

Explorer le monde : faire l'expérience de l'espace

Objectif : réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation

Mat : comptine « la maison de l'escargot »
Cartes des personnages

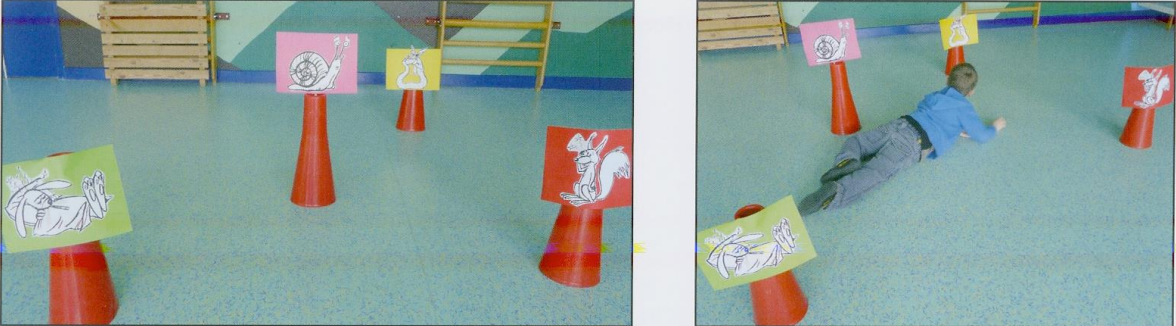
Etape 1

Découvrir la poésie

Jouer à l'escargot en mettant en scène la poésie.

Vous pourrez placer les différents personnages à différents endroits de la pièce sur une chaise et en récitant la poésie, votre enfant se déplacera sur le parcours aménagé en respectant l'ordre d'arrivée des personnages.

ÉTAPE 1 Comprendre la notion de cheminement



Les dessins du lièvre, de l'écureuil et du serpent sont fixés sur 3 plots qui représentent leurs maisons.

Se déplacer de plot en plot en respectant l'ordre de la poésie.

Etape 2

On ne peut plus utiliser la parole pour indiquer le parcours, on pourra montrer les images (format étiquettes) pour suivre l'ordre des personnages

ÉTAPE 2 Représenter un parcours



Indiquer le parcours à réaliser en montrant les images à son camarade.

Etape 3 :

Entraînement pour le « décodage »

A l'aide de ces étiquettes coder différents parcours (ordre différents de la poésie) et faire réaliser le parcours à l'enfant