



La semaine des mathématiques  
**Niveau 1**

**Danse avec les formes**

# Explorer les formes en dansant

- Explorer les formes
  - ✓ *Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme*
  - ✓ *Savoir nommer quelques formes planes*
  - ✓ *Reproduire, dessiner des formes planes*
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique
  - ✓ *Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive*
    - ✓ *Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.*

# Sommaire

Le mouvement

Bouge  
les «qui roulent»  
et  
les «qui piquent».

L'espace

Danse dedans,  
danse autour.

Le contact

Colle-toi à la  
même forme.

L'espace proche

Trace des formes  
avec ton corps.

N'hésitez pas à poster des photos d'élèves en activité sur ce lien.

Des parcours à composer... voir  
détails sur la diapo suivante.

Lien vers le [DIGIPAD](#) pour  
déposer les productions



# 4 parcours possibles

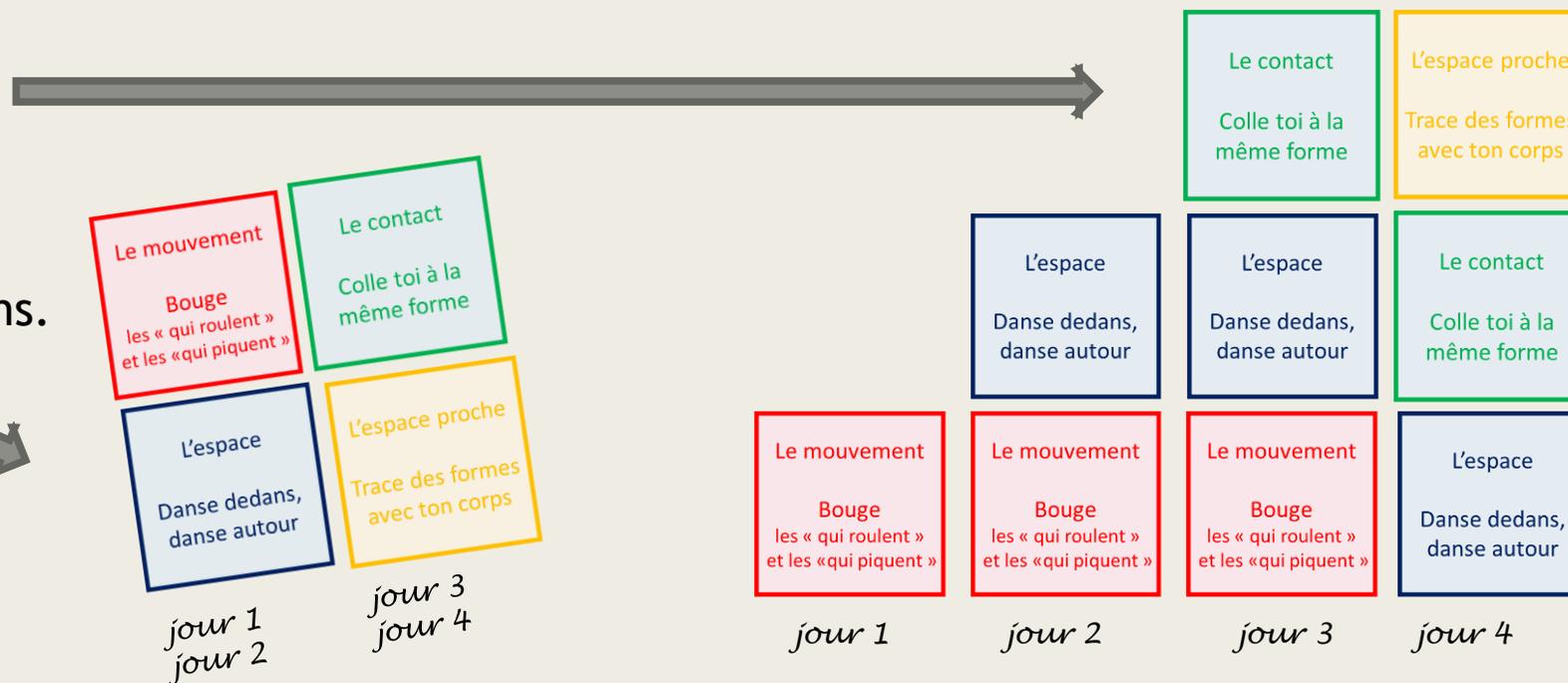
...en fonction :

- du matériel disponible,
- de la durée des séances en salle de jeu,
- des notions déjà abordées.

Il est possible d'approfondir une même situation en fonction de sa progression,

de reconduire les situations,

de combiner plusieurs situations.



# En un coup d'œil



Classer des solides :  
polyèdre/non polyèdre.



Identifier côté et sommet  
(pointe, pointu, coin...).



Associer des formes:  
triangle, cercle,  
carré, rectangle.



Représenter:  
triangle, cercle, carré.

## Le mouvement

Bouge  
les «qui roulent»  
et  
les «qui piquent».

## L'espace

Danse dedans,  
danse autour.

## Le contact

Colle-toi à la  
même forme.

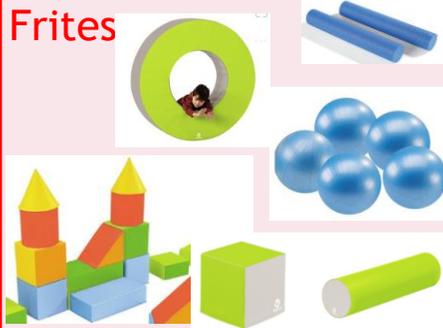
## L'espace proche

Trace des formes  
avec ton corps.

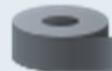
## Des solides en mousse

Gros ballons

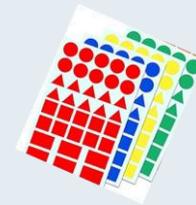
Frites



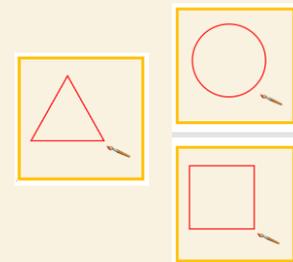
Du scotch pour  
matérialiser au sol :  
un grand carré  
d'environ 3m de côté  
un rectangle d'environ  
2 X 5 m  
un grand triangle



## Gommettes

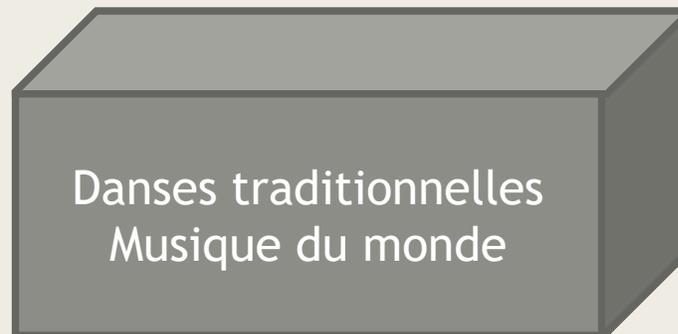


## Pictogrammes formes



# En musique

Quelques propositions de musiques pour lancer et accompagner les activités de la semaine.



The Name's Bond... James Bond  
Bonne Nuit Les Petits - Le Gnrique (Chanson Officielle)  
Charlie Chaplin's The Kid (suite)  
The Big Blue Overture  
[Film] Musique - Les Dents De La Mer  
The Raider's March (From "Raiders of the Lost Ark")  
Johannes Brahms - Lullaby  
The good, the bad and the ugly - Il buono, il brutto, il cattivo  
"Les Aventures de Rabbi Jacob" OST | Gnrique | Vladimir Cosma  
Les temps modernes Thme  
The Pink Panther Theme



[Ressources complémentaires](#)

# Le mouvement

## Bouge les « qui roulent » et les « qui piquent »

- **Situation : découverte du matériel**

### Étape 1

Différents solides sont dispersés au sol (plus de formes que d'élèves).

Au démarrage de la musique, les élèves choisissent une forme, se l'approprient par le toucher (faire le tour avec la main, le doigt, le coude, le pied) et la déplacent pour la ramener dans la maison des « qui roulent » ou la maison des « qui piquent ».

### Étape 2

Les mêmes solides sont à nouveau dispersés au sol.

Au démarrage de la musique, les élèves choisissent une forme et la déplacent au sol pour la ramener dans la maison des « qui roulent » ou la maison des « qui piquent ».

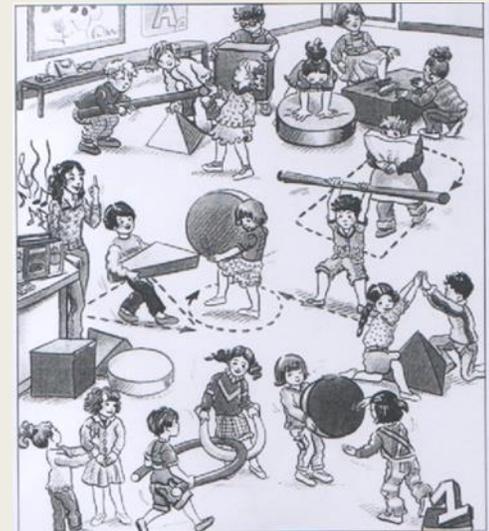
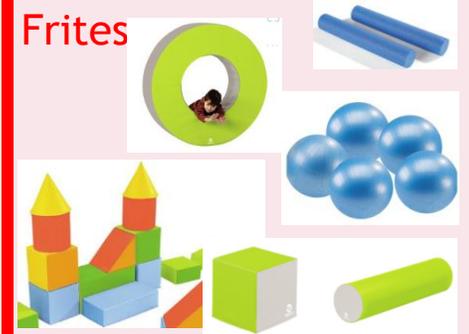


Classer des solides  
polyèdre/non polyèdre

Des solides en mousse

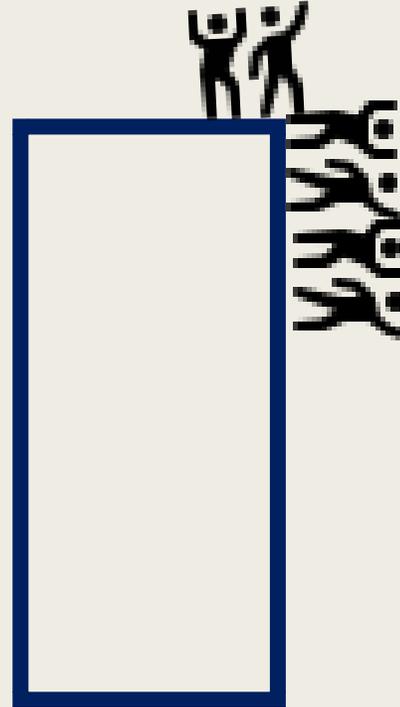
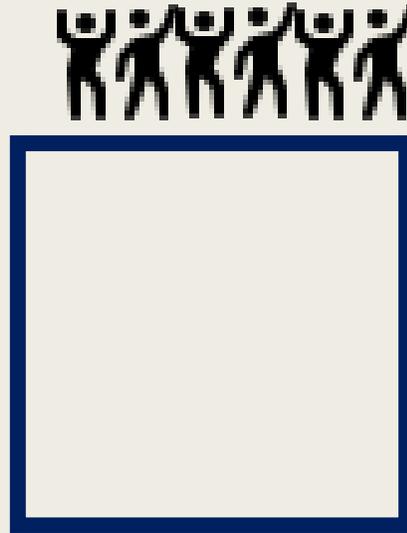
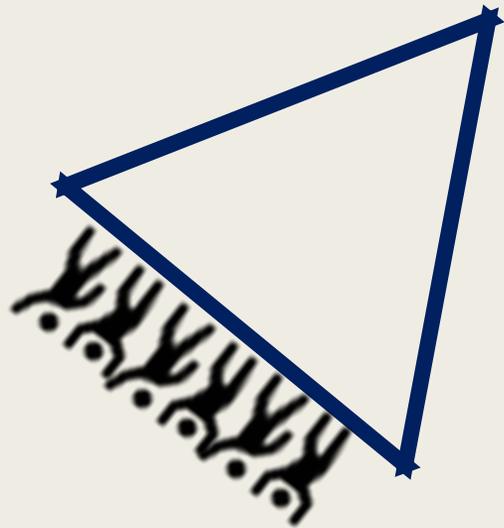
Gros ballons

Frites



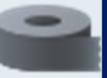
# L'espace

## Danse dedans, danse autour



 Identifier côté et sommet  
(pointe, pointu, coin...)

Du scotch pour  
matérialiser au sol :  
un grand carré  
d'environ 3m de côté  
un rectangle d'environ  
2 X 5 m  
un grand triangle



### Situation 0 :

Partager la classe en trois groupes. Chaque groupe va s'asseoir autour d'un tracé de polygone.

## ▪ Situation 1 : de l'extérieur vers l'intérieur des polygones

### Etape 1

Au démarrage de la musique, tous les élèves se déplacent à l'extérieur de sa forme en suivant le contour et dans un même sens de rotation.

A l'arrêt de la musique ils rentrent dans la forme par un sommet et vont s'asseoir.

*Donner la consigne aux élèves en montrant : « Il y a des formes tracées au sol. Pendant la musique, je longe la forme à l'extérieur sans marcher sur le scotch et quand la musique s'arrête, je rentre dans la forme par le coin (la pointe, le pointu) le plus proche. »*

### Etape 2

Les élèves se lèvent et se donnent la main pour constituer une farandole. Un élève est désigné comme meneur pour chaque farandole.

Au démarrage de la musique, chaque farandole fait le tour de sa forme, à l'extérieur.

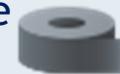
A l'arrêt de la musique ils rentrent dans la forme par un sommet et vont s'asseoir ou danser individuellement lentement à l'intérieur, sans sortir de la forme.

### Etape 3

Réinvestir plusieurs fois la danse pour que chaque groupe puisse investir chaque polygone.

 Identifier coté et sommet  
(pointe, pointu, coin...)

Du scotch pour matérialiser au sol :  
un grand carré d'environ 3m de côté  
un rectangle d'environ 2 X 5 m  
un grand triangle



## ▪ Situation 2 : sur les cotés des polygones

### Etape 1

Au démarrage de la musique tous les élèves se déplacent les uns derrière les autres en marchant sur le scotch de leur forme.

A l'arrêt de la musique ils rentrent dans la forme par un sommet et vont s'asseoir.

### Etape 2

Les élèves se lèvent et se donnent la main pour constituer une farandole. Un élève est désigné comme meneur pour chaque farandole.

Au démarrage de la musique, chaque farandole marche sur le scotch autour de leur forme.

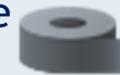
A l'arrêt de la musique ils rentrent dans la forme par un sommet et vont s'asseoir ou danser individuellement lentement à l'intérieur, sans sortir de la forme.

### Etape 3

Réinvestir plusieurs fois la danse pour que chaque groupe puisse investir chaque polygone.

 Identifier côté et sommet  
(pointe, pointu, coin...)

Du scotch pour matérialiser au sol :  
un grand carré d'environ 3m de côté  
un rectangle d'environ 2 X 5 m  
un grand triangle



# Le contact

## Colle-toi à la même forme.

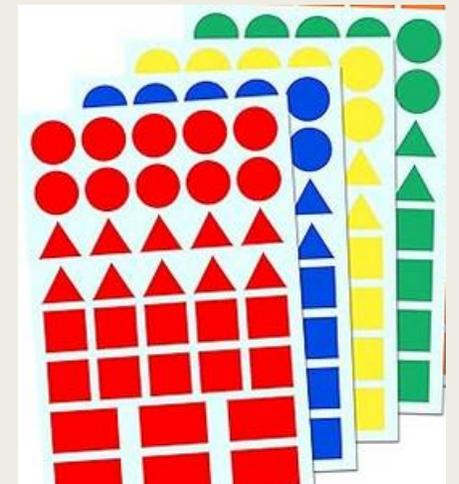
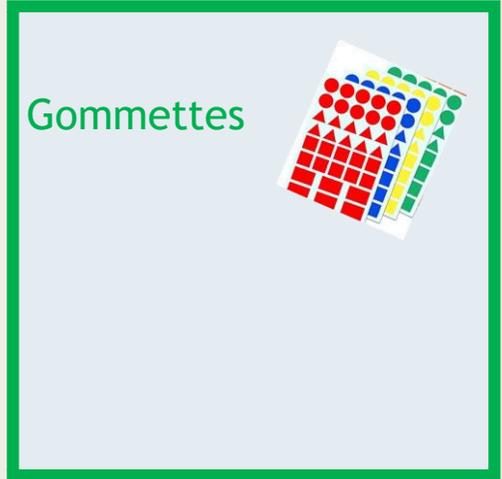
### ■ Situation :

De grandes gommettes de formes différentes sont disposées sur les vêtements (3 par élèves sur des parties du corps visibles par l'élève : coude, genou, épaule, poignet, pied).

Lorsque la musique s'arrête les élèves doivent rechercher un point de contact d'une de leur forme avec une même forme sur un autre élève.

Lorsque les élèves maîtrisent cette situation, l'enseignant peut proposer d'augmenter le nombre de points de contact, en s'associant par 3 ou plus.

Remarque : chez les PS, on pourra débiter avec une seule gommette.



## ■ Pour aller plus loin :

Les élèves entrent dans les formes tracées au sol à condition de posséder une gommette de la même forme.

Lorsque la musique s'arrête, tous les élèves présents dans cet espace doivent se coller par leur gommette de cette forme et ne plus bouger.

Par exemple, dans le triangle, les élèves s'accrochent par leur triangle.

L'enseignant photographie les postures pour obliger à rester statique.

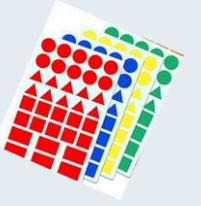


Lien vers le [DIGIPAD](#) pour déposer les productions



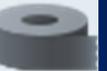
Associer des formes :  
Triangle, cercle,  
carré, rectangle

### Gommettes



Un travail similaire peut être mener avec des solides en mousse (de grande ou petite taille) ou des blocs logiques.

Du scotch pour matérialiser au sol :  
un grand carré d'environ 3m de côté  
un rectangle d'environ 2 X 5 m  
un grand triangle



# L'espace proche

## Trace des formes avec ton corps.

### ■ Situation :

Les élèves disposent d'un pinceau imaginaire avec lequel ils vont tracer des cercles, des triangles et des carrés/rectangles.

**Etape 1 : Chaque forme est associée à une musique.**

Dans un premier temps, on écoute la musique en montrant le pictogramme associé et chaque élève trace la forme selon la musique entendue.



**Etape 2 : Jeu de miroir.**

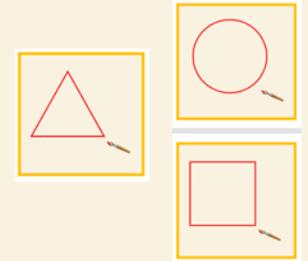
Par deux, sur la musique, les élèves tracent les formes ensemble et au même rythme, **sans contact** (en face à face ou côte à côte).

Par deux, sur la musique, les élèves tracent les formes ensemble et au même rythme, **avec contact** (doigt, main, coude...).



Représenter :  
Triangle, cercle, carré

Pictogrammes formes



Propositions musicales:

- Les cercles :  
[La Nouba – cirque du soleil](#)
- Les carrés :  
[Musique boîteuse – Yvan Gruselle](#)
- Les triangles :  
[Time - KROKE](#)

# En classe

En salle de jeu, l'activité physique des élèves est centrale.  
Voici quelques situations pour revenir en classe sur les notions travaillées.



Classer des solides  
polyèdre/non polyèdre



Identifier côté et sommet  
(pointe, pointu, coin...)

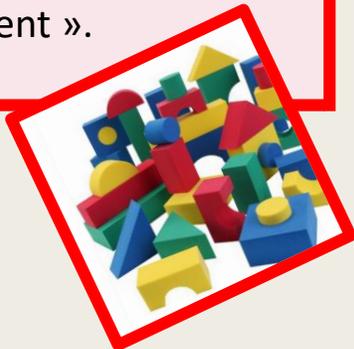


Associer des formes :  
triangle, cercle,  
carré, rectangle



Représenter :  
triangle, cercle, carré

Avec des jeux de construction, déplacer les solides sur une surface pour déterminer s'ils sont à ranger dans la « maison des qui piquent ou des qui roulent ».



L'enseignant trace des figures sur un support (table / grand carton + scotch d'électricien)  
Les élèves placent des figurines sur les côtés, les déplacent autour, identifient les sommets pour faire entrer les figurines ...



Revenir sur l'aspect esthétique des postures  
« gomme contre gomme ».



« Dictée » de formes avec des crayons de couleur et un support pour un groupe d'élèves en utilisant les musiques associées. Nommer et repérer les formes.



Lien vers le [DIGIPAD](#) pour déposer les productions