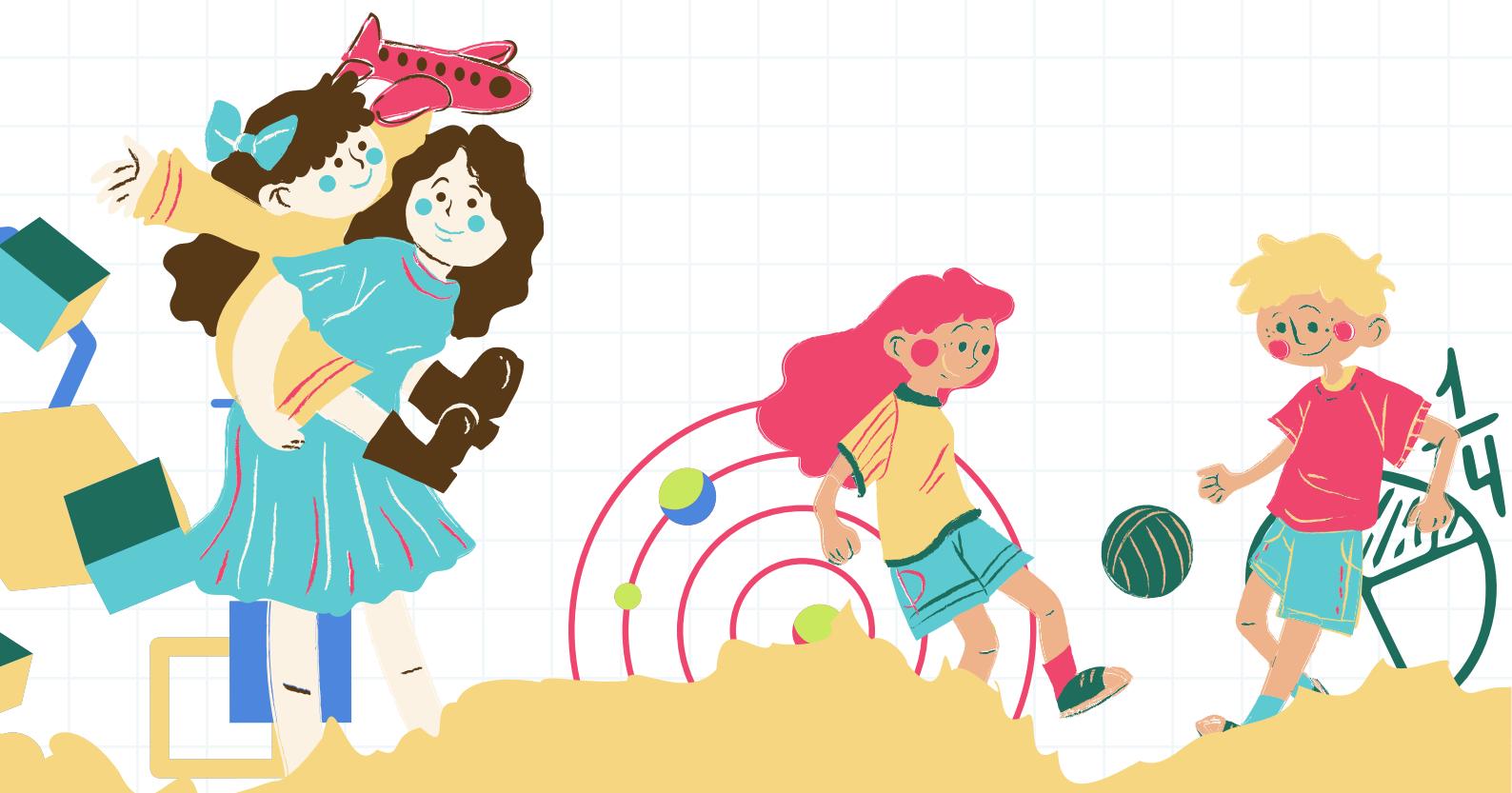




MATH&MOVE

FICHE D'ACTIVITÉ

Orientation



NOTION MATHÉMATIQUE Orientation dans l'espace à l'aide du mouvement.

DURÉE DE L'ACTIVITÉ 20 à 30 minutes.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ Niveau 1 (6-7 ans).

NOMBRE DE PARTICIPANTS 1 classe (20-22 élèves), divisée en groupes de 4 à 6, activité de groupe.

Remarque : Le temps nécessaire à cette activité peut être ajusté en fonction de la réaction de vos élèves. Laissez plus de temps si les élèves apprécient l'activité ou si vous pensez qu'ils ont besoin de plus de pratique.

Matériel requis pour cette activité

- 1** Feuilles blanches de papier A4 pour que l'enseignant(e) puisse écrire les ordres de mouvement.
 - Il doit y avoir autant de « cartes en mouvement » que d'élèves. Vous pouvez également en faire quelques-unes en plus au cas où vous en auriez besoin.
- 2** 1 ou 2 marqueurs.
- 3** 1 rouleau de ruban adhésif en papier pour construire le jeu au sol.
 - De la craie, de la ficelle ou de la corde peuvent également faire l'affaire.
- 4** Des Post-it pour numérotter les espaces.
- 5** Des foulards de couleurs différentes pour distinguer les groupes d'élèves qui seront créés.



INSTRUCTION ET DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Instruction

Pratiquez et améliorez vos capacités d'orientation en vous déplaçant sur le sol quadrillé avec vos camarades de classe en suivant les ordres de mouvement. Les enfants sont répartis en groupes de 4 à 6 élèves. Chaque équipe est définie par une couleur différente (rouge, bleu, jaune, etc.) en attachant des foulards de couleur aux poignets des joueurs. À tour de rôle, les joueurs des équipes se déplacent sur le jeu en fonction de l'ordre de déplacement figurant sur la carte qu'ils ont tirée. Ils y restent jusqu'à ce que tous les joueurs soient debout sur les espaces numérotés du plateau.



Activité



Regardez attentivement le visuel que votre professeur a dessiné sur le sol, car vous devrez vous déplacer dessus. Il y a également des "cartes de mouvement" avec des instructions pour vous aider à trouver votre place sur le sol quadrillé.

Tous les joueurs nouent les foulards de couleur autour de leurs poignets afin de créer des équipes égales en nombre et en potentiel.



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

Faire 3 pas en avant

2

2

Toutes les équipes divisées par couleur se placent avec leurs joueurs en rangée les uns derrière les autres à l'extérieur du sol quadrillé, face à chaque case numérotée de l'axe horizontal. Le jeu commence avec le premier joueur de la première équipe, c'est-à-dire par exemple l'équipe rouge, qui se tient devant la case numéro 1. Choisissez une "carte de mouvement" auprès de votre professeur et lisez-la silencieusement (sans que les autres joueurs ne vous entendent). Par exemple : "Avancez de 3 pas"

Déplacez-vous en conséquence sur le sol quadrillé. Positionnez-vous debout sur la case numérotée. Dès que vous y êtes, vos coéquipiers doivent dire à voix haute, le numéro correspondant à la case sur laquelle vous vous trouvez, c'est-à-dire ici "13". Tous les premiers joueurs des autres équipes continuent ainsi.



3

Le jeu se poursuit avec les premiers joueurs de toutes les équipes. N'oubliez pas d'annoncer le numéro de la case numérotée chaque fois que quelqu'un s'y trouve. Ce n'est qu'ensuite que les deuxièmes, troisièmes, quatrièmes... joueurs des équipes peuvent jouer à leur tour.

Remarque : si, au cours du jeu, certains joueurs se retrouvent sur la même case, celui qui est arrivé en second se place sur la case libre la plus proche.



DERNIÈRE ÉTAPE



La partie est terminé lorsque tous les joueurs des équipes ont joué au moins une fois. Aucun joueur ne quitte sa place avant la fin du jeu, de sorte que jusqu'à ce moment-là, chacun reste debout à sa place sur la case numérotée.