

EPS GS (CP)
Novembre - Décembre

Semaine	Écriture		Mathématiques	
1, 2, 3, 4, 5, 6	<p>rotations vers la gauche</p> <p>exercices rythmiques pour préparer à la succession de gestes lorsqu'on copie un mot</p> <p>Pour travailler la motricité fine et l'autonomisation des doigts</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rondes et jeux dansés (fermier dans son pré, chandelle, etc.) : fixer le sens de rotation (antihoraire) ; jeux où l'on change de sens à la fin de chaque phrase musicale • rubans : faire tourner le ruban en partant vers... • « Je saute, je saute, je passe sous le banc, j'attrape la petite mouche, puis la grande mouche, etc. » » • « je frappe dans mes mains, je frappe dans mes mains, je frappe sur la table, je fais un tour de moulin, j'écarte les deux bras. et je recommence, mains, mains, petite mouche, grande mouche, moulin, bras.» • jeux de doigts : pianotages ; petit bonhomme (index et majeur) qui marche, qui sautille, qui court, qui galope, qui marche en levant haut les genoux, qui glisse sur ses patins à glace ; doigts serrés, doigts écartés (« nuage ! » « soleil ! » on peut ajouter « pluie ! » en faisant les « mains molles » avec les doigts qui pendent comme si on les faisait s'égoutter); M. Pouce dit bonjour à l'index, au majeur, à l'annulaire, à l'auriculaire ; les amis se tiennent collés l'un contre l'autre : pouce et index, majeur et annulaire, 	<p>Introduction aux signes + et - : avancer et reculer ; 1, 2, 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Le passage du gué :</u> <u>Matériel :</u> trois lignes de 10 cerceaux ; un dé portant deux faces à 1 point, deux faces à 2 points, une face à 3 points et une face blanche ; dans un deuxième temps, un dé portant 3 faces + et 3 faces - ; dans un troisième temps, trois séries de 10 cartons portant les nombres de 1 à 10. <u>Organisation :</u> enfants partagés en trois files indiennes derrière les trois lignes de cerceaux. <u>Déroulement :</u> <u>1° étape</u> (de 4 à 8 séances d'une vingtaine de minutes, soit une à deux semaines de classe) : « Vous devez franchir la rivière en sautant sur les cailloux. Le « grand sage » qui est de l'autre côté de la rivière lance le dé et vous annonce combien de pas vous avez le droit de faire. Deux personnes ne peuvent être en même temps sur le même passage. Il faut attendre que votre camarade ait franchi la rivière pour pouvoir commencer. » Faire un premier tirage pour la première file de cerceaux, un deuxième pour la deuxième file, etc. L'arrivée se fait quel que soit le nombre de points du dé (même si le tirage du dé est 3, l'enfant qui est à un cerceau de l'arrivée sort). Une variante pourra être programmée les derniers jours : si l'enfant sur le « pont » a eu un tirage de 3 et qu'il n'a qu'un bond à faire pour gagner l'autre rive, le suivant complète et avance de 2 bonds sur le pont (à faire trouver aux élèves). <u>2° étape</u> (de 4 à 8 séances d'une vingtaine de minutes) « Je rajoute un nouveau dé (le montrer, le faire décrire, faire expliquer ou expliquer soi-même les signes + et -). Maintenant, le « grand sage »

		<p>auriculaire tout seul, on change : auriculaire et annulaire, majeur et index, pouce tout seul, on change, etc. ; ombres chinoises.</p>		<p>jette les deux dés, que devrez-vous faire si vous avez « + 3 », « -2 », etc. »</p> <p>Jouer comme avec la première règle. Institutionnaliser le report des points sur le passeur suivant.</p> <p><u>3° étape</u> (de 4 à 8 séances) :</p> <p>Variante conseillée (au fur et à mesure de ces dernières séances) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants installent eux-mêmes le parcours. Je donne plus ou moins exprès un nombre de cerceaux légèrement différent de 30, charge étant donnée aux élèves de venir réclamer les cerceaux manquants ou rendre les cerceaux surnuméraires. - Donner les étiquettes-nombres dans le désordre en les distribuant une à une à chacun des élèves, à eux de s'organiser pour numéroter les trois files de cerceaux. <p>« Maintenant que les cases sont numérotées, celui qui passe doit annoncer dans quelle case il doit s'arrêter en disant : « Je vais dans la case ... ». » (Pas de règle spéciale pour le retour à zéro, que l'on tire -1, -2 ou -3, on dit : « Je repars à zéro. »)</p>
--	--	---	--	--

Les autres jeux prévus ne sont pas des « jeux de gym ». Donc, c'est tout. Si j'ai d'autres idées, je vous communique ça.