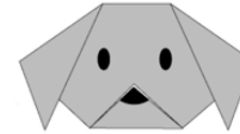


## Anime ton papier ! Cycle 1



**DOMAINE MATHÉMATIQUE :** L'espace

**COMPÉTENCES MATHÉMATIQUES :** 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

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

**MATÉRIEL :**

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

**DEFI MATHÉMATIQUE :**

*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

