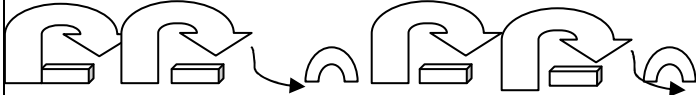
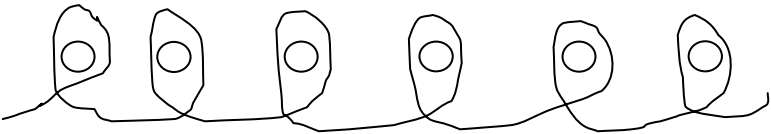
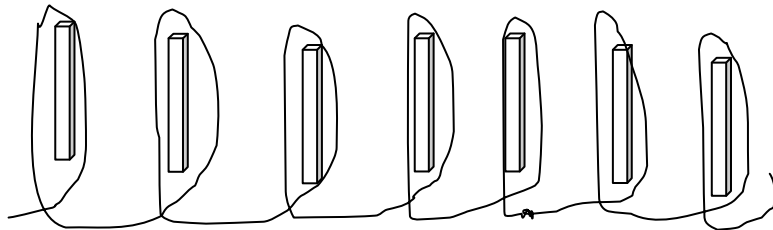


				<p>s'assoit." Les deux mêmes que ce matin s'assoit quand ils voient que celui du milieu s'assoit (visiblement, ils n'ont encore pas écouté la consigne, dès lundi, je leur fais tout répéter). Aucun ne repère seul que dans le cas de 2 et de 4, personne ne peut s'asseoir.</p>
2	Lignes horizontales :	<ul style="list-style-type: none"> • jeux de lancers roulés (par deux face à face, enfants assis) • balles et quilles, balle et tunnel • marcher sur la ligne droite, sur la poutre (exercices Montessori) 	<p>Mesures de longueur, comparaison :</p> <p>parcours, organisation de l'espace de gauche à droite, symbolisation :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Qui est le plus petit de la classe ? Et le plus grand ? : trouver une méthode pour se ranger du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit (par équipes de 4, tout le groupe). • Les trois petits cochons : Après avoir tué le loup, les trois petits cochons veulent retourner voir leur maman pour lui raconter leur histoire. Leur maison (1 cerceau) est ici au fond de la salle, la maison de leur maman (1 autre cerceau) est là-bas, à l'autre bout. Entre les deux maisons, il y a trois chemins (je les trace à la craie : un blanc, tout droit, un jaune un peu sinueux, un rouge très sinueux). Vous vous rappelez, le troisième petit cochon est très malin, quel chemin va-t-il prendre ? (--> le blanc parce que c'est le plus court), et le deuxième qui est un peu moins malin ? Et le troisième qui n'est pas malin du tout ? Nous allons essayer les trois chemins, mais vous marcherez tous à la même vitesse, pour cela il faudra toujours que le talon de votre pied touche la pointe de l'autre, comme cela : je pose le pied sur la ligne et je fais toucher sa pointe avec le talon de l'autre pied, la pointe, le talon, la pointe, le talon. Passage des élèves trois par trois, dès que les trois premiers sont un peu éloignés du départ, j'en envoie trois autres. Je présente trois affichettes (1° : une flèche qui monte, une flèche qui descend ; 2° : un serpent et une flèche horizontale de gauche à droite ; 3° : trois carrés et trois flèches courbes qui les enjambent). Les élèves savent que nous allons faire un parcours. « Que signifient ces dessins ? ». Nathan explique le premier : « Ça veut dire qu'on monte et on descend. » J'installe deux bancs

				<p>dont deux des pieds sont posés sur un troisième. La solution de la chaise, proposée par un GS, est rejetée, la pente serait trop forte et le dispositif ne serait pas assez stable.</p> <p>Les deux autres affichettes sont vite comprises : « on rampe comme les serpents » (deux GS ne connaissaient pas le verbe « ramper ») et « on saute par-dessus des blocs en mousse ».</p> <p>Une fois le parcours effectué par tous les élèves, je change l'ordre des étiquettes et charge une équipe de réinstaller le parcours. La chef d'équipe gère tout toute seule. Les GS/CP n'ont pas l'occasion de « lire » les consignes ni de dialoguer entre eux pour les déplacements.</p> <p>•Succession de quatre actions avec le cerceau : « Vous lancerez le cerceau en l'air, vous le rattraperez puis vous le poserez par terre et vous assiérez à l'intérieur en tailleur. »</p>
3	<p>Lignes obliques :</p> <p>Vagues :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • parcours montée/descente (bancs) debout, quadrupédie, en rampant • slaloms entre les balises • avec les rubans : faire onduler 	Autant, plus, moins :	<p>•Chaises musicales (autant, plus, moins) : « T. nous a expliqué la règle du jeu des chaises musicales. Nous avons dit que nous remplacerions les chaises par des cerceaux. Il faut qu'il manque un cerceau. Pour savoir combien je dois prendre de cerceaux, je dois savoir combien nous sommes. Vous devez donc vous compter. » Les élèves se regroupent en tas (GS + CP) et commencent à compter dans tous les sens. Deux GS ne participent pas. Les résultats sont évidemment très différents selon les élèves (de 12 à 20). Je fais mettre les enfants en ligne et demande à A. (GS) de compter tout le monde sans s'oublier elle. Elle réussit à compter les 15 élèves. Deux GS ne savent pas redire qu'il y a 15 élèves. « Vous êtes 15 élèves. Combien dois-je prendre de cerceaux ? ». Là aussi, les avis divergent. L'enfant qui comptait recompte tout le monde sauf le dernier. Nous jouons donc avec 14</p>

				<p>cerceaux, les GS comptent en même temps que je pose les cerceaux au sol (lorsqu'ils accélèrent et me « doublent », j'arrête et fais recompter les cerceaux posés, ils comprennent assez vite qu'ils doivent adapter leur vitesse de récitation de la comptine à mes gestes). En cours de jeu, tout le monde sait ce que je dois faire après chaque partie. Lorsque nous arrivons à moins de 5, les GS décomptent spontanément : « Il n'y en aura plus que 4 ! Plus que 3 ! ... »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcher sur la pulsation (tambourin) plus ou moins rapide.
4	<p>Bonds et vagues (vers les lettres m et n) :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • faire des bonds par-dessus des obstacles • parcours : sauter par-dessus les caissettes (2 ou 3), passer sous la chaise (« vivre » le tracé du n, du m) 	<p>Compter (la dizaine, connaissance intuitive)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les commandes de doigts : J'appelle au tableau 10, puis 20, 30, ... 90 doigts. Les élèves au tableau doivent alors recompter leurs doigts de 10 en 10 (élève 1 : 10 ; élève 2 : 20, etc.) et ceux à leurs places donner le nombre d'enfants (Les CE1 « traduisent » en nombre d'unités simples, nombre de dizaines). Un élève de GS (Taïlan) « accroche » tellement bien que c'est lui qui donne les termes de l'égalité « 90 unités simples = 9 dizaines ». Les GS assurent leur rôle (après que les CE1 ou les CP les ont appelés dans « leur » groupe de doigts) en comptant de 10 en 10 jusqu'à 40 ou 50.
5	<p>Pointes (vers le tracé de i, u ; t.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • parcours : 1 grande chaise, un objet pendu au plafond (ou l'enseignant tenant un bâton à bout de bras), une grande chaise, etc. : ramper sous la chaise, se mettre debout et sauter en extension vers l'objet, ramper sous la chaise, etc.  <ul style="list-style-type: none"> • petit et grand : se hausser sur la pointe des pieds, se ratatiner, passer sous un obstacle plus ou moins haut en gardant le buste 	<p>Rythme, spatialisation :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • marcher sur un rythme (noire/noire/silence/noire /noire/silence ; même chose avec 3 noires et un silence) • Les enfants se mettent en file indienne en obéissant chacun à une consigne précise (« X vient se mettre devant moi ; Y se met derrière X en laissant un peu de place ; Z vient se mettre entre X et moi ; A va se placer derrière Y ; B se met entre A et X, devant Y ; ... ») • Les enfants constituent un « train », Z est le conducteur, T est le dernier wagon. Les voyageurs placés entre ... et ... lèvent le

		<p>droit, files indiennes « grand - petit - grand - petit - ... » ; « grand - petit - petit - grand - petit - petit - ... » ; « grand - grand - petit - grand - grand - petit - ... » ; etc.</p>	<p>Écrire les nombres de 10 à 16 :</p>	<p>doigt. Les voyageurs placés derrière ... mettent les mains sur la tête.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans la mare, sur la rive. • Jeux de doigts : de 10 à 16 « Je veux que vous me montriez 10 doigts. (Un seul GS compte, les autres montrent spontanément leurs deux mains ouvertes). Et maintenant 12 doigts. (Deux élèves de GS se tournent l'un vers l'autre pour s'associer. Les autres cherchent puis se tournent vers un camarade. Deux GS ne participent pas. J'en fais venir un au tableau avec un élève de CP.) Même chose pour 18 (là, les deux GS de tout à l'heure lèvent l'un les deux mains et l'autre huit doigts.), 15, 13, 11, etc. A chaque fois, je fais venir un groupe de 2 au tableau et je fais recompter le tout au plus jeune du groupe. On oralise en écrivant au-dessus de leur tête : 1 enfant « entier » et encore 5 doigts de l'autre. Puis ils s'écartent et lisent « 15 ».
6	Boucles :	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours : file de briques espacées au sol, départ décalé vers le « bas de la salle : l'hirondelle attrape les mouches, elle vole, passe par devant, tourne autour et continue vers la mouche suivante (difficile, refaire plusieurs jours) + même parcours avec un bâton à la main : l'enfant reste « sous » la ligne de briques et avance son bâton en entourant chaque mouche en passant par l'avant, de plus en plus vite.  <p>D</p>	<p>Compter en rythme, compter de deux en deux :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La ronde : « Vous allez bien observer ce que je fais puis vous m'expliquerez comment ça marche. » Tout en tapant dans les mains (noire, noire, silence, noire, noire, silence), je compte : 1, 2, ..., 3, 4, ..., 5, 6, ... Un GS explique : « Tu tapes deux fois et tu t'arrêtes. Tu tapes deux fois et tu t'arrêtes. En même temps, tu comptes. » Nous le faisons tous ensemble jusqu'à 30. « Maintenant, écoutez bien, je vais changer un peu. Vous me direz ce qui a changé. » Cette fois, je prononce les nombres impairs à voix basse, les nombres pairs, très fort. Un GS explique. On s'entraîne (difficile).

				<ul style="list-style-type: none"> • Marcher au rythme du tambourin (noire, noire, silence : II II II II ...) en comptant. • Jeux d'hier : frapper le rythme avec les mains en comptant à voix haute ; puis le premier à voix basse et le second à voix haute. • Le gérant du cinéma fait entrer les élèves deux par deux dans la salle et les compte au passage. Presque tous les GS/CP annoncent en passant : « deux » puis « quatre », puis « six », etc. Un ou deux se trompent puis rectifient en disant le premier nombre à voix basse et le second à voix haute.
7	Boucles longues (vers l, b, h)	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours (grandes boucles) : même chose mais les mouches sont matérialisées par des bâtons posés au sol, l'enfant dépasse la mouche, l'entoure et « redescend » bien droit derrière elle + même parcours grand bâton à la main.  <hr/> <p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternances boucles « rondes » et « boucles » longues • Attitude posturale : « dos rond » / « dos droit » 	<p>Compter en rythme :</p> <p>distribuer :</p> <p>écrire les nombres de 10 à 19 ; le nombre 20 ; les nombres de 20 à 29</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compter en rythme (2 en 2) : fort et doux Très simple pour tous, jeudi, j'arrête... • distributions : 1 balle pour chacun, 1 anneau pour chacun, etc. La distribution se passe sans problème. Le matériel distribué sert ensuite à inventer un jeu d'adresse que l'on montre aux copains et qu'ils doivent reproduire. • Montrer 11, 12, ... 19 doigts en se mettant par groupes de deux enfants : l'un montre 10 doigts et l'autre complète. (difficile pour deux GS : l'un compte jusqu'à 12, l'autre jusqu'à 15). • Montrer 20 doigts : Petite idée lumineuse de dernière minute : depuis que je faisais jouer les élèves à ce « jeu », les enfants montrant une dizaine de doigts se plaçaient les uns à côté des autres ; aujourd'hui, l'un des groupes a eu l'idée de se mettre en file indienne, celui de derrière montrant ses deux mains par-dessus les épaules de son

				<p>camarade. Disposition adoptée à l'unanimité !</p> <ul style="list-style-type: none">• Aujourd'hui, nous sommes le 20, montrez-moi 20 doigts ! Demain nous serons le 21, montrez-moi 21 doigts. <p>L'un des GS s'exclame : « Faut se mettre par trois ! »</p> <p>Nous continuons avec 25, 28, 22, etc. (Une CP se fait « vertement tancer » par ses deux GS qui montrent 20, ils lui disent : « Toi tu montres 5, 25, c'est 20 et 5, pas la peine de tout recompter ! », la CPette n'est pas sûre qu'ils aient raison, elle préfère recompter. J'interviens pour qu'elle fixe cette notion).</p>
--	--	--	--	--