

Traces et labyrinthes



Vers le
codage



1 fois
20 minutes

Objectifs pédagogiques

- Reproduire des graphismes réguliers
- Adapter son geste à des contraintes de sens

Compétences requises

- Tirer parti des ressources d'un tracé
- Anticiper des déplacements dans un labyrinthe
- Changer la direction d'un graphisme en vue d'un déplacement

Suggestions de matériel

- Reproduction de différents labyrinthes (cf modèles joints)
- Ruban adhésif
- Porte-mines type gamme apprentissage BIC® Kids ou crayon graphite d'apprentissage

Avant la séance

- Imprimer les labyrinthes associés à cette fiche.
- Afficher-les pour que les élèves les découvrent visuellement, sans suivre avec leurs doigts les « routes blanches ».
- Dessiner un point de départ et un d'arrivée sur un des labyrinthes et proposer à un élève de déplacer son doigt d'un point à un autre. Changer la place des deux points autant de fois que nécessaire pour voir comment le même élève adapte son déplacement.
- Distribuer les labyrinthes à chacun et laisser un temps suffisant d'appropriation des déplacements.
- Prévoir un temps d'observation pour que chacun prenne conscience qu'il y a plusieurs possibilités de déplacements.



Ecrire, apprendre, s'épanouir

Déroulement de la séance

- ★ **Une fois les élèves familiarisés avec les déplacements dans les labyrinthes**, proposer leur de tracer un élément graphique simple en suivant le chemin du labyrinthe. Ces traces vont devoir être les plus régulières possible.
- ★ **Montrer l'exemple ci-dessous et faire constater que les traces laissées changent d'orientation selon la direction prise.** Si cette notion semble difficile pour certains enfants, il est important de repasser par un jeu où ils laisseront les empreintes de leur pouce sur une feuille et de constater physiquement la manière dont ils « tournent » leur main et leur poignet, pour se diriger sur le chemin.
- ★ **Imposer la trace que vous voulez que les élèves reproduisent** > > > >
- ★ **Prévoir des temps d'observation des résultats obtenus et des temps d'échanges** pour que chacun exprime les difficultés qu'il a rencontrées. Montrer, en suivant un élève, les changements de direction que doit prendre la main et son outil scripteur pour se déplacer dans les labyrinthes.

> > > > > > > > > > > > > >

Prolonger la séance

- Sur ce principe, les élèves peuvent inventer de nouvelles traces de plus en plus proches des capitales de certaines lettres : **D, B, Y**, sont quelques exemples qui fonctionnent parfaitement.
- Ils peuvent aussi inventer des labyrinthes de plus en plus complexes.

















