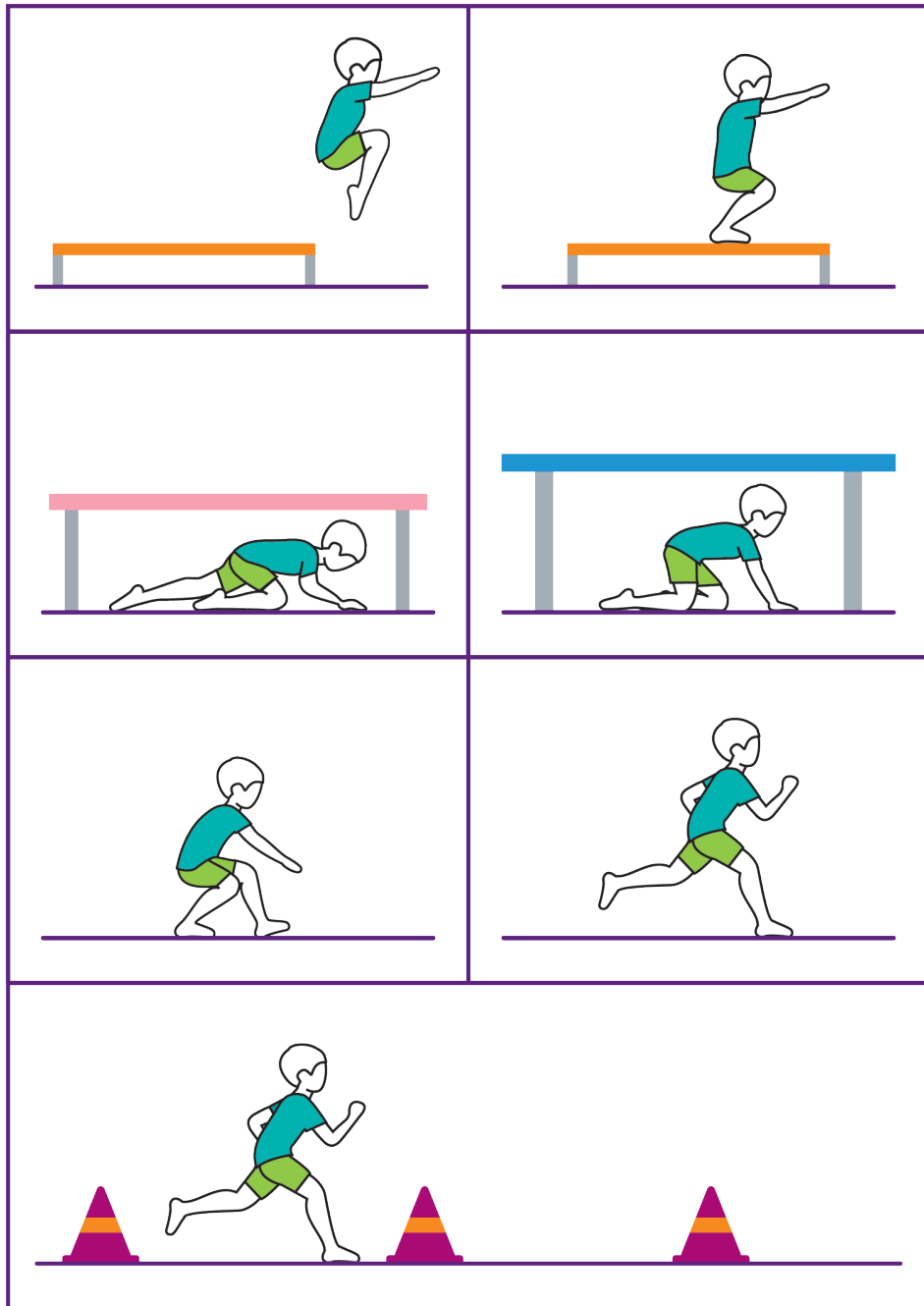
À l'occasion d'une sortie, il pourra être intéressant de faire déchiffrer les différents pictogrammes rencontrés.

Pour donner du sens et faciliter la compréhension des affichettes, on peut s'appuyer sur les pictogrammes qui ont été élaborés dans les coins jeux.

Annexes

Annexe I

Exemples d'actions motrices



Annexe II

Exemple de parcours codé à effectuer

