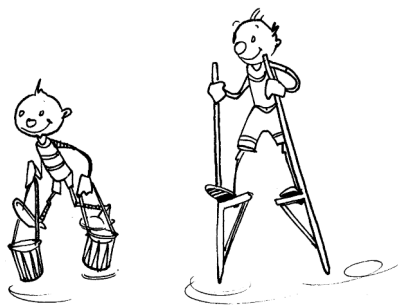


On n'y voit rien !



Fiche Psm :

1

Classe :

Lcc/M1

Réf prog :

Domaine

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

Compétence ciblée

Manipuler

Objectif

- ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Coordonner mouvements et perception
(toucher).

Progression

- ☒ Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Sentir, toucher, chercher...

(ne pas) voir, être aveugle...

Situation mobilisatrice

Jeu de rapidité.

Tâche(s) de l'enfant

S'emparer des objets, les enlever du récipient.

Matériel

Un contenant (panier, boîte à chaussures...),
des petits objets (balles, boules de cotillon, légos...),
un bandeau pour les yeux (foulard, écharpe...).

Organisation / Regroupement

Grand groupe pour la démonstration.

Pour le jeu : deux joueurs et leurs supporters respectifs
(dans le grand groupe ou en ateliers
de 4 à 6 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.)

- Présenter le jeu aux enfants: il s'agit, yeux bandés, de vider le plus rapidement possible tout le contenu du panier (de la boîte...)
- Bander les yeux d'un enfant et lui faire réaliser cet exercice; commenter ses actions et remarquer, avec les autres enfants, combien il est difficile de trouver jusqu'au dernier objet à évacuer. Faire dire comment s'y prendre. Insister sur le fait que quand on n'y voit rien avec les yeux, c'est avec les doigts qu'il faut "voir". Noter que les mains, les doigts nous donnent des informations, comme les yeux.
- Organiser alors le jeu, en ateliers ou dans le grand groupe: bander les yeux de deux enfants, les installer face à face avec un panier à vider (éléments semblables en nombre et en qualité dans chacun des paniers), donner le signal du départ, inciter les autres enfants à commenter, à donner des conseils. Le gagnant est celui qui aura complètement vidé son panier en premier.
- Après quelques répétitions de ce jeu, faire dire aux enfants ce qui est aisé, ce qui est malaisé dans le fait d'avoir les yeux bandés, dans le fait de devoir manipuler sans regarder, dans le fait de sentir avec les doigts, dans le fait d'être conseillé par d'autres.

Remarques / prolongements

(voir verso)

Remarques / prolongements (suite) :

Ce jeu doit s'augmenter peu à peu de variantes afin de garder l'intérêt des enfants mais également de proposer des objectifs d'apprentissage différents:

- en augmenter le nombre d'objets (développement de la vitesse),
- réduire la taille des objets (développement sensori-moteur),
- mélanger des objets de tailles différentes (développement sensori-moteur),
- mélanger des objets de natures différentes (développement sensori-moteur).

Des prolongements à ce jeu permettent d'aborder :

- le développement de compétences en éveil scientifique (recueillir des informations qualitatives en utilisant le toucher): on dispose alors d'objets dont la surface est rugueuse ou lisse, dont la masse est malléable ou solide... et il s'agit de vider le panier d'un de ces types d'objets;
- le développement de compétences mathématiques (dénombrement): il s'agit de vider le panier de x objets ou, plus difficile, de n'y laisser que x objets;
- le développement de compétences langagières (élaborer des significations): un enfant doit inventer la consigne qui donnera aux joueurs l'indication voulue quant au nombre d'objets à sortir du panier ou à leur qualité; il doit formuler cette consigne selon le modèle donné (phrase complète et bien articulée); les joueurs doivent être à l'écoute de la consigne, du signal de départ et de la discussion qui pourrait suivre (vérification du respect de la consigne);
- le développement de compétences en ce qui concerne l'organisation de l'espace (notions: autour, devant, derrière, entre...): l'enfant qui vide son panier doit ranger les éléments de façon ordonnée et selon la consigne (être attentif au fait que l'exactitude des rangements opérés sera relative à la position de chaque joueur, à celle des observateurs → placer les enfants sur une ligne derrière le joueur).

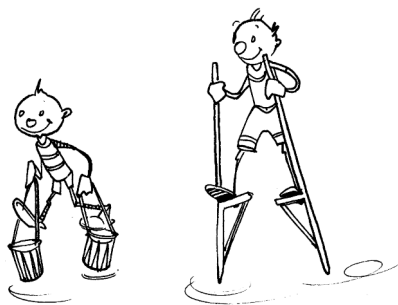
...

Le fait de garder le bandeau sur les yeux quelle que soit la tâche demandée, apporte un plus important à l'exercice: les enfants développent d'autres sensibilités, comptent du bout des doigts, sont obligés de tendre l'oreille, développent la mémoire du toucher...

Jeu des trains

Domaine

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



Fiche Psm :

2

Classe :

m2

Réf prog :

Compétence ciblée

/

Objectif

- ☐ Savoir ☐ Savoir-faire ☒ Savoir-être

Agir collectivement. Accepter de ne pas être le plus fort, se réjouir de la réussite des autres...

Progression

- ☐ Découvrir ☐ Asseoir
☒ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

File, rangée, rang, alignement, à la queue leu leu...

Train, convoi, locomotive, wagons...

Epaule, taille, hanche...

Situation mobilisatrice

Jeu d'équipe (course)

Tâche(s) de l'enfant

Tenir l'autre, régler son pas sur celui du groupe / accepter réussite ou défaite collective.

Matériel

Craie ou bande autocollante de couleur.

Organisation / Regroupement

Jeu en équipe (classe entière), dans la salle de psychomotricité, dans la cour...

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.)

- Expliquer le principe du jeu et celui d'un jeu en équipe (respect, collaboration...).*
- Tracer des lignes sur le sol en expliquant leur fonction.*
- Former des équipes et désigner les locomotives.*
- Faire réaliser une fois le jeu sans hâte, pour en faire comprendre l'organisation, le but.*
- Lancer le jeu; désigner vainqueurs (l'équipe) et vaincus.*
- Faire féliciter les vainqueurs (applaudir, faire un ban*...).*
- Changer de meneur (locomotive) dans chaque file pour chaque partie.*

**Faire un ban : manifester son enthousiasme (cris, chant court...)*

Remarques / prolongements

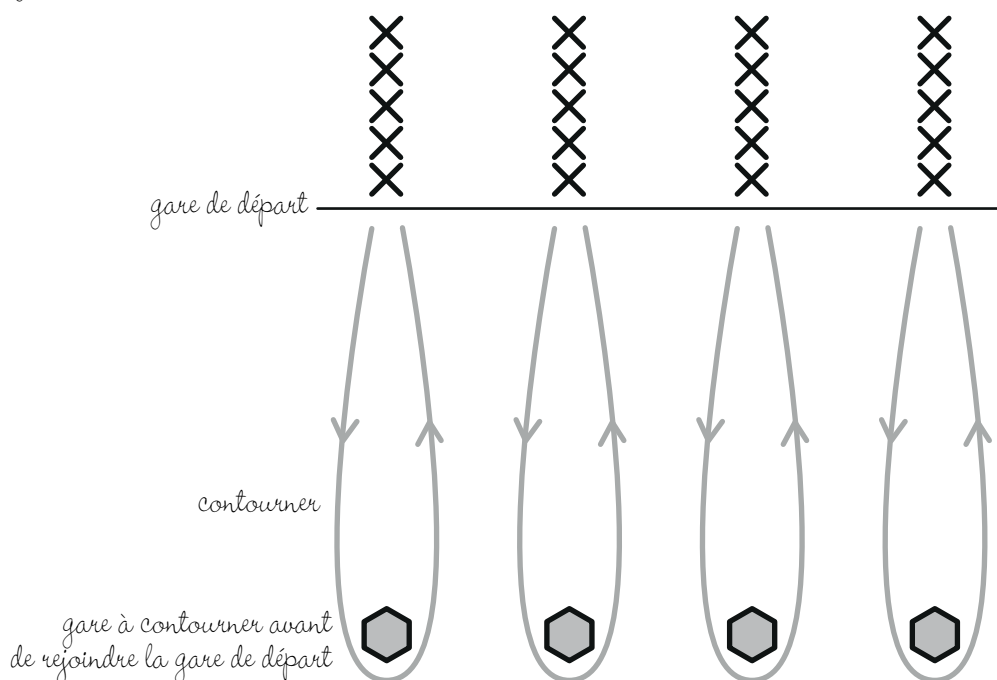
(voir verso)

Remarques/prolongements (suite) :

Règle du jeu

Chaque file (train) est formée d'enfants se tenant par les épaules (ou la taille) ; le meneur (locomotive) est désigné, il se place pour être le premier de la file.

Chaque file se place derrière la gare de départ. Au signal, elle va contourner le cône (gare à contourner), puis rejoint la gare de départ. Toute file se désarticulant doit se reformer avant de repartir. La file gagnante est celle qui rejoint le plus rapidement possible la gare de départ :



À chaque partie, le meneur est remplacé par celui qui le suivait dans la file et se range alors en dernière position. Le second dans la file devenant à son tour locomotive, et ainsi de suite.

Prolongement possible:

Travail de traitement des données: représenter des données.

1. Épingler des carrés de couleurs différentes aux vêtements des enfants, selon le rang qu'ils occupent dans leur file.

Désigner deux enfants qui, à chaque nouvelle partie, vont annoncer la couleur des nouvelles locomotives et le rang que doivent occuper les meneurs de la partie qui s'achève (derrière, en dernier, à la dernière place, au dernier rang...).

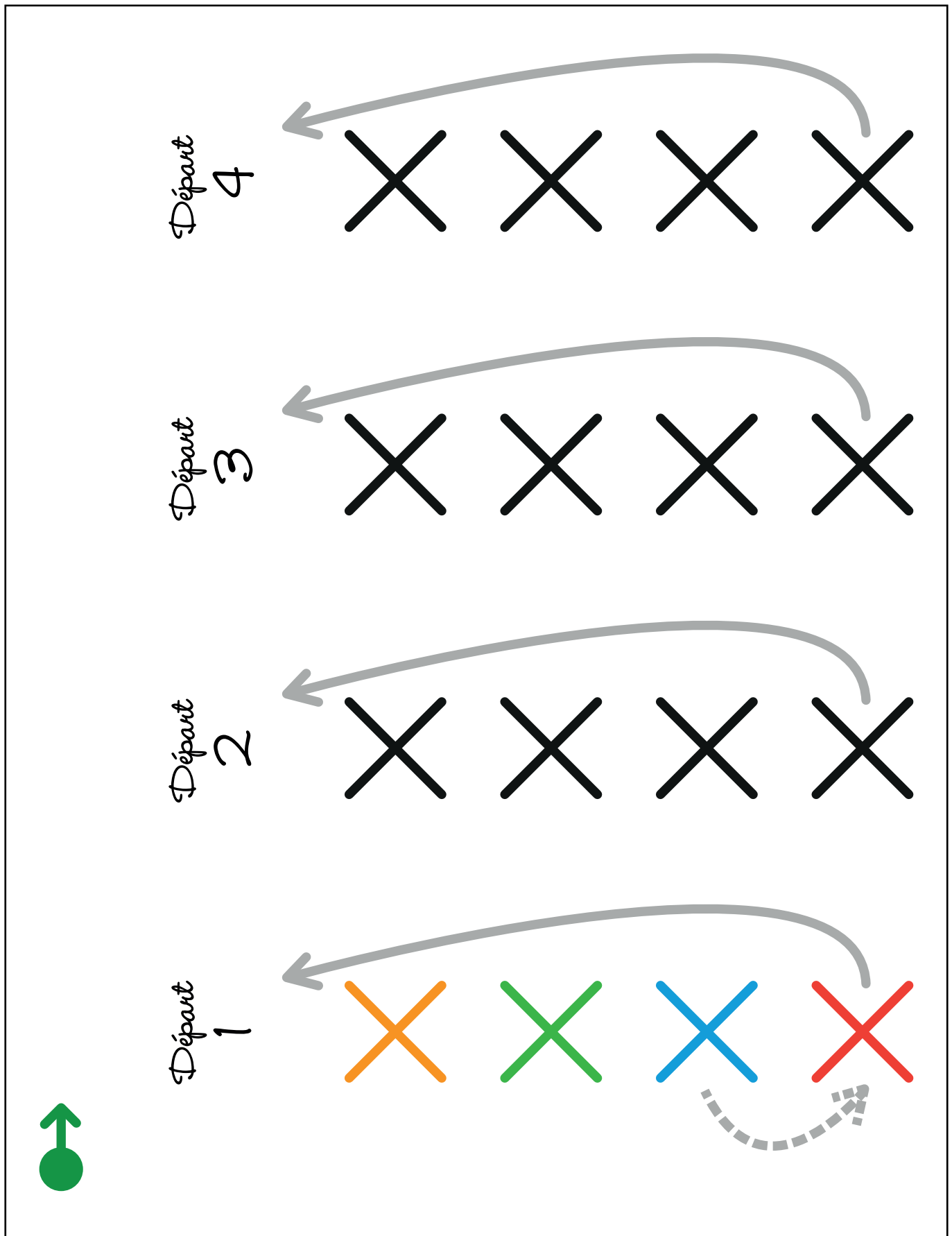
Ils doivent bien sûr respecter l'ordre des places dans les files. Le fait de travailler à deux donne l'occasion d'une discussion, d'échanges, d'argumentations.

2. Donner cette charge à tous les enfants de la classe à chaque nouvelle partie.

3. Fournir un outil de représentation (voir annexe 1) aux enfants désignés afin qu'ils notent la succession des locomotives.

Au fur et à mesure de l'emploi de cet outil et selon le moment de l'année où il sera proposé, certains enfants pourront noter une prévision générale pour l'ensemble des parties à jouer; d'autres devront travailler au fil des parties, une prévision à la fois; d'autres encore auront besoin de voir les joueurs prendre leur nouvel emplacement afin de noter ensuite le résultat de la modification de la file, avec l'aide de l'adulte...

L'important est de conscientiser les enfants du fait que le vécu peut être représenté par une organisation écrite des données.



Nous avons joué aux petits trains. À chaque entrée en gare, nous avons changé de locomotive.

Peux-tu dessiner les couleurs des nouvelles locomotives et des wagons lors de chaque nouveau départ ?

Drôles de personnages !

Domaine

- ☒ Eveil aux sciences
- ☐ Education par la technologie



Fiche Sc :

1

Classe :

M3

Réf prog :

Compétence ciblée

Les êtres vivants

Objectif

- ☐ Savoir
- ☒ Savoir-faire
- ☐ Savoir-être

Schéma corporel: développer

la représentation mentale du corps.

Progression

- ☐ Découvrir
- ☒ Asseoir
- ☐ Expérimenter
- ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Le vocabulaire inhérent au schéma corporel,
selon le degré d'acquisition des élèves, en veillant
à l'augmenter de termes corrects et spécifiques.

Situation mobilisatrice

Jeu collectif à travers des dessins.

Tâche(s) de l'enfant

Dessiner successivement les parties du corps.

Matériel

Feuilles de papier A4 ou A5,
crayons ou feutres noirs.

Organisation / Regroupement

La classe entière divisée en groupes de 6 enfants.

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Emergence des déjà-là - Différenciation - Structuration : (ce que l'on sait déjà, qu'il faudra compléter, amender plus tard → il reste de la place pour cela sur le panneau, la fiche.) - Evaluation

- Annoncer le jeu et expliquer qu'avant le règne de la télévision, il était joué en famille ou même entre adultes, pour occuper les soirées d'hiver.
- En donner le fonctionnement: chacun...
 - dessine la partie demandée du personnage,
 - plie le papier de façon à ce que l'accroche entre son dessin et le suivant puisse se faire (laisser voir le bas de son dessin),
 - passe le papier plié au suivant,
 - dessine la partie suivante,
 - plie le papier,
 - le passe au suivant,
 - etc...
- jusqu'à ce que les pieds aient été dessinés ;
- le dernier à qui le papier est passé y inscrit le nom (ou le dicte à l'adulte) d'un personnage connu de tous ;
- on découvre ensuite ensemble les représentations des personnages nommés. (suite au verso)

Remarques / prolongements

(voir verso)

Déroulement (suite) :

- Redéfinir au besoin les différentes parties du corps et leurs particularités, les éléments qui les constituent (seront dessinés: le haut de la tête - cheveux, coiffure - ou un chapeau / la tête / le buste avec les bras, les mains / les jambes / les pieds).
- Eventuellement reprendre un dessin de ces éléments au tableau pour fixer la mémoire ; dans ce cas, cacher le dessin durant le jeu pour éviter une simple copie de la part des enfants.
- Jouer un premier tour en rappelant le principe du pli et en vérifiant son effectuation.
- Lors de la découverte des personnages, commenter l'un ou l'autre des dessins, puis les afficher tous de façon à ce que l'observation soit possible par tous les enfants.
- Lors de la reprise du jeu, faire remarquer ce que l'on avait oublié ou mal dessiné lors du premier jeu (bras attachés à la tête, pieds tournés dans un seul sens...)
- Veiller à tout moment à l'emploi du vocabulaire adéquat.

Prolongement possible:

- Coloriage des personnages en groupe (répartition des tâches: chacun aura l'une partie de chacun des personnages à réaliser; l'un les contours, l'autre l'intérieur de chaque partie; l'un un outil, l'autre un autre outil...)
→ collaboration, langage.
- Demander à chaque enfant de penser à un personnage et d'en dessiner une partie à chaque passage de papier
→ attention et mémoire.
- Réalisation d'un jeu de reconstitution des personnages (avec dé → reconnaissance des schèmes).

Exemples (jeu partagé en famille) :

