

### **Structuration de l'espace : lignes ouvertes et lignes fermées**

Objectifs : identifier lignes ouvertes et lignes fermées ;  
percevoir de façon implicite la notion d'intérieur et d'extérieur d'un domaine fermé.

#### **Situation 1 : le jeu des maisons**

Lieu : salle de motricité

Matériel : des cerceaux, un par enfant ;  
le tambourin.

Déroulement :

Disposer les cerceaux ouverts au sol. Dire les couleurs.

1. Les enfants se promènent dans la salle. Au signal du tambourin, aller dans un cerceau de la même couleur que le cerceau.
2. Certains cerceaux ont été fermés. On ne va que dans un cerceau ouvert. Si le cerceau est fermé, on se place à côté.

#### **Situation 2 : la chasse aux petits rats**

Lieu : salle de motricité

Matériel : des cerceaux ouverts et fermés ;  
des cordes placées au sol ;  
des sacs de graines ;  
deux caisses en plastique.

Déroulement :

Les enfants sont les souris, je suis le chat.

Les cerceaux et les cordes représentent les maisons : bien préciser au départ si elles sont ouvertes ou fermées.

Les sacs de graines représentent les morceaux de fromage.

Au début du jeu, le chat est absent. Les souris emmènent les fromages un à un dans les caisses. Le chat arrive. Les souris partent dans les maisons fermées. Les souris qui se retrouvent dans les maisons ouvertes sont faites prisonnières.

Enlever des maisons après chaque apparition du chat.

#### **Situation 3 : à la maison, les animaux !**

Lieu : la classe, autour de la table octogonale (8 enfants)

Matériel : une feuille par enfant : 4 maisons ouvertes, 2 fermées ;  
4 animaux en plastique par enfant;  
des cartes où sont dessinées des maisons ouvertes ou fermées ;  
une boîte pour y placer les cartes.

Déroulement :

Donner une feuille à chacun. Décrire la feuille et les maisons dessinées. Donner 4 animaux à chaque enfant.

Présenter le jeu : il faut faire entrer chaque animal dans sa maison. Pour cela, il faut tirer une carte et la lire : si la maison dessinée est ouverte, l'enfant place un animal dans sa maison sur sa feuille. Si la maison dessinée est fermée, l'enfant passe son tour.

Chaque carte retournée est placée sous le tas.

Le gagnant est celui qui a placé tous ses animaux le premier.

#### **Situation 4 : fiche d'évaluation**

Consigne : colle une gommette rouge sur les maisons ouvertes puis une gommette verte sur les maisons fermées.