

DE LA MAISON A L'ECOLE

Domaines d'activités	Agir et s'exprimer avec son corps + s'approprier le langage + découvrir l'écrit, se préparer à écrire
Place dans le projet de classe	Tisser des liens entre le vécu et les apprentissages ⇒ Jouer pour apprendre ⇒ De la motricité globale aux gestes graphiques
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés - se repérer et se déplacer dans l'espace - décrire ou représenter un parcours simple
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différents types de déplacement : marche, course, 4 pattes, ramper, sauts, avant / arrière - Suivre une consigne de déplacement simple - Connaître quelques verbes d'action : marcher, sauter, courir, ramper - Suivre un chemin - Dessiner des chemins - Relier des points entre eux - Tracer des traits horizontaux, des courbes

DEROULEMENT			
Situation	But et variantes	Organisation	consigne
1 1 à 2 séances	Repérer les 2 zones : maison et école Aller d'une zone à l'autre au signal	2 zones de tapis Maison en bleu / école en rouge Présentation des 2 zones Au départ, tous les élèves sont dans la maison (sur les tapis bleus) Au signal, ils vont tous dans l'école En classe : dessiner collectivement le jeu	Quand, je tape dans les mains, allez tous dans l'école (maison), sur les tapis rouges (bleus).
1 bis	Tracer des chemins entre la maison et l'école Utiliser différents outils scripteurs Vers le trait horizontal Prolongement : ⇒ tracer de traits horizontaux ⇒ comparer des bandes pour prendre celle de la bonne taille ⇒ coller des bandes horizontales Différenciation : ⇒ tracer sur du carton ondulé ⇒ repasser sur des traits	En ateliers : Maisons et écoles : 1. peindre les maisons en bleu et les écoles en rouge au tampon 2. Coller la maison et l'école sur la bande de papier Chemins : • Peinture : au doigt, au rouleau, au pinceau • Feutre, craie, crayon de couleur 1. Œuvre collective sur le mur 2. Œuvre individuelle sur chevalet 3. Œuvre collective à table 4. Œuvre individuelle à table • Bandes de papier 5. Œuvre collective table 6. Œuvre individuelle à table	Maisons et écoles : 1. Peins la maison (l'école) en bleu (rouge), en tapotant avec le tampon. 2. Colle la maison sur le point bleu et l'école sur le point rouge. Chemins : 1 et 3 : Trace le chemin pour aller de la maison à l'école. 2 et 4 : trace plusieurs chemins pour aller de la maison à l'école / trace un chemin de chaque couleur. 5 et 6 : colle une (des) bande(s) pour relier la maison à l'école.

DE LA MAISON A L'ECOLE : Agir et s'exprimer avec son corps / se préparer à écrire

	⇒ coller les bandes dans un gabarit		
2 1 à 2 séances	Aller d'une zone à l'autre sans marcher	2 zones de tapis Maison en bleu / école en rouge 1. tous ensemble 2. regroupement et présentation de plusieurs types de déplacement trouvés par les élèves 3. tous ensemble En classe : lister tous les types de déplacement et les dessiner + faire un répertoire d'actions	1. Quand, je tape dans les mains, allez tous dans l'école (maison), sur les tapis rouges (bleus), SANS MARCHER. 2. Montre comment tu es allé à l'école. 3. Quand je tape dans les mains, allez dans l'école EN...
3 2 semaines	Aller d'une zone à l'autre en suivant le type de déplacement demandé : 1. A l'oral 2. A l'aide des pictogrammes 3. Alternier sur la séance oral et pictos <i>Possibilité de reprendre la situation 2 pour enrichir le répertoire d'actions</i>	2 zones de tapis Maison en bleu / école en rouge Cartes de déplacement 1. Tous ensemble 2. Regroupement et présentation des cartes : faire nommer et mimer les actions 3. Tous ensemble avec les cartes	1. Quand je tape dans les mains, allez dans d'école EN... 3. Attention, cette fois-ci je ne parle pas. Je vous montre le pictogramme et ensuite je tape dans les mains.
3 bis	Connaître les différents types de déplacement et leur représentation pictographique	En ateliers : Jeux de langage avec les cartes Jeu d'association photo / picto	
4 2 semaines	Aller d'une zone à l'autre en tenant compte des obstacles Variante : imposer la façon de traverser les obstacles (à l'oral et en pictos)	2 zones de tapis Maison en bleu / école en rouge Bancs, plots Présentation des obstacles 1. En demi-classe : ½ joue, ½ observe 2. Regroupement : discussion sur les façons de	Quand je tape dans les mains, allez dans l'école.

DE LA MAISON A L'ECOLE : Agir et s'exprimer avec son corps / se préparer à écrire

		traverser les obstacles 3. En demi-classe : ½ joue, ½ observe En classe : dessiner collectivement le jeu et compléter le répertoire d'actions	
4 bis	Tracer des chemins entre la maison et l'école en contournant les gommettes ⇒ Vers le tracer de courbes et des lignes brisées	En ateliers : Sur des bandes très fines pour être obligé de contourner les gommettes Ecoles et maisons : Au rouleau Chemins : Idem déroulement ateliers 1 bis	Maisons et écoles : Peins la maison (l'école) en bleu (rouge) en faisant rouler le rouleau. Chemins : Trace le chemin pour aller jusqu'à l'école sans toucher les gommettes. Colle plusieurs bandes pour faire un chemin sans toucher les gommettes. Attention, les bandes doivent se toucher.
5 2 semaines	Aller d'une zone en l'autre en suivant les chemins tracés au sol Variante 1 : imposer le type de déplacement (oral et pictos) Variante 2 : ajouter des obstacles	2 zones de tapis Maison en bleu / école en rouge Scotch pour tracer les chemins Présentation des chemins 1. Tous ensemble 2. Regroupement : discussion sur l'organisation ⇒ Nécessité de passer chacun son tour et de créer des files d'attente 3. Tous ensemble avec des files d'attente En classe : dessiner collectivement le jeu	Quand je tape dans les mains, allez à l'école en marchant sur les chemins.
5 bis	Tracer les chemins en reliant les points	En ateliers : Tracer en repassant un trait En restant dans un chemin En reliant les points	

Poursuivre avec le jeu des déménageurs où il s'agit cette fois-ci de déplacer des objets.