

Fiche pédagogique

*Petite note pour les enseignants qui ne sont ni alsaciens, ni lorrains :
Chez nous, c'est le lièvre de Pâques qui apporte des oeufs en chocolat la nuit précédant Pâques.
Il s'agit d'une ancienne légende d'origine germanique (le Osternhase). A chaque région ses traditions !*

Domaine : se repérer dans l'espace

Objectif : suivre un algorithme de déplacement

Connaissances et capacités :

- *utiliser un code de déplacement sur un quadrillage
- *s'orienter dans un espace à deux dimensions
- *reconstituer un puzzle

Compétences langagières :

- *Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié à l'orientation et au déplacement (droite, gauche, haut, bas, case, ligne, colonne...)
- *Produire des phrases correctement construites pour traduire en mots un chemin mathématique
- * Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit et constituer la réponse au défi

Compétences transversales :

- *argumenter, justifier
- *échanger, défendre son point de vue
- *se mettre d'accord sur une réponse commune

Pré-requis

- *comprendre et utiliser le symbolisme de la flèche
- *savoir synchroniser le décodage et le déplacement
- *savoir suivre un chemin composé de cases
- *savoir manipuler les pièces d'un puzzle

Activités préparatoires

- *suivre un parcours fléché pas à pas
- *jeux de société avec déplacements sur cases

Propositions de démarches

Phase collective :

- lecture de l'énoncé
- interprétation du texte
- recherche d'une technique de visualisation de l'endroit où l'on se trouve
- présentation de la grille de déplacement et du code
- reformulation de l'énoncé

Moyenne section	Petite section
*recherche individuelle du chemin *mise en commun des résultats trouvés *manipulation individuelle pour reconstituer les puzzles	*recherche collective avec l'enseignant *manipulation individuelle pour reconstituer les puzzles

Phase collective :

- Elaboration d'une éponse sous formes diverses : dictée à l'adulte, enregistrements sonores, photos, dessins, collages....

Anticipation des difficultés et aides possibles

*problèmes d'orientation : travailler les exercices de latéralisation et le vocabulaire correspondant, indiquer le haut et le bas des cases à l'aide d'un signe distinctif.

*problème dans le déplacement (s'arrêter sur la bonne case) : découper et poser les cases avec les flèches sur la grille de déplacement.

Prolongements possibles

*dans le quadrillage, remplacer les indices pièces de puzzle par des lettres pour former un mot en suivant le parcours.

*remplir le quadrillage de dessins différents.

*coder un chemin à partir des dessins relevés lors un parcours (exercice inverse).

*utiliser des œufs orientés différemment dans l'espace ou des vignettes non symétriques (œufs penchés par exemple)

* augmenter le nombre de pièces du ou des puzzle(s)

*modifier la consigne pour que la réponse soit le puzzle laissé dans la grille

Les dessins proviennent de la police AfricanEggs téléchargeable sur <http://www.dafont.com>