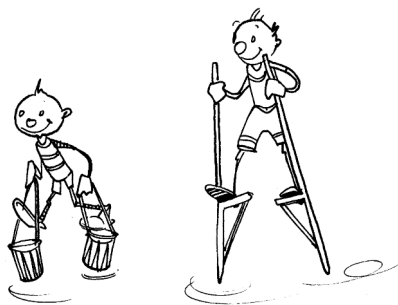


« Mon père avait un âne. »

Domaine

- ☐ Psychomotricité ● Motricité
☐ Socio-motricité ☐ Motricité fine - Graphisme



Fiche Psm :

1

Classe :

Lcc/M1

Réf prog :

Compétence ciblée

Habiletés gestuelles et motrices : percevoir
l'espace, y évoluer / Maintenir son équilibre.

Objectif

- ☐ Savoir ● Savoir-faire ☐ Savoir-être

Se déplacer sur le cercle /

Rester en équilibre.

Progression

- ☐ Découvrir ☐ Asseoir
● Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Tourner, balancer, cercle,
équilibre, ronde ...

Situation mobilisatrice

Jeu chanté, réalisé dans la cour ou dans la classe.

Tâche(s) de l'enfant

Pour l'ensemble des enfants : faire une ronde.

Pour l'enfant placé au centre : tenir l'équilibre tout
en étant penché vers l'avant et en balançant un bras.

Matériel

/

Organisation / Regroupement

Groupe classe

Grand espace libre de tout objet

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Différenciations - Structuration à travers le langage (on explique le ressenti et son pourquoi ; on propose éventuellement des solutions, des adaptations).

1. Tracer un cercle au sol et inviter les enfants à s'y placer, à se donner la main.
2. Tirer au sort un enfant qui est placé au centre : il sera momentanément « l'âne ».
3. Expliquer le jeu en « racontant » l'histoire : un enfant chante que son père possède un âne et désigne celui qui lui ressemble.
4. Chanter et faire la ronde avec les enfants qui en apprendront rapidement la mélodie et les paroles.
5. Insister sur le respect du rythme et sur le respect du choix de « l'âne » issu du hasard.
6. On pourra aussi faire parler les petits de ce qu'ils ressentent lorsque l'on reprend ce jeu :
on aime ou pas... mais surtout pourquoi ? Qu'est-ce qu'on aime ou pas ?

Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

(voir verso)

Remarques / prolongements :

L'enfant au centre se tient le dos courbé, face vers le sol (« plié en deux »). Tout au long du chant, il balance un bras d'avant en arrière (la queue de l'âne qu'il représente). Lorsque le chant s'arrête au moment du « Oui, c'est bien vous ! », il dirige le bras vers l'avant et désigne ainsi celui qui, dans la ronde, devient à son tour « l'âne » qui se placera au milieu et dont il prendra la place dans la ronde. On reprend la chanson avec un nouvel « âne ».

Ronde populaire

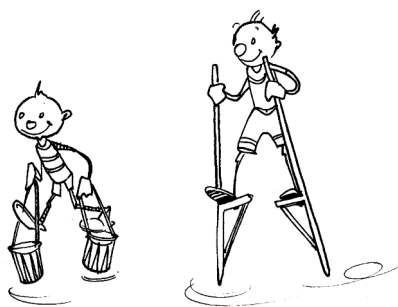
MON PERE AVAIT UN ANE. — Transcription musicale de V. Darchambeau.

Mon père a - voit un â - ne, tout com - me vous, sem - blabl' à vous, Mon
père a - voit un â - ne, tout com - me vous,
sem - blabl' à vous. Oui, c'est bien vous.

Jeu des quatre coins

Domaine

- ☐ Psychomotricité ● Motricité
☐ Socio-motricité ☐ Motricité fine - Graphisme



Fiche Psm :

1

Classe :

M2/M3

Réf prog :

Compétence ciblée

Habiletés gestuelles et motrices / Se repérer dans l'espace, percevoir l'espace et ses limites, y évoluer.

Objectif

- ☐ Savoir ● Savoir-faire ☐ Savoir-être

Percevoir l'espace marqué au sol et ses limites, y évoluer dans un but précis.

Progression

- ☐ Découvrir ☐ Asseoir
● Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Carré, coin, angle, limite,

diagonale, mesure...

Situation mobilisatrice

Jeu dans la cour de récréation.

Tâche(s) de l'enfant

Se déplacer dans les limites d'un carré pour trouver place à l'un de ses angles.

Matériel

Un carré de 2,5 à 3 m de côté marqué au sol et dont les angles (coins) sont mis en évidence.

Organisation / Regroupement

*Grand groupe pour l'explication et la démonstration.
Jeu par groupes de cinq enfants.*

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Différenciations - Structuration à travers le langage (on explique le ressenti et son pourquoi ; on propose éventuellement des solutions, des adaptations).

1. *Explication de la règle du jeu en grand groupe.*

2. *Jeu dans la cour par groupes successifs.*

3. *Après la répétition du jeu dans la cour, verbalisation en grand groupe à propos des difficultés, puis des techniques ou démarches vécues par les uns et les autres pour parer à ces difficultés (vitesse de réaction, choix préalable d'un coin avant même de donner l'ordre du changement, choix d'une progression d'un coin au suivant...).*

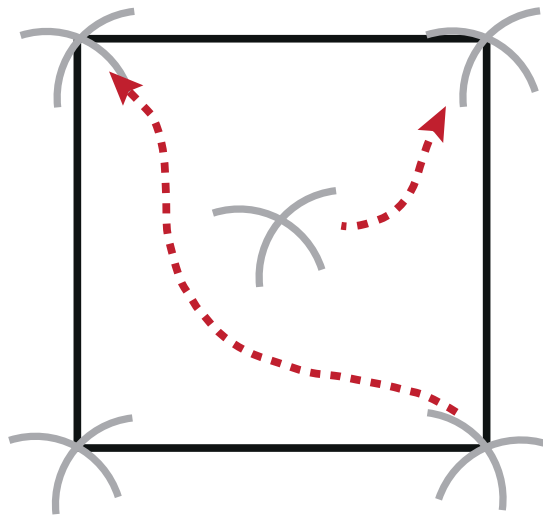
Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

Des activités de graphisme ou d'expression artistique à partir du carré, autour du carré ou dans le carré peuvent être également envisagées (annexes 1 et 2, extraites du fichier « Oser le reg'Art »).

Remarques/prolongements :

Règle du jeu

Un carré est marqué au sol, les « coins » sont mis en évidence. Quatre enfants se placent sur les « coins », le cinquième se place au centre du carré. Lorsque cet enfant donne l'ordre du mouvement, en criant « changez », chacun des joueurs doit bouger et se diriger le plus rapidement possible sur un autre « coin ». Le joueur qui n'a pas pu se placer sur un « coin » prend place au centre et c'est à son tour de donner l'ordre. Le but de chaque partie est bien sûr d'éviter de se retrouver au milieu du carré.



Il est possible de proposer une activité mathématique...

- en activité préalable au jeu extérieur :

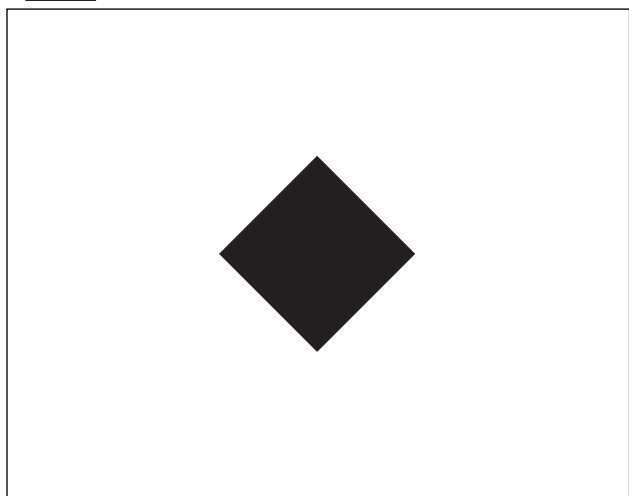
- autour du carré et de ses propriétés (angles droits, côtés parallèles deux à deux, côtés de même longueur...),
- autour de la mesure : une fois la longueur du premier côté définie, comment calculer la longueur pour les trois autres côtés ?
- autour de l'échelle : comment reporter sur une feuille A4 le carré dessiné dans la cour ?

- en activité s'inscrivant après de nombreuses parties de jeu et d'autant de verbalisation des mouvements effectués :

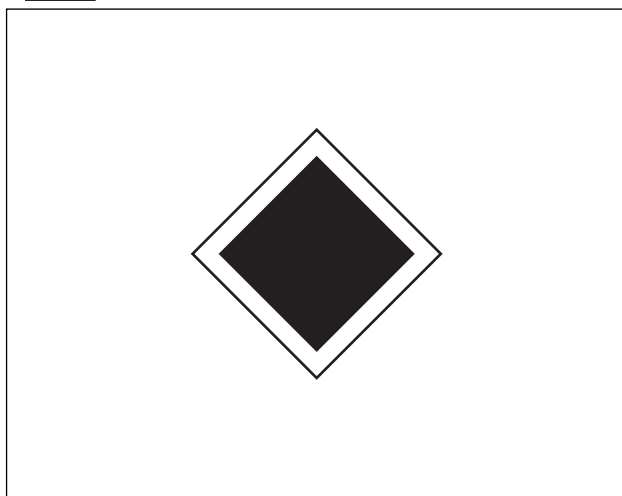
- autour du tracé du carré sur feuille, à main levée, puis avec outil (latte...),
- autour des diagonales (les enfants auront eu l'occasion de traverser le carré pour passer d'un « coin » à l'autre).

Annexe 1

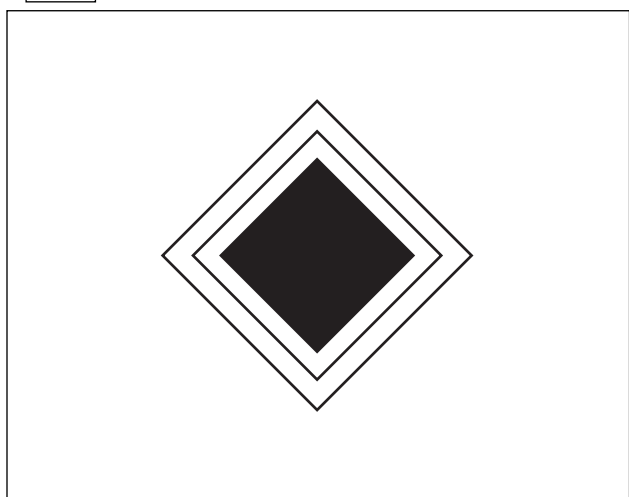
1



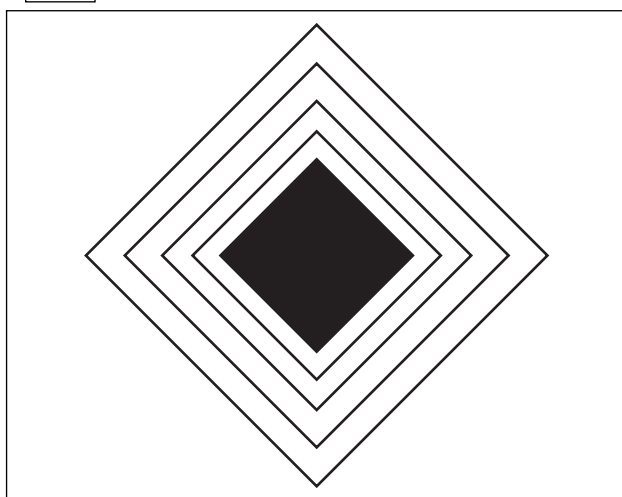
2



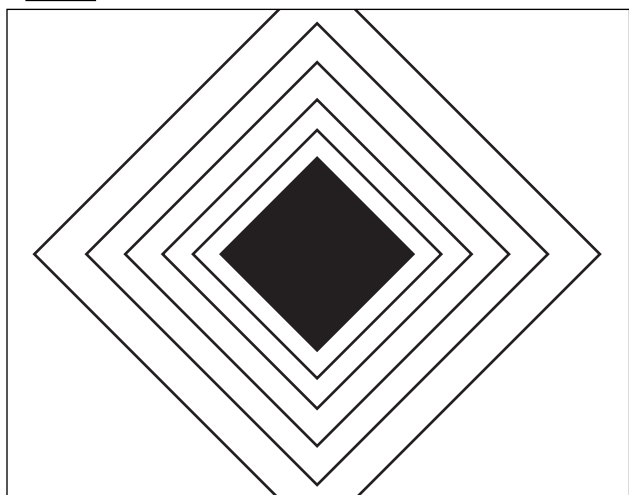
3



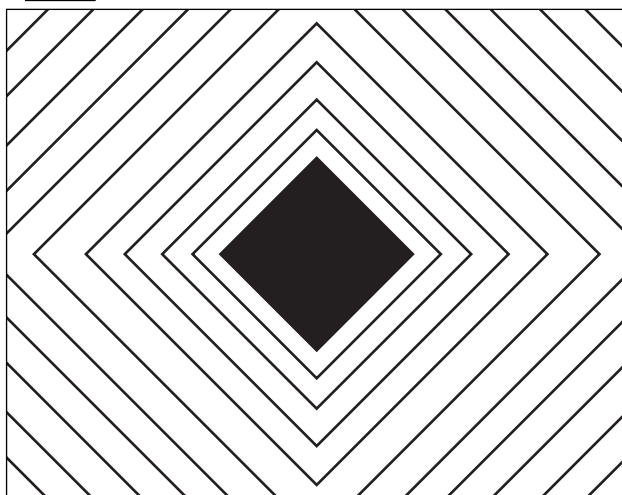
4



5



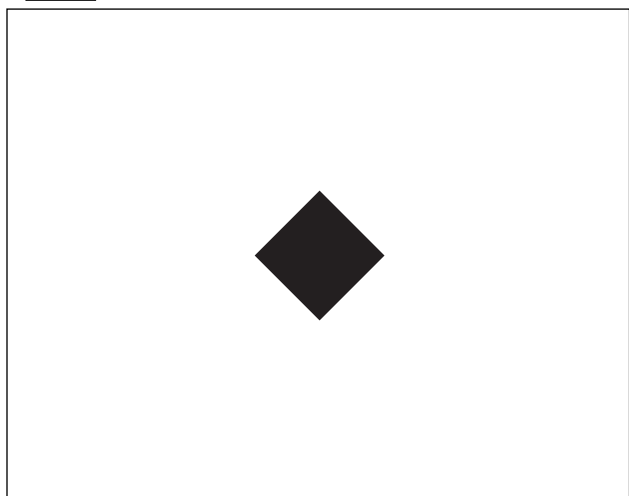
6



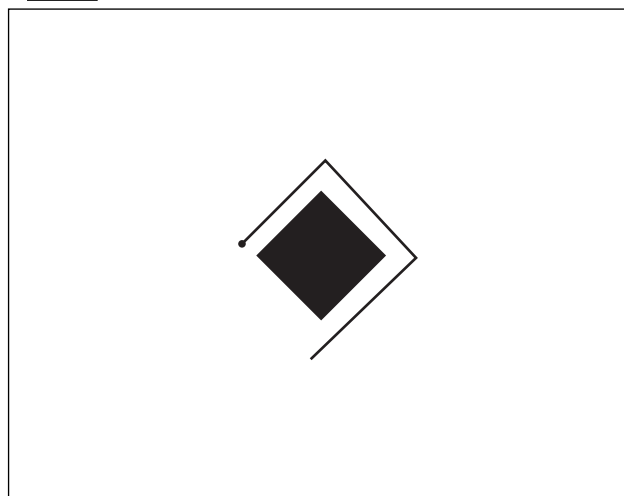
1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Annexe 2

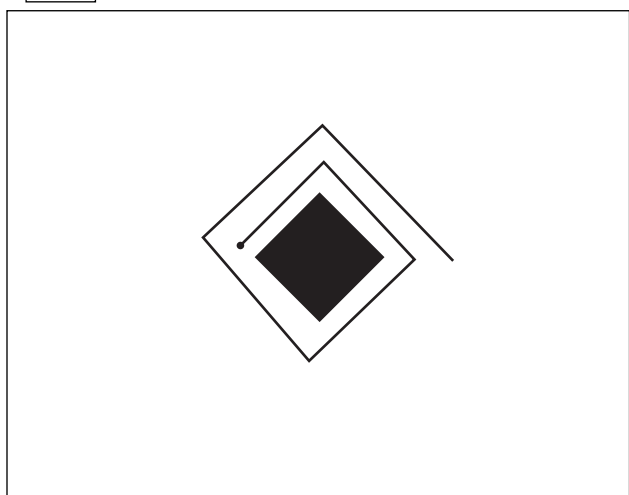
1



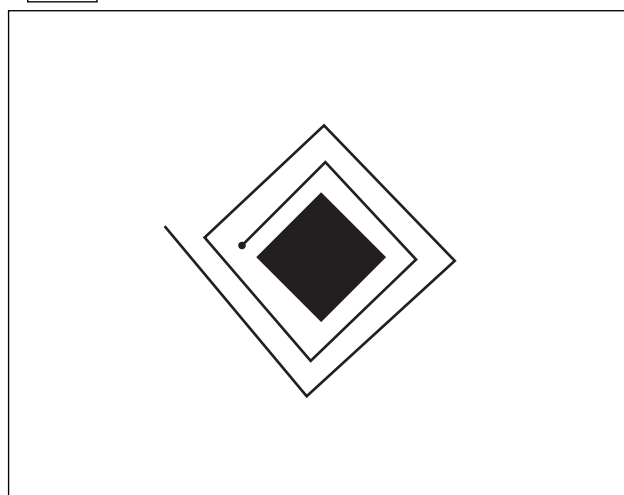
2



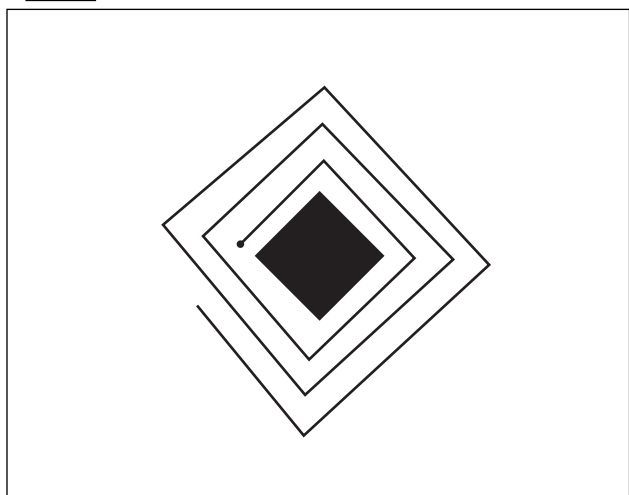
3



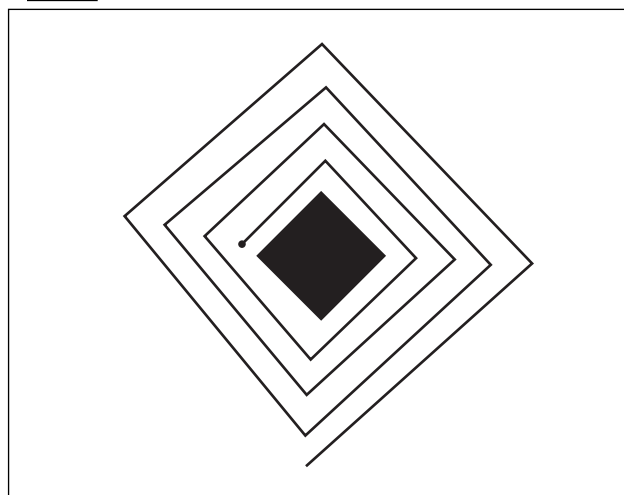
4



5



6



1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6