

En avant marche GS

Objectif :

- situer des objets et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions
- Justifier ses choix en tenant compte des différents éléments

Contexte culturel pour l'enseignant : Dans les contes créoles, les animaux se comportent de manière humaine, mais gardent en même temps un aspect animal obéissant aux lois de la nature. Chaque animal illustre un aspect des classes sociales ou psychologiques de la société coloniale. Il y en a de la faune caraïbe, mais aussi des animaux étrangers, comme compère Tigre, Zamba l'éléphant. Les influences sont donc venues de partout dans le monde, aussi bien de l'Afrique que de l'Inde.

Texte de l'énigme :

Pour monter à la montagne Pelée, le chemin est étroit. Compère Lapin veut que les animaux montent bien en rang les uns derrière les autres en suivant l'ordre qu'il a décidé.

Aide-le à organiser le rang :

- **La chèvre n'a personne derrière elle.**
- **Le tigre n'a personne devant lui.**
- **La vache est entre le chien et la chèvre.**
- **Avec sa trompe, l'éléphant peut attraper la queue du tigre.**

Matériel : Imprimer la planche Jeudi en avant marche - les animaux par groupe de 3.

Déroulement:

Les enfants travaillent par groupe sur table au sol. L'enseignant répète autant que nécessaire la situation.

1er élément de discussion : Les élèves devront déjà sélectionner les animaux de l'histoire.

Il est important que les enfants décident d'un sens de marche, une feuille avec des cases et une flèche pourra les aider. On peut proposer des feuilles avec un nombre différent de cases. Les élèves choisiront le support quand ils auront identifié le nombre d'animaux en jeu.

Des animaux en plastique peuvent aider des élèves qui auraient du mal à orienter les images.

2^{ème} élément de discussion : les indications de position ou expression (derrière, devant, entre)
Des jeux de rôle où les élèves sont les animaux et l'enseignant la montagne peuvent favoriser la compréhension.

Pour un espace sur table, il est important d'orienter l'espace. L'enseignant représentera de manière succincte la situation : une boîte pour la montagne (l'arrivée), un chemin étroit dessiné sur une feuille ou avec deux cordelettes où les animaux ne peuvent être que les uns derrière les autres.

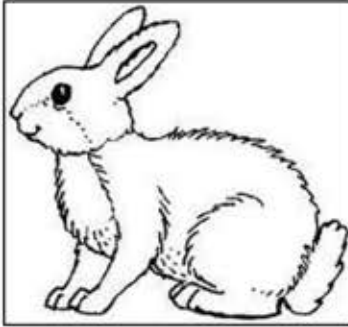
Les enfants doivent s'accorder sur le fait que la tête des animaux indique le sens de la marche. L'utilisation des images est possible pour travailler sur le format feuille, mais le travail dans les différents espaces est nécessaire.

Ce type d'énigme doit être répété en faisant varier les animaux, l'ordre, les positions (devant, derrière, entre)

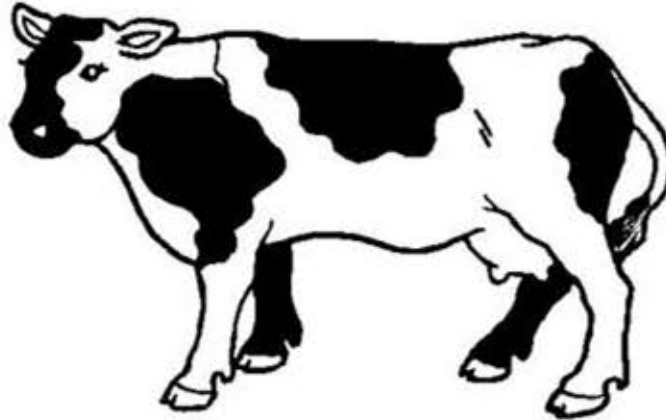
En avant Marche

Planche des animaux

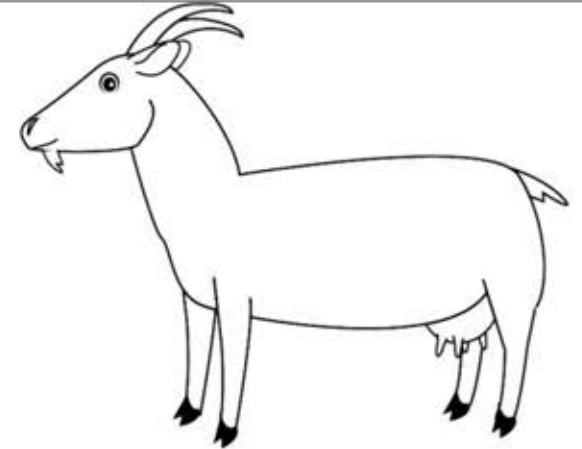
Compère lapin



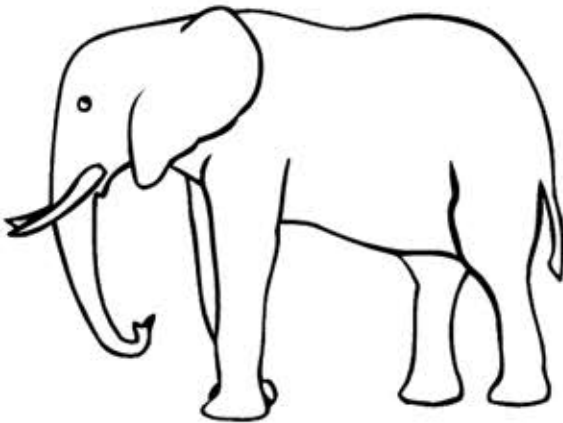
Commère vache



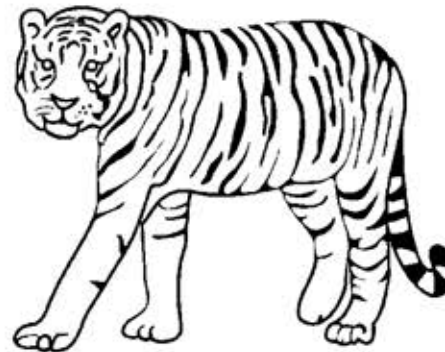
Commère Chèvre



Zamba l'éléphant



Compère tigre



Compère chien

