

# Les parcours de peluches

Source : ACCES GS pp. 86-89 (séance Les jouets de Tom)

## Domaine :

Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

## Compétence :

Faire l'expérience de l'espace : se situer par rapport à des objets repères.

Représenter l'espace : élaborer des premiers essais de représentation plane communicables.

## Objectif :

Élaborer un parcours communicable entre des objets.

## Séance 1 :

### Vocabulaire à retenir :

parcours, chemin

### Matériel :

- Corde rouge et 4 plots, tapis
- Peluches et images plastifiées
- Parcours plastifiés A4 + feutre effaçable rouge
- Petites images des animaux pour le codage du parcours

### 1) Appropriation de la situation mathématique

a. Explication de la situation : aller chercher les peluches sans passer deux fois par le même chemin.

Réaliser un parcours en déroulant la corde rouge. Un élève refait le parcours en suivant la corde. Verbaliser le parcours : « X a pris d'abord le lapin, puis le chien, puis le singe. » Faire remettre les peluches dans l'ordre du parcours.

b. Présenter la feuille de codage du parcours (format A4).

Réaliser un parcours. Faire verbaliser. Coder en traçant le chemin emprunté sur la feuille A4. Réaliser un second parcours. Le faire coder par un élève sur la feuille A4. Placer les petites images des animaux dans l'ordre de ramassage.

### 2) Manipulation collective

a. Un élève réalise un parcours. Verbaliser le parcours. L'élève le code sur la feuille A4 et ordonne les images. Vérifier qu'il s'agit d'un nouveau parcours, en le comparant avec les parcours déjà réalisés et codés.

b. Défi : trouver les 6 parcours possibles.

## **Séance 2 :**

### **Matériel :**

- Parcours A5
- Images

### **1) Dictée de parcours**

Dicté un parcours en plaçant les images au tableau. Les élèves le tracent sur une feuille A6.

### **2) Décoder un parcours**

Tracer un parcours au tableau. Les élèves le reproduisent et le codent avec les petites images.

## **Séance 3 :**

### **1) Fiche 1 : décoder un parcours**

Pour chaque parcours, ranger les peluches dans l'ordre de leur ramassage.

### **2) Fiche 2 : décoder un parcours**

Tracer 6 parcours différents.