



MATH&MOVE

LEÇON

UTILISER LE MOUVEMENT POUR

apprendre l'orientation dans
l'espace



Cofinancé par
l'Union européenne

Cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cette leçon vise à renforcer les capacités d'orientation des élèves à l'aide des directions (avant - arrière, droite - gauche).

A l'issue de ce cours, les élèves devraient être capables de :



- Améliorer leurs compétences en matière d'orientation
- Appliquer les repères d'orientation aux espaces intérieurs et extérieurs
- Trouver la position d'objets dans l'espace à partir d'un point de référence fixe (par exemple une chaise)

NOTION Orientation dans
MATHÉMATIQUE : l'espace

DURÉE ESTIMÉE : 20 à 30 minutes

NIVEAU : âges 6-7 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Classe (20-22 élèves), divisée en groupes de 4 à 6



Leçon

Pour cette leçon, les élèves devraient déjà :

Compétences requises

- Avoir une compréhension de base des directions (avant - arrière, droite - gauche).
- Reconnaître les nombres de 1 à 50.
- Être capable de suivre des instructions de base.

Matériel nécessaire et mise en place

1 Feuilles blanches de papier A4 coupées en deux pour que l'enseignant puisse écrire les instructions.

- Les cartes en carton ou en papier plastifié sont également une bonne idée car elles sont plus durables. Le nombre de cartes doit être égal au nombre d'élèves.

2 1 ou 2 marqueurs

3 1 chaise

**Matériel
nécessaire
et mise en
place**

4 Post-it pour numérotter les cases du tableau.

5 1 rouleau de ruban adhésif en papier pour construire le jeu au sol.

- En fonction de la taille du jeu au sol, vous aurez peut-être besoin de plus de rouleaux de ruban adhésif. Vous pouvez également utiliser de la craie, de la ficelle ou de la corde.

6 Foulards de couleur pour distinguer les groupes

- Choisissez autant de couleurs que de groupes que vous avez créés.

En raison de la taille du sol quadrillé, nous recommandons d'effectuer cette leçon avec les élèves à l'extérieur si possible.



INSTRUCTIONS DE LA LEÇON

- 1
- Préparez le jeu dans l'espace de votre choix (à l'intérieur de la classe ou à l'extérieur, c'est-à-dire dans la cour). Veillez à ce que le nombre de carrés qui composent votre jeu soit supérieur au nombre de vos élèves. Par exemple, il peut s'agir de 16 (4x4), 25 (5x5) ou 36 (6x6) carrés numérotés.
 - Faites un rappel aux élèves sur la signification des termes devant, derrière, gauche et droite. Vous pouvez utiliser une chaise comme point de référence fixe et demander aux élèves de se placer devant, derrière, etc. en guise d'activité d'échauffement.

Vous pouvez également, à l'aide du ruban adhésif en papier, tracer une croix sur le sol et demander aux élèves de marcher dessus dans les directions correspondantes.

- N'oubliez pas de préparer à l'avance les cartes d'instruction (par exemple, faites 3 pas en avant, faites 1 pas à gauche ou faites 2 pas en arrière et 1 pas à droite...) afin d'être prêt lorsque l'activité commencera.

Faire 3 pas en avant

Carte d'instruction

31	32	33	34	35	36
30	29	28	27	26	25
19	20	21	22	23	24
18	17	16	15	14	13
7	8	9	10	11	12
6	5	4	3	2	1

Jeu au sol

2

2

Répartissez les élèves en groupes. Le nombre de groupes est défini en fonction des cases de l'axe horizontal du tableau que vous avez réalisé, soit 4, 5 ou 6 groupes. Tous les membres des groupes attachent à leur poignet le foulard de la couleur correspondante (rouge, bleu, vert, etc.) pour se distinguer.

Procédez à l'explication de l'activité.

- Dans cette activité de groupe, les membres de chaque groupe se placent en rang, l'un derrière l'autre, à l'extérieur du jeu et devant chaque case numérotée de l'axe horizontal.
- Le premier joueur de chaque équipe prend une carte d'ordre de mouvement, la lit silencieusement, se déplace sur le jeu conformément à l'ordre et se place dans la bonne position.

Par exemple : "Avancez de 3 pas".

- Les autres joueurs de l'équipe doivent crier le numéro de la case sur laquelle leur coéquipier s'est placé.

Par exemple : "13"

- Les premiers joueurs de toutes les équipes continuent de la même manière afin qu'il y ait un joueur de chaque couleur sur le jeu.

31	32	33	34	35	36
30	29	28	27	26	25
19	20	21	22	23	24
18	17	16	15	14	13
7	8	9	10	11	12
6	5	4	3	2	1



3

Pour que le joueur suivant puisse continuer, l'équipe qui joue doit toujours dire, à voix haute, le numéro de la case sur laquelle se trouve son joueur.

Une fois que les premiers joueurs de toutes les équipes ont pris place sur le jeu, le même processus se poursuit pour le deuxième, le troisième, ... joueur.

Note : Si deux joueurs se trouvent sur la même case, le joueur qui est arrivé en second se déplace sur la case libre la plus proche.

La partie est terminée lorsque tous les joueurs de toutes les équipes ont joué une fois et qu'ils se trouvent tous sur un carré du jeu au sol.



CONCLUSION



Tous les joueurs étant debout sur le sol quadrillé, demandez à chaque équipe de regarder et de trouver les cases restées vides en disant le nombre (par exemple 23) ou la position (par exemple la case à 2 pas derrière moi).

POUR ALLER PLUS LOIN



Tour de bonus : Revenant au début du jeu au sol, les équipes lancent à tour de rôle un objet dans l'une des cases. Elles réfléchissent au chemin le plus court ou le plus long en étapes pour y parvenir.

En outre, les feuilles de travail peuvent permettre de s'exercer davantage à la localisation d'un objet dans l'espace (par rapport à deux axes verticaux).



4

RECOMMANDATIONS POUR L'INCLUSION

P
L
E
C
O
N

Comment adapter cette leçon à des élèves plus âgés

L'activité peut être adaptée aux élèves âgés de 8 à 9 ans en augmentant le niveau de difficulté. Par exemple, organisez une chasse au trésor avec des cartes d'instruction plus complexes où les bons pas et/ou mouvements sont utilisés pour chercher un "trésor" dans une zone (par exemple, la cour de l'école ou le jardin).

Utilisez également une vraie boussole pour vous orienter en utilisant les points cardinaux. Ou une carte pour que les élèves puissent localiser un lieu (par exemple, où se trouve une ville par rapport à une autre).

Adaptations pour les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage

- Comme les élèves atteints de troubles spécifiques du langage ont des difficultés à mémoriser les instructions, ils peuvent lire les cartes d'instructions à haute voix et les garder avec eux jusqu'à ce qu'ils atteignent leur place sur le jeu au sol. Nous les encourageons à s'y déplacer en toute confiance.
- Veillez à ce que chaque groupe ait le même niveau de performance en mathématiques. Les élèves souffrant de troubles spécifiques du langage doivent être répartis équitablement dans les groupes afin qu'ils ne soient pas dépassés.
- Évitez de mettre l'accent sur la compétition, mais privilégiez la coopération et le travail d'équipe.
- Placez le foulard de couleur sur le poignet gauche des élèves pour les aider non seulement à identifier les membres de leur groupe, mais aussi à mieux différencier leur côté droit et leur côté gauche.