

**Se déplacer et décrire un déplacement**

**SECTION des GRANDS – PÉRIODE 3**

**FICHE n°9 : « Le crieur »**

Activité dirigée / Extérieur / Demi-classe ou classe entière / 30 minutes

**Objectif** : se déplacer en se référant à sa gauche ou à sa droite.

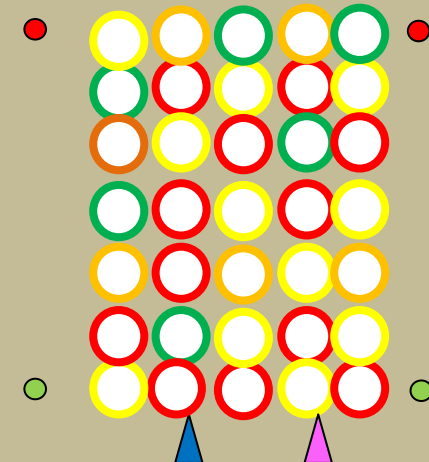
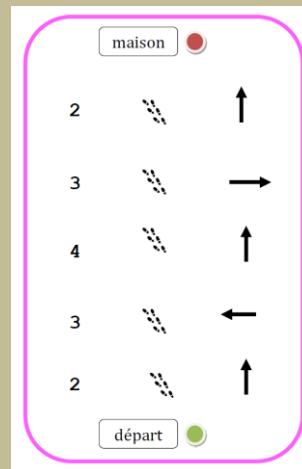
**Notions spatiales** : en avant, à gauche, à droite

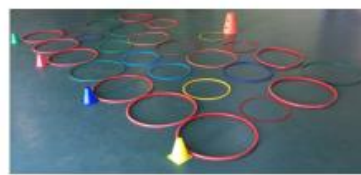
*Il s'agit cette fois de se déplacer à partir du vocabulaire spécifique au repérage dans l'espace, puisque ces mots sont utilisés dans les consignes.*



**Matériel :**

- 4 plots, 28 cerceaux
- Des cartes d'indications.

**Exemple de carte & de parcours :**



Etapes	Organisation / Déroulement	Consignes de l'enseignant	Actions / Réponses attendues des élèves
<p><b>1-15 min</b> Présenter et nommer le matériel.</p>	<p>Les élèves sont assis en collectif.</p>	<p><i>J'ai installé un parcours : c'est la rivière aux crocodiles. Il va falloir traverser la rivière en respectant un chemin, sinon vous allez vous faire manger par les crocodiles. Pouvez-vous me nommer le matériel que j'ai utilisé ? Montrez-moi le départ et l'arrivée.</i></p>	<p>« Il y a des cerceaux, des plots, une maison au fond ».</p> 

<p>Se déplacer en suivant des consignes écrites et en se référant à sa gauche et sa droite.</p>	<p>L'enseignant présente les cartes d'aventuriers pour s'assurer de la compréhension des symboles. Une lecture de plusieurs cartes peut être faite en exemple.</p> <p>Des flèches peuvent être dessinées dans les cerceaux en même temps que la lecture.</p> <p>Les élèves sont placés par équipe de 2 au départ du parcours. Chaque équipe dispose d'une carte avec des indications de déplacements.</p> <p>Les élèves se tiennent par la main. Chaque élève a un rôle : le teneur de carte et le chauffeur.</p>	<p><i>J'ai aussi préparé des cartes d'aventuriers avec des indications qui montrent le chemin à suivre pour éviter les crocodiles et les pièges. Montrez-moi le départ et l'arrivée. Pouvez-vous m'expliquer ce que signifient les symboles ?</i></p> <p><i>Vous devez traverser la rivière pour atteindre votre maison de l'autre côté en respectant les indications sur votre carte.</i></p> <p><i>Quand vous avez terminé, vous devez rester à votre place pour qu'on vérifie si vous avez pris le bon chemin. Si ce n'est pas le cas, il faudra recommencer au départ.</i></p>	 <p>Je dois faire 3 pas en avant, 2 pas à gauche, 1 pas en avant et 1 pas à droite.</p>
<p>2-10 min Se déplacer en suivant des consignes orales et en se référant à sa gauche et sa droite.</p>	<p>Les élèves sont placés par équipe de 2 au départ du parcours. Chaque équipe dispose d'une carte avec des indications de déplacements.</p> <p>Un élève indique à son camarade la direction à suivre.</p>	<p><i>Nous allons jouer au jeu « du crieur ».</i> <i>Vous devez traverser la rivière pour atteindre votre maison de l'autre côté en respectant les indications données par votre camarade.</i></p>	 <p>Fais 1 pas à droite.</p>
<p><b><u>Variante</u></b> : Il est possible d'ajouter des obstacles matérialisés par des chaises dans les cerceaux qui permettent aux élèves de se rendre compte d'une erreur de déplacement.</p> <p>Si l'élève ne parvient pas de l'autre côté de la rivière, c'est qu'il s'est trompé dans ses déplacements.</p> <p><b><u>Activités ritualisées</u></b> : Danser en réinvestissant les notions gauche / droite.</p>			

maison



2



3



4



3



2



départ



maison



3



2



3



1



2



départ



maison



1



2



4



1



3



départ



maison



3



2



4



3



1



départ



maison



3



2



3



1



2



départ



maison



4



2



1



3



3



départ



maison



5



1



2



2



1



départ



maison



4



3



2



3

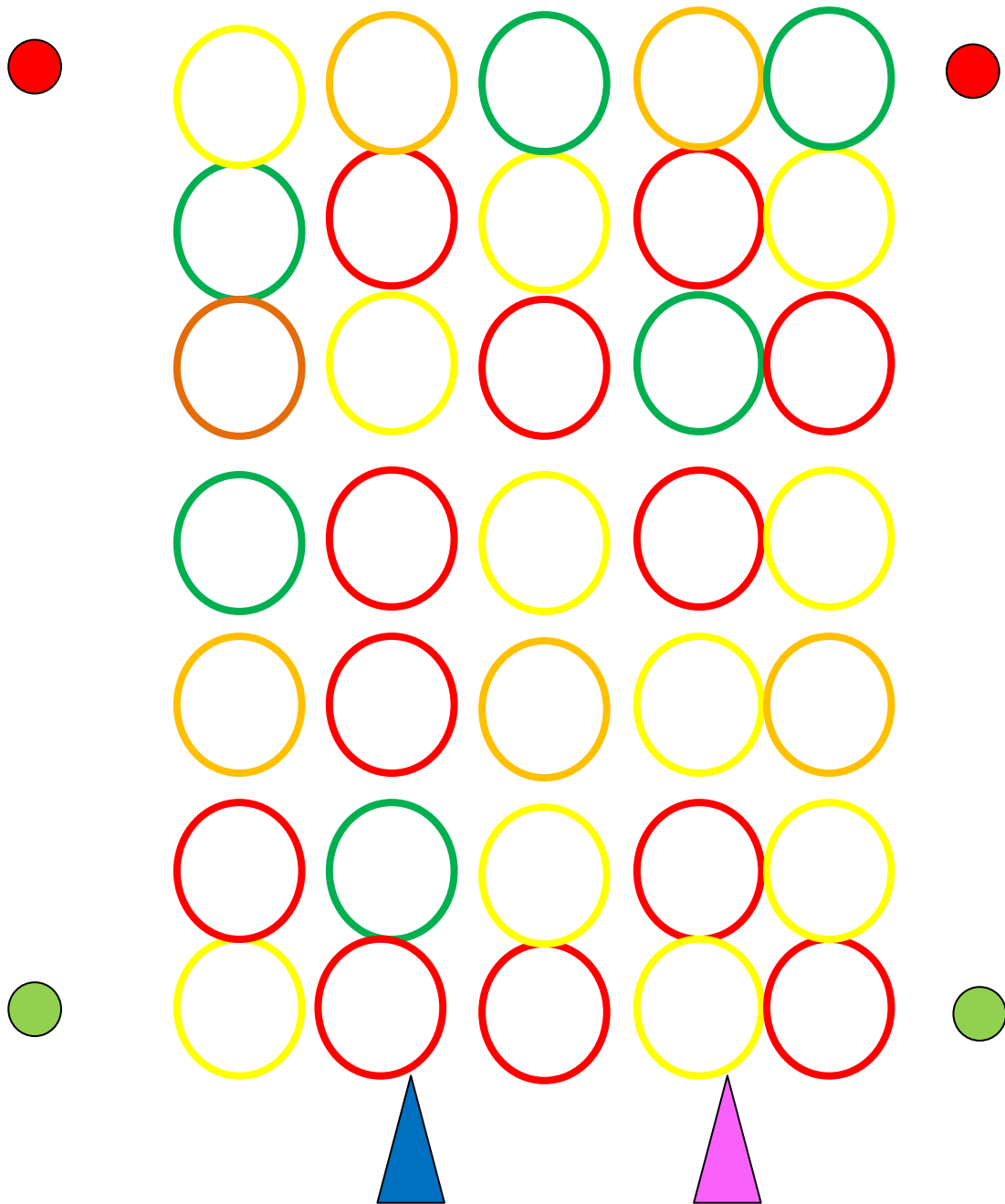


2



départ





Le nombre de pas à réaliser par les élèves de bas en haut doit être égal au nombre de cerceaux +1.