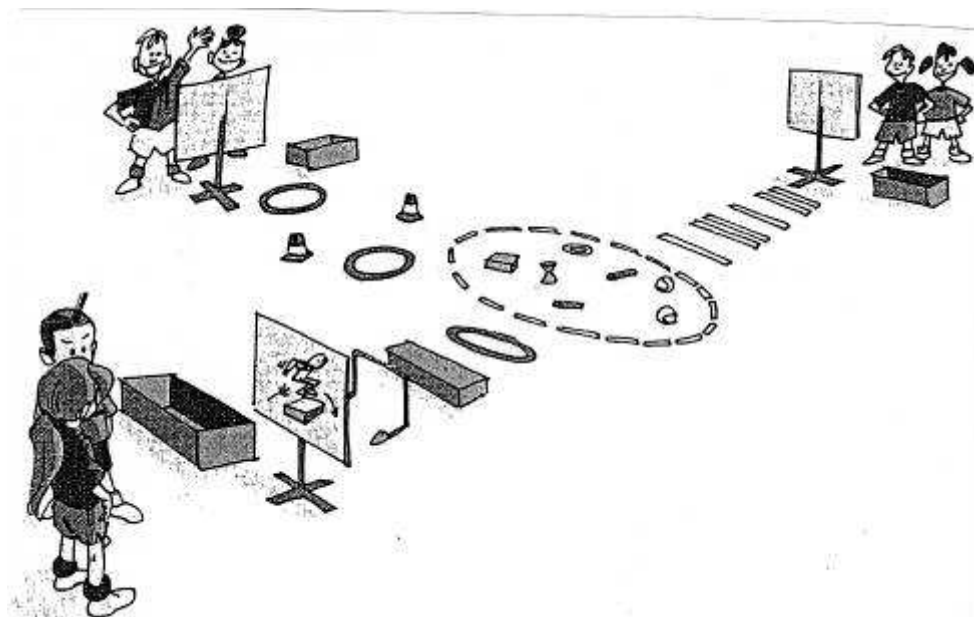


LE CHEMIN MAGIQUE

NIVEAU : PS → GS



Source du dessin : « Agir et s'exprimer avec son corps », l'éducation physique à l'école maternelle, SCEREN 2003

BUT : Les enfants doivent transporter des objets de la zone centrale, dans leur boîte. Les chemins ont des règles différentes, pouvant être symbolisées par un pictogramme affiché au début du chemin. Chaque groupe d'élèves reste durant une phase de jeu sur le même chemin.

AMÉNAGEMENT/ORGANISATION :

Les trois chemins convergent vers la zone centrale.

Trois équipes de 4 élèves maximum.

Matériel : nombreux objets, lattes, cerceaux, briques, cordelettes, plots...

Les autres élèves de la classe peuvent dans un premier temps observer l'activité pour bien se l'approprier. Ils pourront lors des séances suivantes pratiquer un atelier en autonomie, surveillé par l'ATSEM (rotation de 2 ateliers par séance ou d'une séance à l'autre)

- Le chemin tout droit : lattes à franchir
- Le chemin qui saute : sauter de cerceau en cerceau ou par-dessus des obstacles.
- Le chemin qui tourne : faire des zigzags en contournant des obstacles (possibilité de le tracer au sol)

CONSIGNE(S) : Vous devez aller chercher un objet et le ramener dans votre boîte. Vous prendrez toujours le même chemin/parcours.

CRITERES DE REUSSITE : rester sur le parcours ; respecter les consignes d'action ; nombre d'objets rapportés dans la caisse

VARIABLES DE PROGRÈS (faire évoluer l'activité) :

- découverte libre en respectant le chemin (retour sur le côté)
- préciser les tâches
- rotation des élèves sur les trois parcours (habiletés sollicitées différentes)
- jouer contre le temps (constater que des parcours sont plus rapides que d'autres)
- faire le retour sur le parcours à l'envers ; l'élève suivant ne part que quand l'objet est déposé dans la boîte ou/et à la suite d'une tape dans sa main.
- Introduire de l'opposition entre équipes (MS et GS) : compter les objets ramenés ; l'équipe gagnante est celle qui en « le plus » - Dans ce cas on peut faire 3 parcours identiques pour une plus grande équité (à moins de différencier selon les niveaux des élèves)

TRANSVERSALITÉ :

- comptage des objets / comparaison des quantités
- lexique : franchir, sauter, contourner, zigzaguer, zigzag, tourner
- décoder une consigne écrite (pictogramme)
- répartition des élèves sur les parcours représentés (dessins accompagnés des « étiquettes prénoms » des élèves)
- faire créer de nouveaux parcours et expliquer la consigne aux autres élèves (utilisation des parcours miniatures) – passage de la maquette à l'installation par les élèves ; passage du plan à l'installation par les élèves...