

J'apprends
en
mouvement
avec Kindbot

Grande
section

Les modes de déplacement des animaux



→ Des histoires simples
et activités pour apprendre
en s'amusant.

→ Des matériels à découper
pour adapter l'apprentissage
en mouvement.

→ Des idées pour aller
plus loin!

la forêt
bleue

Préface

Kindbot est un robot qui encourage les enfants à apprendre. Son prénom Kindbot signifie «gentil robot» en anglais.

L'objectif de ce petit livret est d'aider l'enfant dans ses apprentissages scolaires.

Avant de commencer, voici **quelques points clés**:

- **Choisir l'environnement:**

Un des points essentiel à l'apprentissage réussi de l'enfant est de choisir un environnement dans lequel l'enfant se sent bien et n'est pas stressé, cela peut être à la maison, ou à l'extérieur, dans le jardin, dans un parc...

- **Adapter l'apprentissage aux besoins de l'enfant:**

Apprendre assis à une table:

Certains enfants aiment apprendre assis à une table.

L'enfant pourra alors apprendre en parcourant les pages de chaque leçon telles qu'elles sont présentées dans ce petit livret.

Apprendre en mouvement :

Certains enfants apprennent beaucoup mieux en mouvement (en marchant, courant, sautant...).

Ce petit livret présente des matériels à découper et à disposer «en mouvement» pour permettre à l'enfant d'apprendre tout en bougeant physiquement dans son environnement (*voir pour apprendre en mouvement*).



Quelques conseils pour adapter l'apprentissage en mouvement à votre enfant:

La clé est de suivre la façon dont votre enfant aime le plus bouger.

- Certains enfants adorent partir à l'aventure, courir et parcourir des kilomètres. Disposez alors les matériels le long d'un chemin en laissant assez d'espace entre deux éléments pour que l'enfant puisse se déplacer de l'un à l'autre.

- Certains enfants adorent bouger sur place.

Disposez alors les matériels près les uns des autres, en laissant assez de place pour se déplacer mais sur une courte distance.



Sommaire

Les modes de déplacement des animaux

Histoire: Kindbot rêve de s'envoler.....	1
Activité: Qui peut voler, nager, ramper, sauter?.....	7
Pour apprendre en mouvement.....	11
Pour aller plus loin.....	13
Matériels à découper.....	14

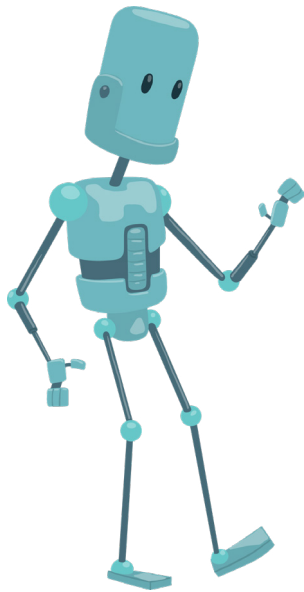
Kindbot rêve de s'envoler



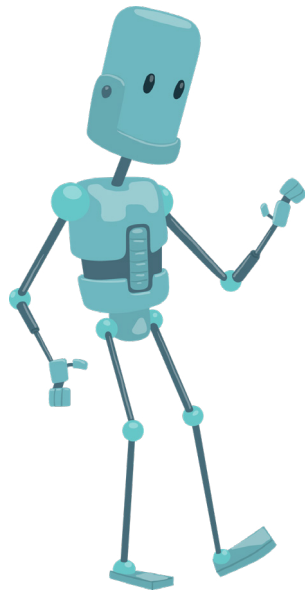
Ah si je pouvais voler, je pourrais aller très haut dans le ciel!
Comme un oiseau!



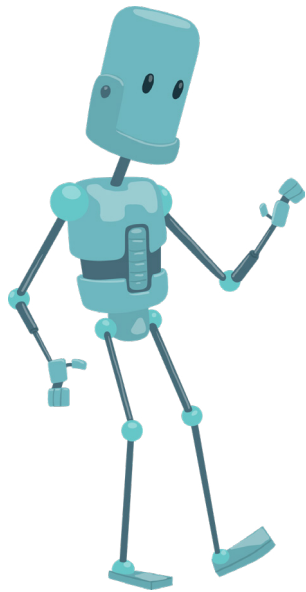
Ah si je pouvais nager, je pourrais aller au milieu de l'océan.
Comme un poisson!



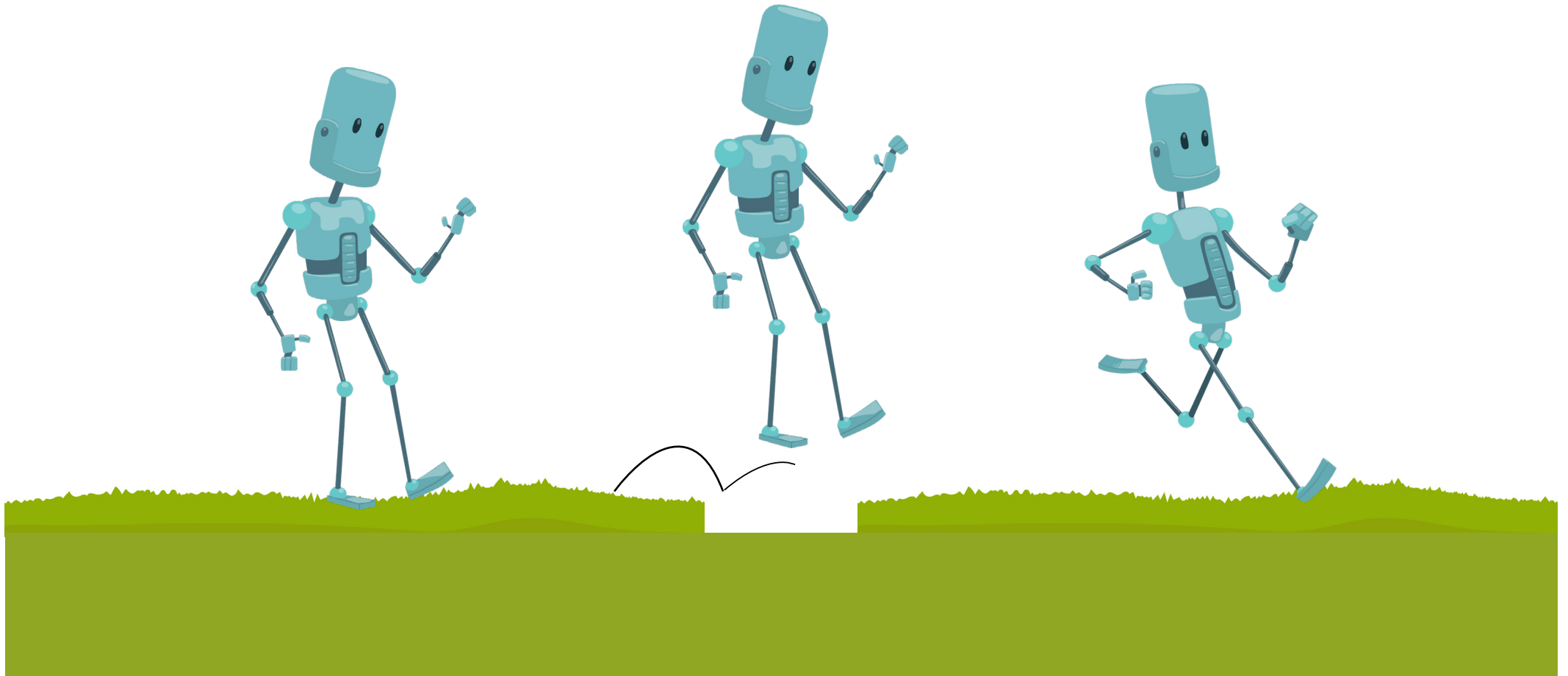
Ah si je pouvais ramper, je pourrais me glisser partout!
Comme un serpent!



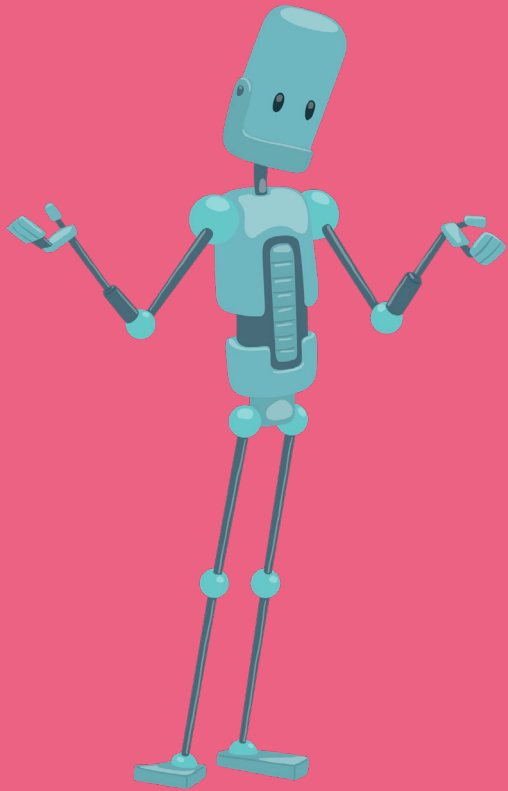
Ah si je pouvais sauter, je pourrais faire des sauts à l'infini!
Comme un kangourou!



Mais je peux marcher, courir, et faire un ou deux sauts,
et c'est déjà beaucoup!

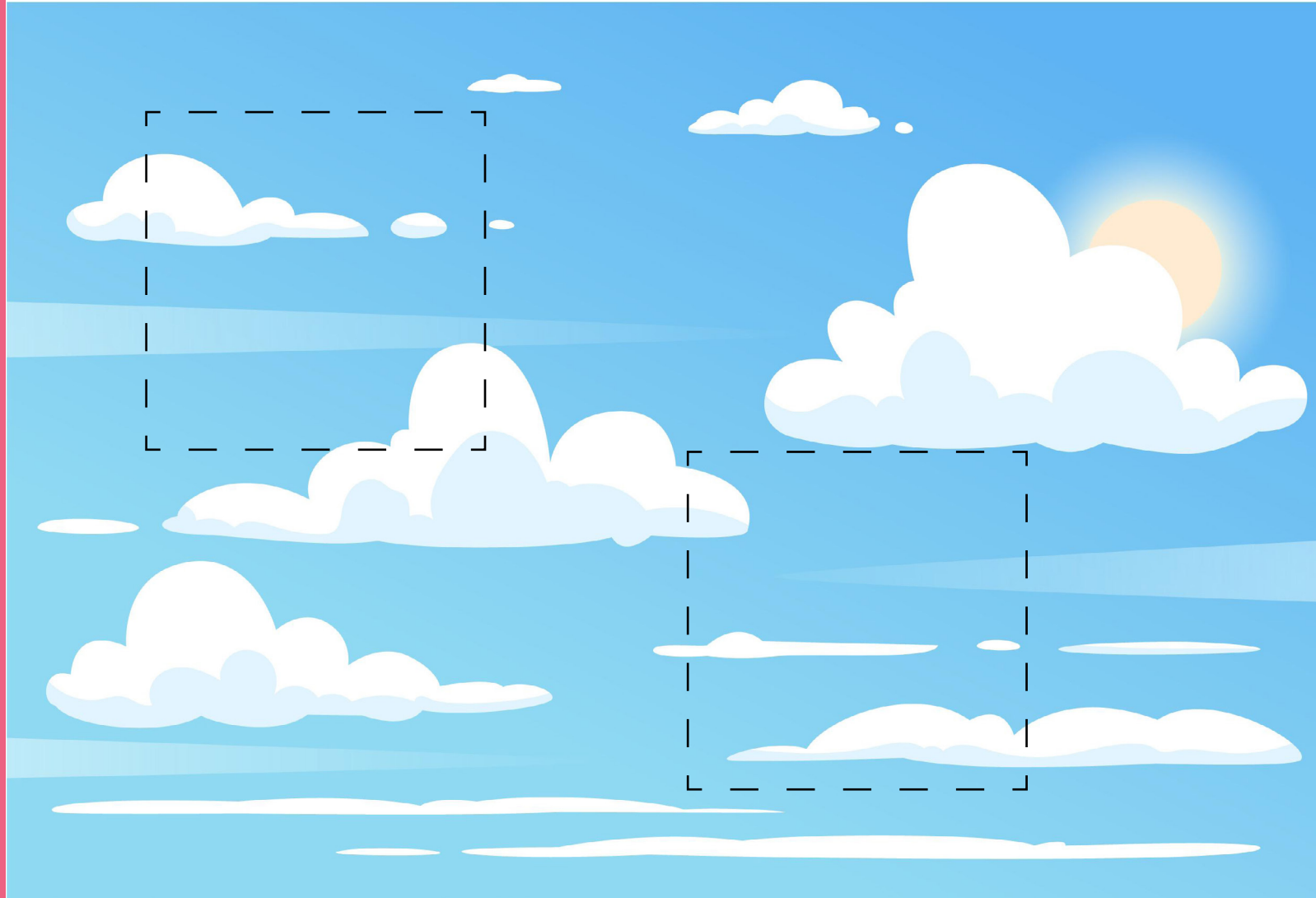


Quels autres
animaux peuvent
voler?



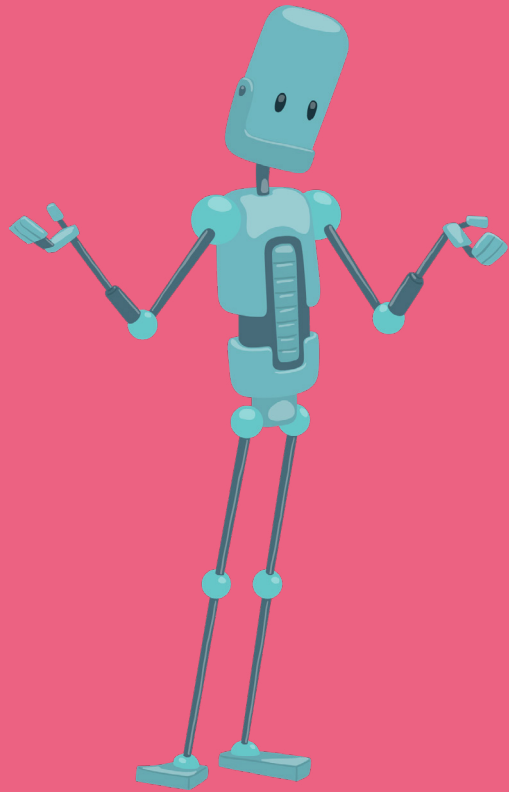
Place dans le ciel les animaux qui volent
pour se déplacer !

(cartes à découper p15)



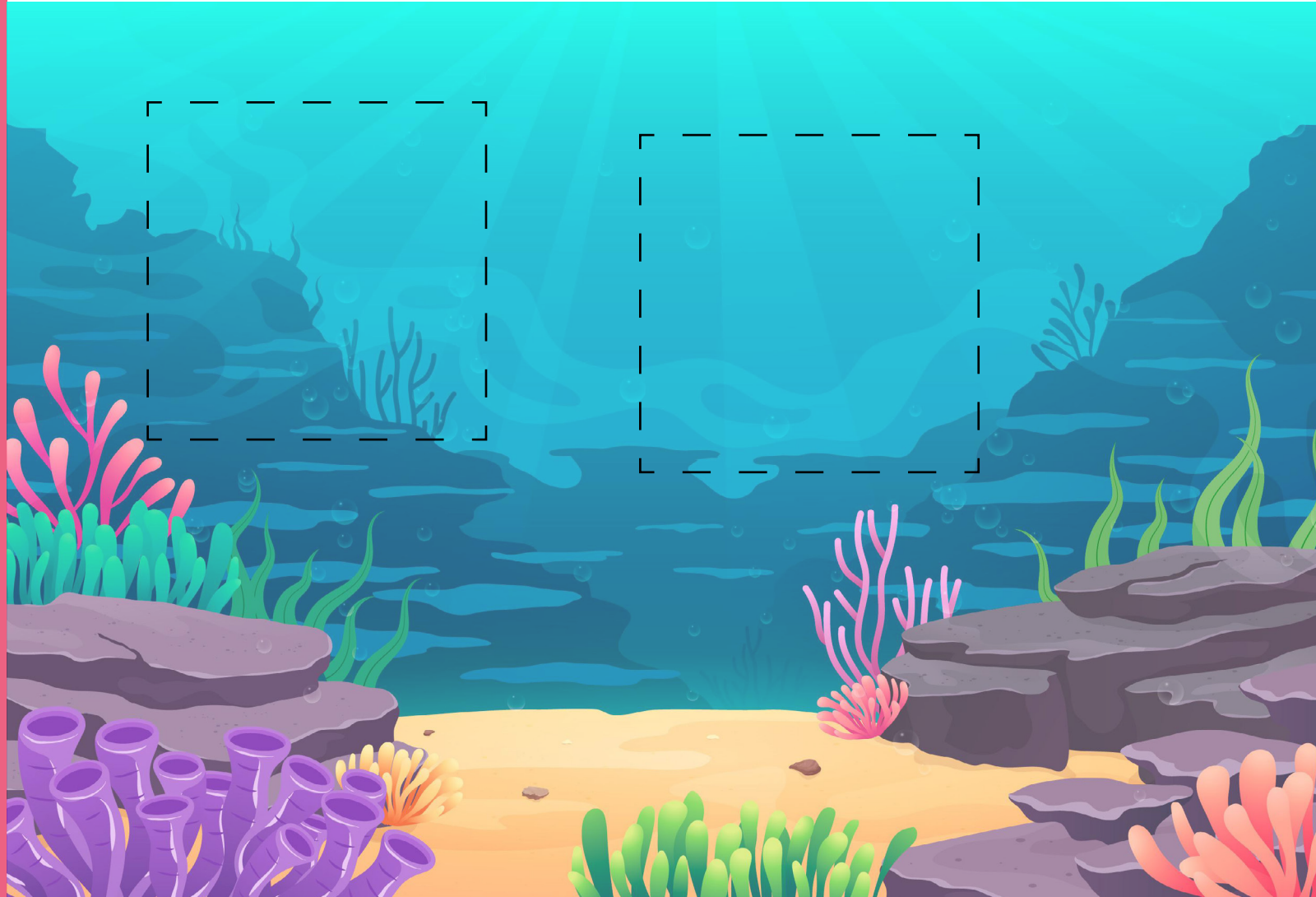
VOLE

Quels autres
animaux peuvent
nager?



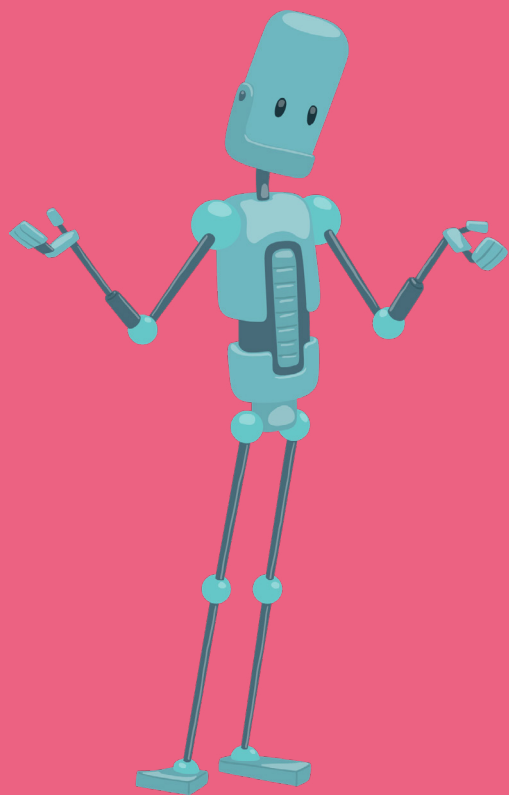
Place dans la mer les animaux qui nagent
pour se déplacer !

(cartes à découper p15)



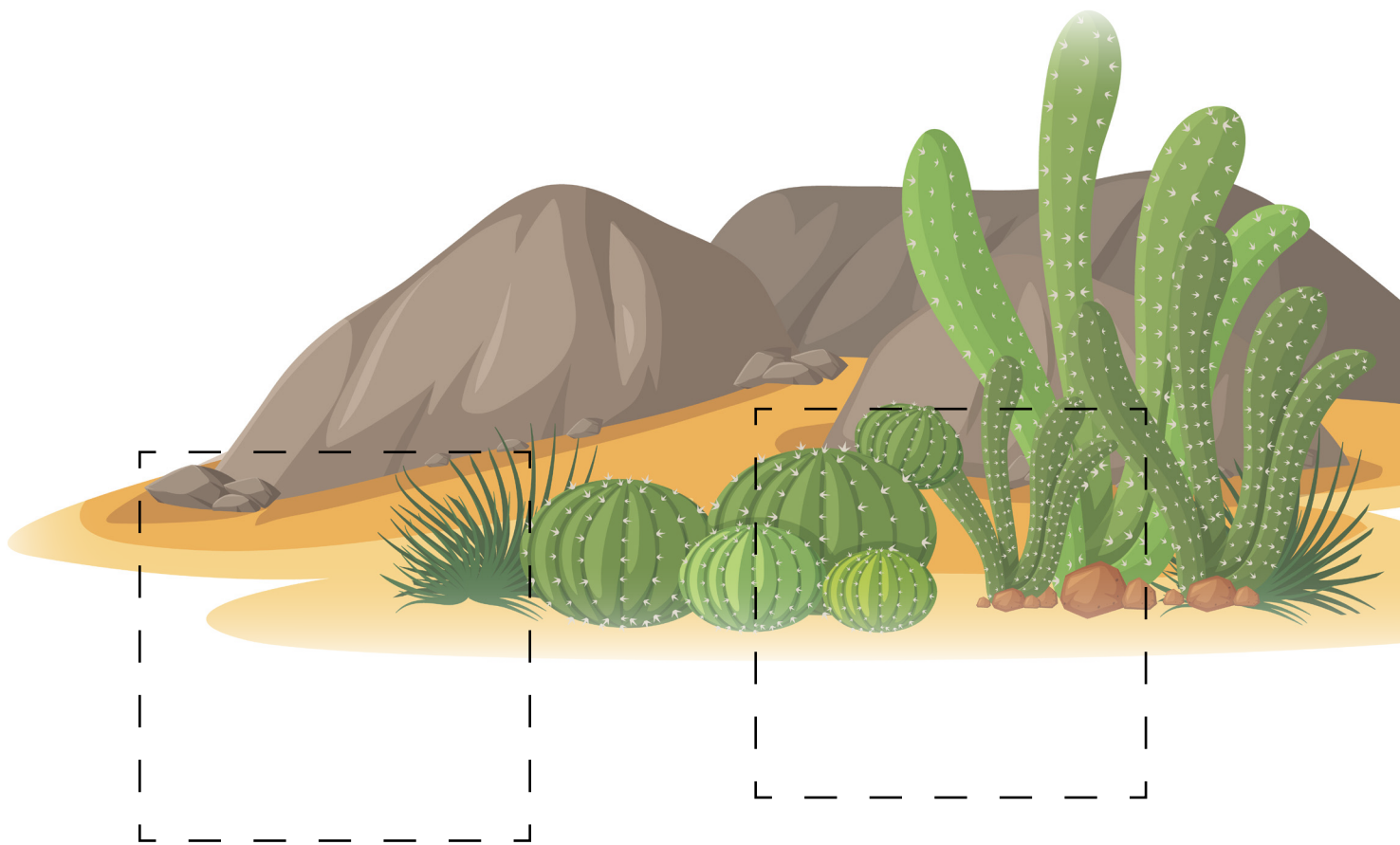
NAGE

Quels autres
animaux peuvent
ramper?



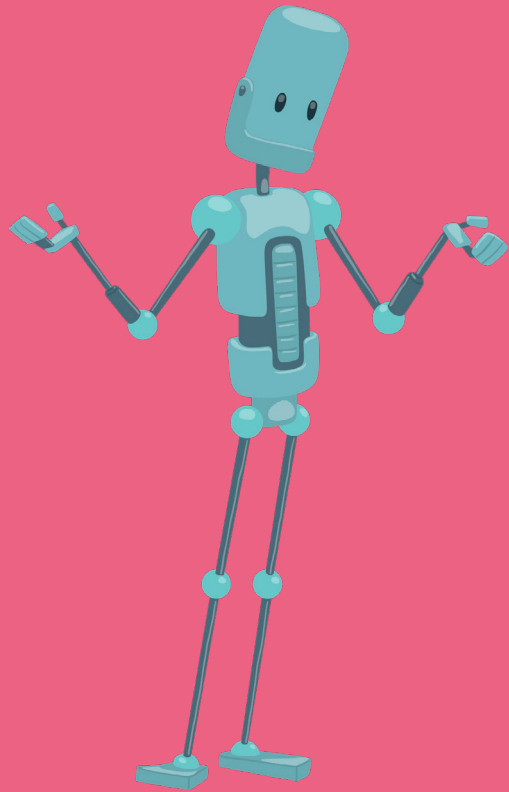
Place sur le sol les animaux qui rampent
pour se déplacer !

(cartes à découper p15)



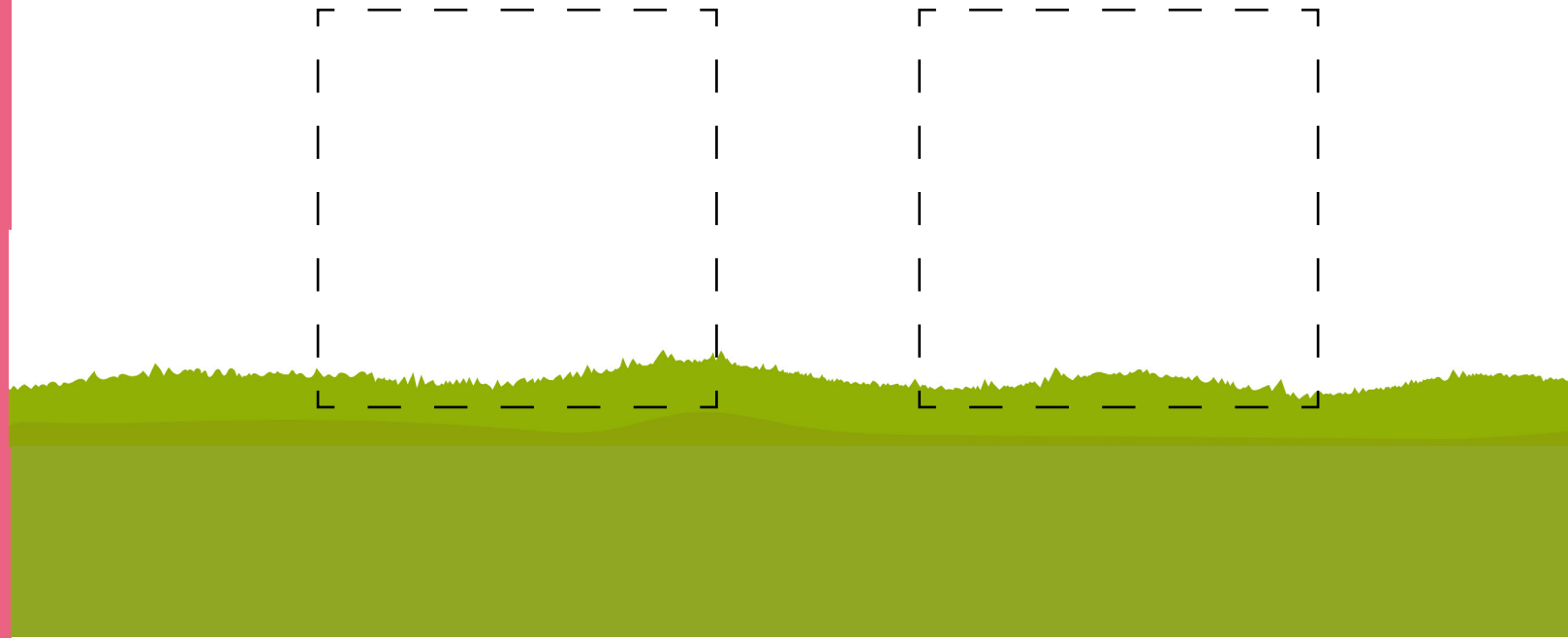
RAMPE

Quels autres
animaux peuvent
sauter?



Place dans l'herbe les animaux qui sautent
pour se déplacer !

(cartes à découper p15)



SAUTE

Pour apprendre en mouvement

Matériels:

- pages 1 à 10
- cartes d'animaux à découper p15

Installation: *(voir schéma p11)*

1. Placer les pages 1 à 6 de façon à ce que votre enfant ait assez d'espace pour se déplacer entre deux pages.

2. Puis placer les pages 7 à 10 de l'activité en «cercle» en laissant assez d'espace entre deux pages pour se déplacer.

Et placer les cartes des animaux au centre du «cercle».



Déroulé:

Commencez par lire avec votre enfant les pages 1 à 6 en vous déplaçant avec lui d'une page à l'autre. Vous pouvez vous amuser à mimer chaque mode de déplacement.

Puis allez prendre une image d'un animal parmi celles disposées au centre du «cercle» et déterminez si l'animal vole, nage, rampe, saute; puis faites le tour des pages de l'activité (pages 7 à 10) et placez le sur la page correspondante.

(Le fond de l'image est un indice qui peut aider votre enfant à vérifier sa réponse.)



Schéma de l'installation

1



page 1



Laissez environ 2m
de distance entre
deux pages



page 2



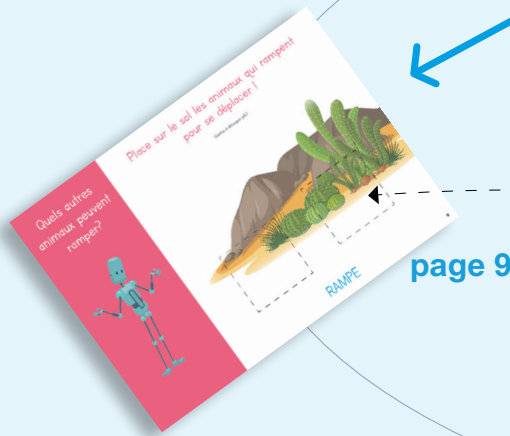
pages 3 à 5



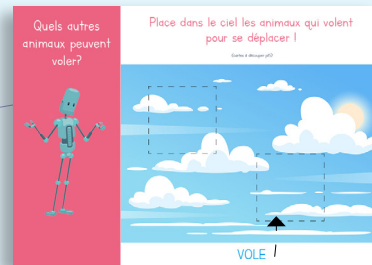
page 6

2

Laissez environ 2m
de distance entre deux
pages



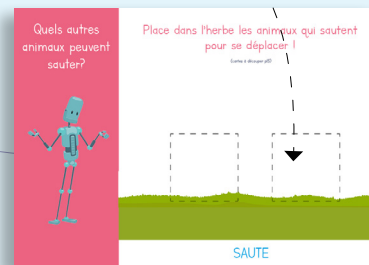
page 9



page 7



page 8



page 10

Pour aller plus loin

Activité pratique:

Vous pouvez vous amuser à vous déplacer en mimant pour chaque animal sa manière de se déplacer (ex. bouger les bras pour voler, ramper au sol, sauter, faire la brasse...)

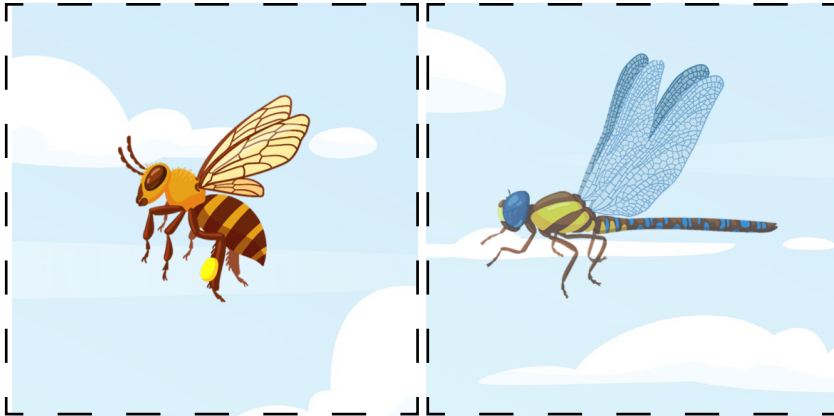
Vous pouvez jouer à chat, faire la course en vous déplaçant comme un animal de votre choix...



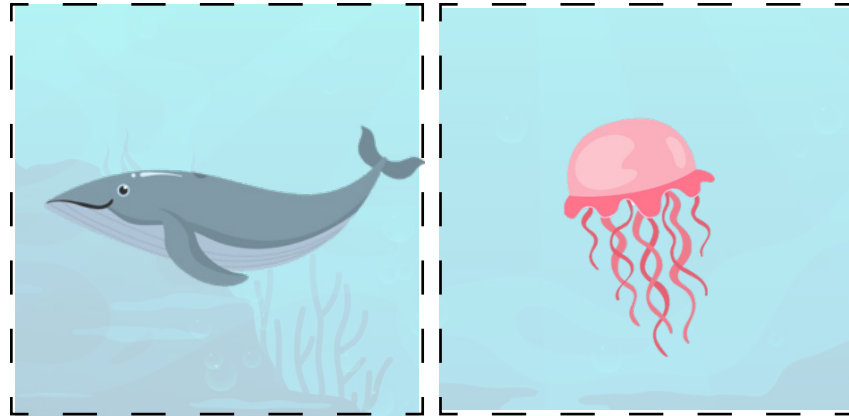
Matériels à découper

Les modes de déplacement des animaux

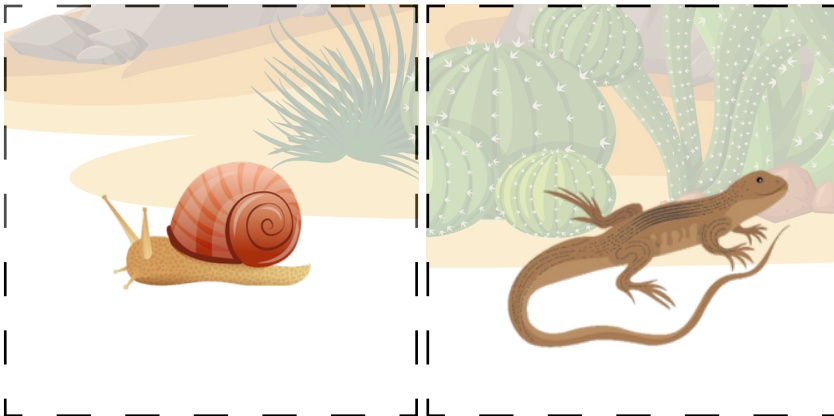
Vole



Nage



Rampe



Saute

