

Les situations complexes à l'école maternelle

*Ressource produite par les enseignants de la circonscription de Pont de Chéruy
dans le cadre de l'action de formation*

Les parcours codés

Activité présentée par les enseignants de maternelle de l'école Paul Eluard (Charvieu)

D'après une situation proposée par le guide « Vers les maths » Moyenne section ACCES Editions

Activité menée avec des élèves de PS MS et GS

Les parcours codés

Découvrir le monde, se repérer dans l'espace

Compétence : Suivre, décrire et représenter un parcours

Compétences abordées:

S'approprier le langage

- Décrire une image, un parcours.
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.

Appropriation de la situation : → en classe

Découverte de la poésie en collectif au coin
regroupement:

On écoute, on verbalise le problème de l'escargot, on
découvre les images des personnages, on visualise le
déplacement de l'escargot en déplaçant une marotte.
(travail mené pendant plusieurs jours)

Compétence travaillée lors de la séance :

→ Mémoriser une poésie

La maison de l'escargot

de Suzanne Cramoussel

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'œil.

Il s'en va chez le serpent,
Le serpent a mal aux dents.

Tant pis dit l'escargot gris
Je garderai mon logis.

Appropriation de la situation : → en salle de motricité

En salle de motricité, on joue à l'escargot. Comment se déplacer ? → on rampe

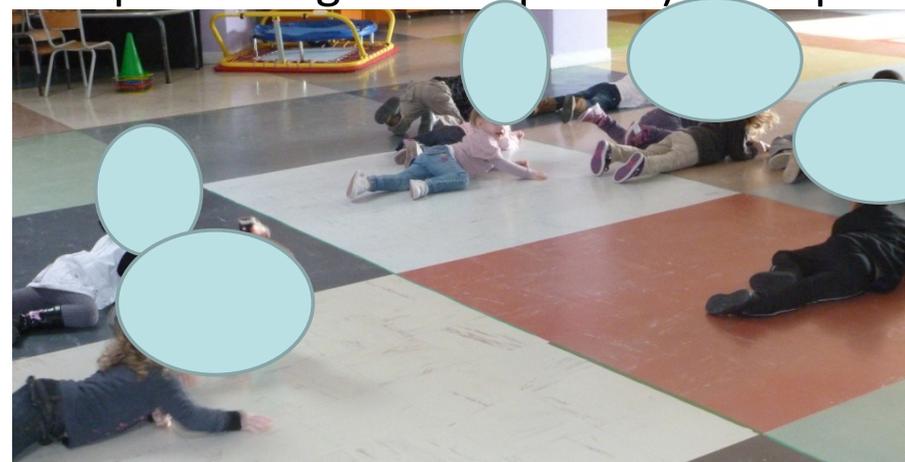
Puis on installe des plots (avec les images des différents personnages de la poésie) qui représentent les maisons.

On se déplace de plot en plot:

- En suivant l'ordre de la poésie.
- En cheminant librement.
- En respectant l'ordre donné oralement par un camarade (travail en binôme).

Compétences travaillées lors de la séance :

- Faire un parcours en suivant des contraintes: passer par tous les points de passage et arrêt au point d'arrivée.
- Etre capable d'observer un camarade.



Suivre un parcours

Faire un parcours en suivant des contraintes : passer par tous les points de passage et arrêt au point d'arrivée.

Dispositif : en salle de motricité, un groupe en activité, l'autre groupe observe. Les élèves sont en binôme : chaque enfant observe un camarade désigné.

On ajoute de nouveaux animaux → plus de points de passage

Contrainte : quand on a terminé son parcours on va au plot de l'escargot (point d'arrivée)

Variable: Ajouter des obstacles.

Critères de réussite :

- Passer chez tous les animaux
- Se déplacer en rampant



Bilan: on se rend compte qu'il est difficile de savoir si le camarade est passé à chaque plot.

→ Instauration d'un système de bracelets de couleurs (une couleur correspond à un plot).

Suivre un parcours

Suivre un parcours dont les points de passage sont déterminés (décoder).

Dispositif : en salle de motricité, un groupe en activité, l'autre groupe observe et distribue un bracelet à chaque passage.

Consigne : Aller récupérer un bracelet chez les animaux notés sur la carte. Attention, on ne va pas chez tous les animaux, seulement ceux qui sont sur votre carte. Quand on a terminé son parcours on va au plot de l'escargot (point d'arrivée).

Critères de réussite :

- L'enfant a les bracelets correspondants à son parcours.
- Se déplacer en rampant.
- Respecter l'ordre des cartes (MS)



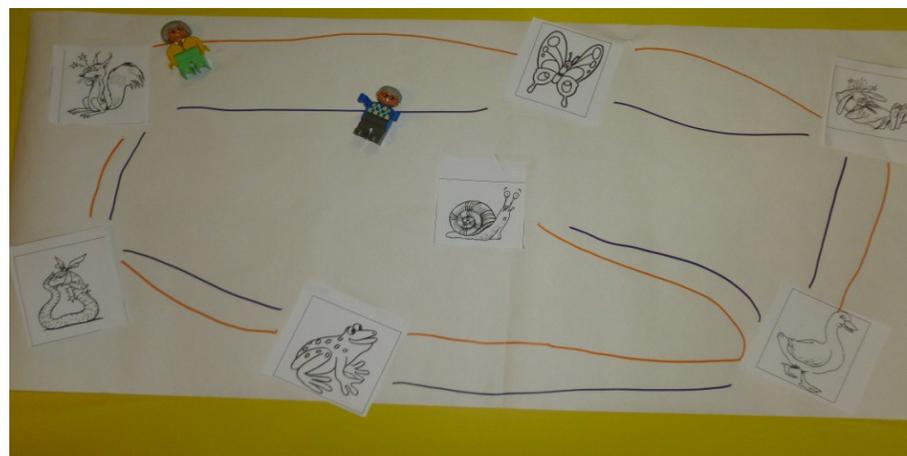
Représenter un parcours

L'enseignant donne la consigne: « On ne peut plus utiliser la parole pour indiquer un parcours à un camarade. »

Plusieurs solutions sont envisagées pour résoudre ce problème: montrer des images lors de la progression de l'escargot; matérialiser le parcours avec des briques; placer les images dans l'ordre des visites.

On cherche alors plusieurs parcours possibles. Mais survient un nouveau problème
→ Comment faire pour se souvenir de tous les parcours? Sont-ils tous différents?

On va alors chercher à dessiner les trajets et comparer les tracer.



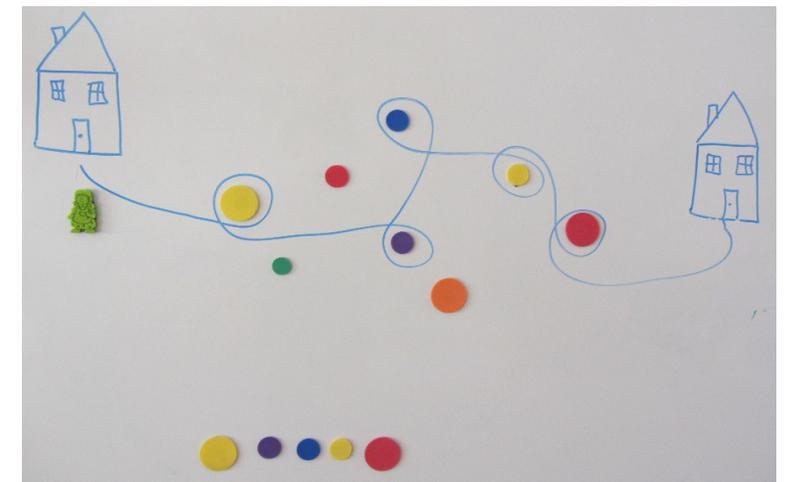
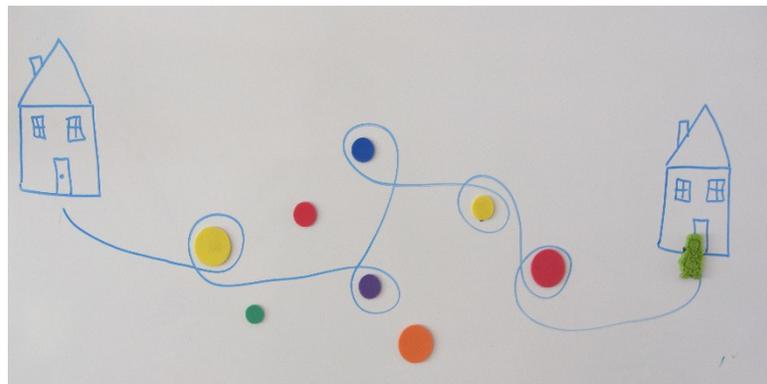
Situation de départ: → en classe

Le parcours du Petit Chaperon Vert

Au coin regroupement, un élève dessine au tableau le chemin du Petit Chaperon Vert dans la forêt des ronds. Un autre élève qui n'a pas vu le chemin doit suivre les indications de ses camarades pour retracer le parcours.

Puis l'enseignant donne la consigne: « On ne peut plus utiliser la parole pour indiquer un parcours à un camarade. »

Plusieurs solutions sont envisagées pour résoudre ce problème: montrer du doigt (imprécis), dessiner. On se rend compte qu'il faut instaurer un code commun.



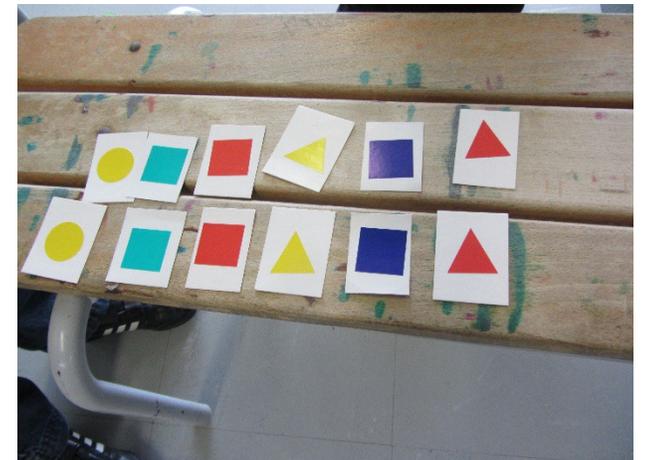
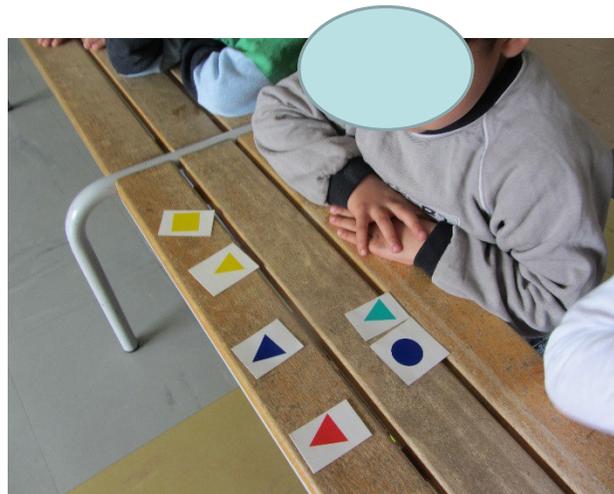
Suivre un parcours : en salle de motricité

Le champ des formes

1er jeu: L'élève pioche 4 cartes formes (ou plus) et doit se déplacer dans la salle pour se rendre sur chaque forme correspondant à ses cartes.

Puis il place ses cartes dans l'ordre du chemin parcouru et donne des consignes à un camarade pour qu'il le réalise à son tour.

2ème jeu: En binôme, un élève se déplace sur le parcours en suivant l'ordre de ses cartes, en parallèle son camarade doit disposer les cartes correspondant à ce parcours dans l'ordre.



Suivre un parcours:

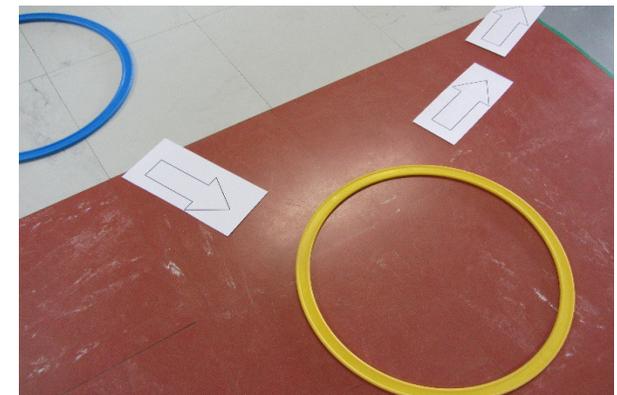
→ en salle de motricité (2)

- La forêt des ronds

Des cerceaux sont disposés au sol, l'élève doit passer par plusieurs cerceaux de son choix pour traverser la forêt. Puis son binôme doit réaliser le même chemin.

Plusieurs variantes:

- Au départ : possibilité de parler et de montrer
- Puis on n'utilise plus ni la parole, ni les gestes: utilisation de petits objets à déposer, puis de flèches pour matérialiser le parcours.



Décoder et coder un parcours: Plateaux de jeux

Travail réalisé à partir de plateaux de jeux
« Cheminements » de l'atelier de l'oiseau magique aux
éditions COGNEAUX et de plateaux réalisés par les élèves
de GS.

- Décoder un parcours:
 - Décoder une suite d'images et tracer le trajet dans la semoule.
 - Décoder une suite d'images et placer (puis tracer) des flèches pour représenter le parcours.
- Coder le parcours fléché par l'enseignant ou un camarade en plaçant les images dans l'ordre.



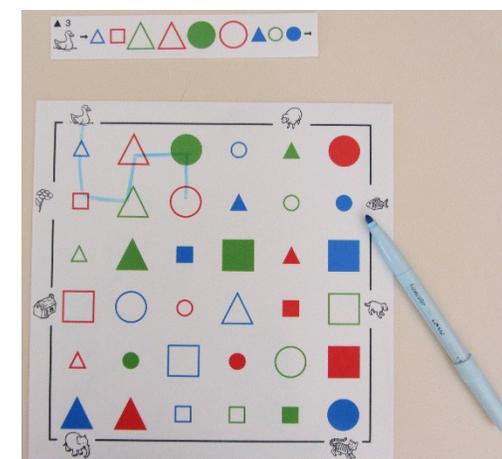
Flécher un parcours en suivant l'ordre donné par la bande.
(décodage)



Jeu en binôme sur le même principe, avec des cartes mobiles.



Coder le parcours fléché à l'aide des cartes mobiles. (codage)



Plateau de jeu « Cheminements » de l'atelier de l'oiseau magique aux éditions COGNEAUX. (décodage)

Canevas pour l'élaboration d'une situation complexe

Situation complexe : Les parcours codés: coder et décoder un parcours

Domaines d'apprentissage : Découvrir le monde/Langage/EPS

Ressources déjà vues, MOBILISABLES

- Acquisition d'un vocabulaire spécifique: le nom des animaux, le matériel de la salle de jeux, les noms des objets sur les plateaux de jeux;
- Acquisition d'un vocabulaire mobilisable: lexique géométrique, repérage spatial.
- Identification de l'ordre des différentes étapes nécessaires pour accomplir la tâche.
- Verbaliser ses actions, les problèmes rencontrés, proposer des solutions.
- Se faire comprendre pour : décrire, expliquer un jeu à un camarade.
- Réaliser des traces dans la semoule, sur papier, au doigt, au feutre.
- Se repérer dans l'espace de la page, du plateau de jeu.

références des ressources en situation

Comment mobilise-t-on ces ressources ?
PROCEDURES MISES EN JEU

- Nommer les actions à accomplir en utilisant le lexique exact.
- Utiliser le vocabulaire précis objets/animaux/fruits/légumes.
- Formuler des consignes à un camarade pour qu'il puisse réaliser le parcours ou coder le parcours.
- Verbaliser le chemin réalisé.
- Identifier les erreurs, les corriger.
- Respecter la contrainte: passer par les points de passage prédéterminés (PS).
- Lire un trajet fléché et coder le parcours correspondant. (MS/GS)
- Lire un code et indiquer le chemin en posant les flèches (MS/GS)
- GS: Entraînement avec les jeux fabriqués pour les «tester» avant de les donner aux PS et MS.

EVALUATION possible et prolongement

PS:

- Identifient l'ordre des cartes pour tracer le chemin.
- Mobilisent le vocabulaire pour verbaliser le parcours réalisé.
- Un seul chemin est tracé, les cartes du chemin correspondent aux cartes codées, l'ordre des cartes est respecté.
- Prolongements: utiliser les flèches pour matérialiser le parcours.
- Faire jouer les GS: mobiliser le vocabulaire pour faire réaliser un parcours à un camarade de GS.

MS et GS:

- Le codage réalisé correspond à l'ordre et aux images du parcours fléché sur le plateau.
- Le fléchage respecte l'ordre et les images utilisées pour le codage.

GS: Les plateaux de jeu réalisés sont « fonctionnels ».