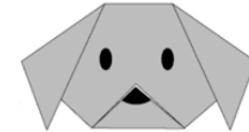


## Anime ton papier ! Cycle 1



**DOMAINE MATHEMATIQUE :** L'espace

**COMPETENCES MATHEMATIQUES :** Se repérer et s'orienter sur une feuille. Utiliser des marqueurs spatiaux dans des descriptions ou explications : Origami

**DOMAINE EPS :** Communiquer avec les autres au travers d'actions motrices à visée expressive et artistique

**ACTIVITE PHYSIQUE :** Inventer, créer une histoire

### MATERIEL :

- Un programme de construction (annexe 1)
- Des feuilles A4

### DEFI MATHEMATIQUE :

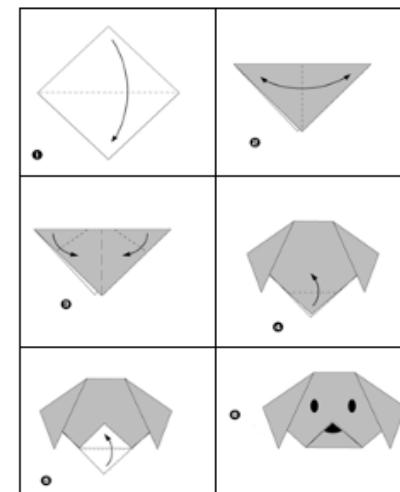
**Construire un chien en suivant un programme de construction.**

Dans la classe : Construire le chien.

Dans la salle de jeux : Les élèves se déplacent comme le chien et/ou créent une histoire avec leur chien.

### VARIABLES :

- En atelier dirigé avec l'enseignant ou en atelier autonome avec le programme de construction
- Proposer d'autres animaux en origami
- Dans la mise en scène : faire intervenir plusieurs animaux



**ANNEXE 1    Anime ton papier ! LE CHIEN**

cycle 1

