

Planches de Cartes Directionnelles Débranchées

Matériel collectif et individuel grand format à imprimer, plastifier et découper

Niveau : Cycle 1 — Petite, Moyenne et Grande Section de Maternelle | **Durée :** Séance débranchée 30 min | **Type :** Matériel Pédagogique Découpable

1. Présentation du Matériel

Ce jeu comprend 4 séries de cartes directionnelles standardisées pour construire des algorithmes spatiaux au sol. Chaque carte associe un code couleur, une flèche directionnelle contrastée et un symbole universel.

- Flèche Bleue (Avancer) : Le lutin avance d'une case dans sa direction actuelle.
- Flèche Orange Gauche (Pivoter à gauche) : Rotation d'un quart de tour à gauche sur place.
- Flèche Orange Droite (Pivoter à droite) : Rotation d'un quart de tour à droite sur place.
- Flèche Verte (Sauter) : Franchir un obstacle sans s'arrêter.
- Octogone Rouge (STOP) : Terminer le programme et marquer l'arrivée.

2. Grille de Découpe et Conseils de Préparation

- Imprimer sur papier épais (160g ou 200g) pour une meilleure tenue au sol.
- Plastifier les cartes pour un usage répété en atelier autonome.
- Prévoir 1 jeu complet de 12 cartes par binôme d'élèves.

3. Pistes de Différenciation en Maternelle

- Petite Section : Utiliser uniquement les cartes 'Avancer' en ligne droite de 2 à 3 cases.
- Moyenne Section : Introduire un virage (1 carte 'Tourner') avec repère corporel gommette.
- Grande Section : Parcours complet avec 2 changements de direction et un obstacle à éviter.

