

Lignes droites et obliques en maternelle : 20 fiches PS-MS

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	petite et moyenne section
Durée	8 à 20 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	20 fiches grand geste puis A4

Lignes droites et obliques en maternelle : 20 fiches PS-MS doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Pluie verticale

Durée : 8-12 min Matériel : 3 à 4 cartes séquentielles

Pour « Pluie verticale », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez les trois ou quatre cartes de 'Pluie verticale'. L'enfant commence par chercher ce qui pourrait être le début, puis place la suite en expliquant 'd'abord', 'ensuite' et 'à la fin'. Retournez ensuite le corrigé.

Repère : L'ordre raconte une transformation compréhensible et l'enfant peut expliquer au moins deux liens de cause ou de temps.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

2. Barreaux d'échelle

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Barreaux d'échelle », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Barreaux d'échelle', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

3. Troncs d'arbres

Durée : 5-8 min Matériel : miroir incassable, silhouette, cartes du corps

Pour « Troncs d'arbres », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Faites vivre 'Troncs d'arbres' avec le corps réel avant d'utiliser la fiche. Nommez une seule partie du corps à la fois, faites-la toucher ou bouger, puis seulement placez la carte ou le morceau de silhouette correspondant.

Repère : L'enfant relie le mot entendu à la bonne partie sur lui-même puis sur la représentation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

4. Rayons horizontaux

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Rayons horizontaux », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Rayons horizontaux', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

5. Routes droites

Durée : 5-8 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Routes droites », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Routes droites' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

6. Cordes tendues

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Cordes tendues », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Cordes tendues', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

7. Toits obliques

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Toits obliques », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Toits obliques', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

8. Montagnes

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Montagnes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Montagnes', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

9. Éclairs

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Éclairs », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Éclairs', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

10. Quadrillage simple

Durée : 8-12 min Matériel : ardoise ou feuille quadrillée très large

Pour « Quadrillage simple », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Tracez d'abord quatre lignes verticales parallèles, puis quatre horizontales qui les croisent. Faites verbaliser le changement de direction avant la seconde série.

Repère : Les deux familles de lignes se croisent et restent globalement parallèles.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

11. Drapeaux

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Drapeaux », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Drapeaux', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

12. Ponts

Durée : 5-8 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Ponts », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Ponts' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

13. Clôtures

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Clôtures », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Clôtures', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

14. Fenêtres

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Fenêtres », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Fenêtres', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

15. Lignes entre deux points

Durée : 5-8 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Lignes entre deux points », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Lignes entre deux points' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

16. Lignes dans un couloir

Durée : 8-12 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Lignes dans un couloir », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Lignes dans un couloir' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

17. Alternance vertical-oblique

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Alternance vertical-oblique », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

18. Motif de tissu

Durée : 5-8 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Motif de tissu », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Motif de tissu' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

19. Compléter un dessin

Durée : 12-20 min Matériel : 3 à 4 cartes séquentielles

Pour « Compléter un dessin », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez les trois ou quatre cartes de 'Compléter un dessin'. L'enfant commence par chercher ce qui pourrait être le début, puis place la suite en expliquant 'd'abord', 'ensuite' et 'à la fin'. Retournez ensuite le corrigé.

Repère : L'ordre raconte une transformation compréhensible et l'enfant peut expliquer au moins deux liens de cause ou de temps.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

20. Frise finale

Durée : 8-12 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Frise finale », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Frise finale' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

Fiche 1 - Pluie verticale



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 2 - Barreaux d'échelle



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 3 - Troncs d'arbres



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 4 - Rayons horizontaux



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 5 - Routes droites



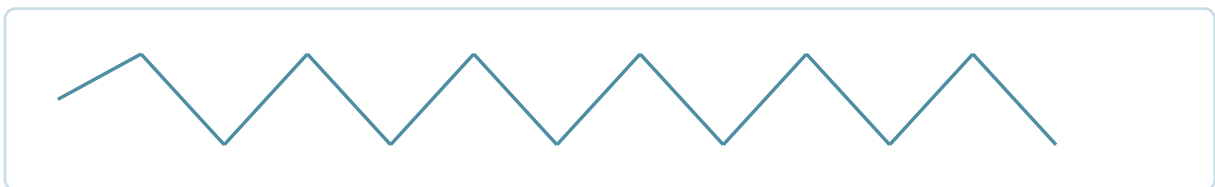
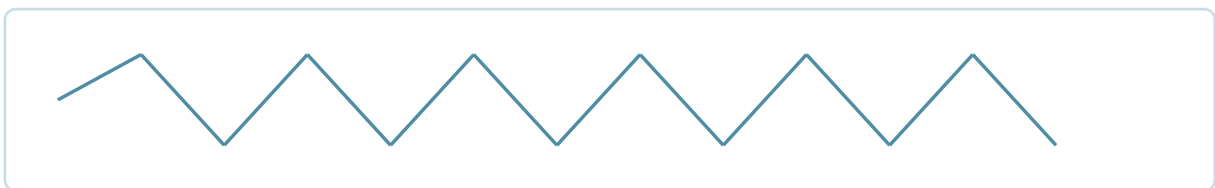
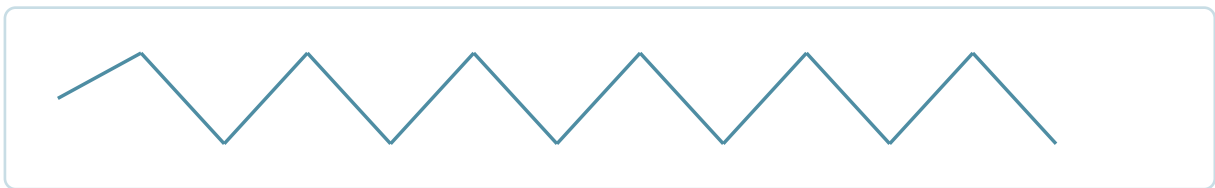
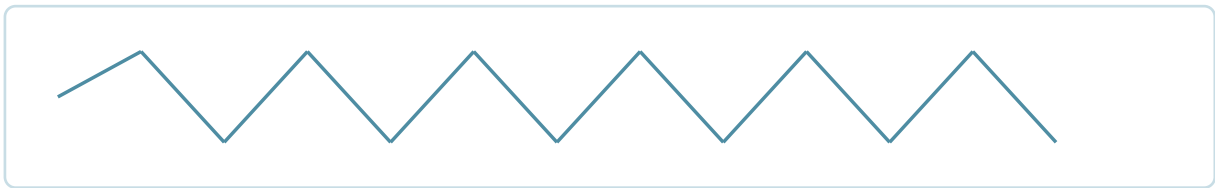
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 6 - Cordes tendues



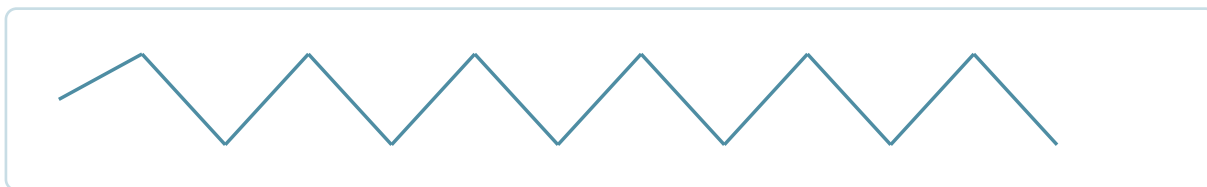
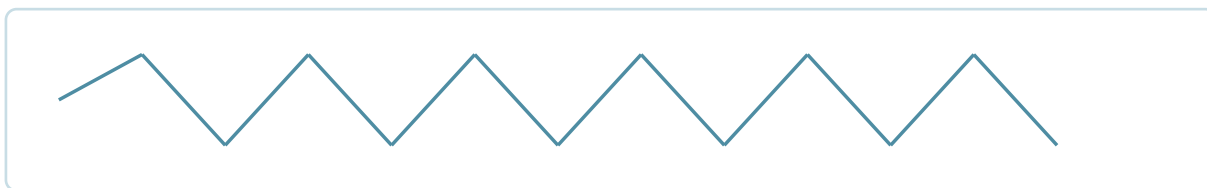
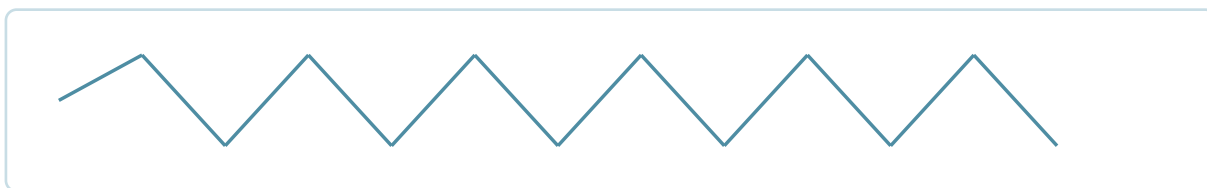
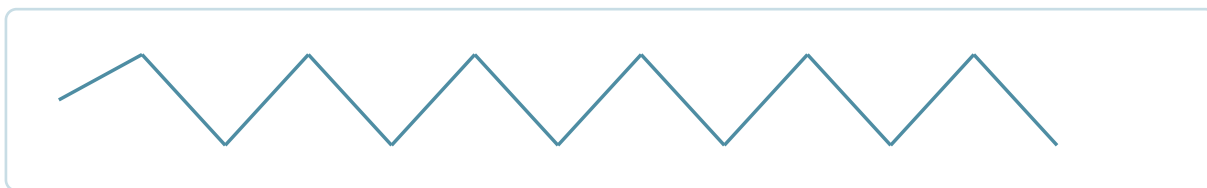
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 7 - Toits obliques



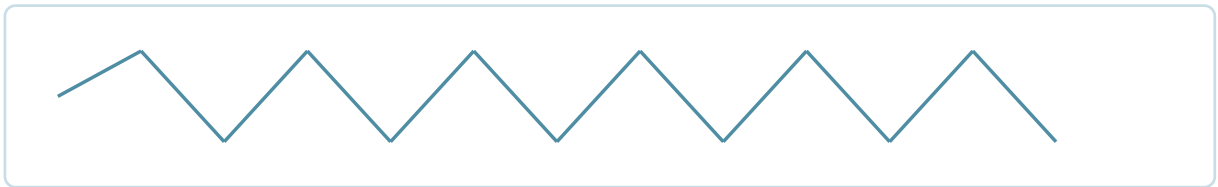
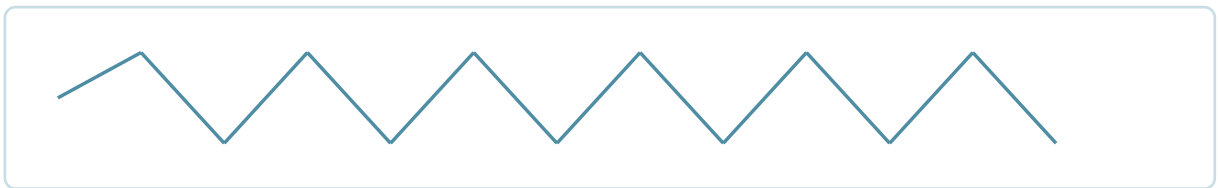
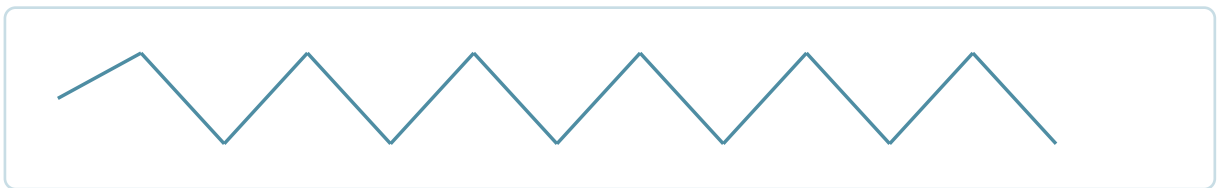
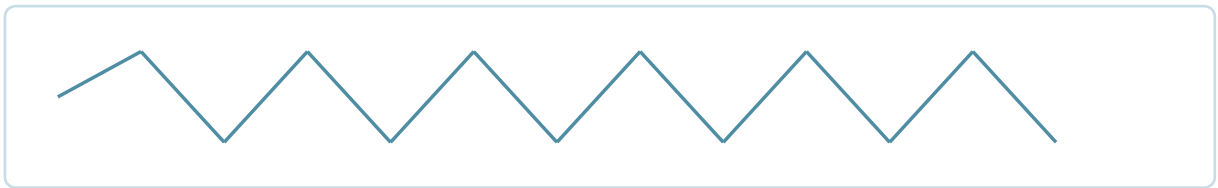
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 8 - Montagnes



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 9 - Éclairs



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 10 - Quadrillage simple



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 11 - Drapeaux



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 12 - Ponts



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 13 - Clôtures



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 14 - Fenêtres



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 15 - Lignes entre deux points



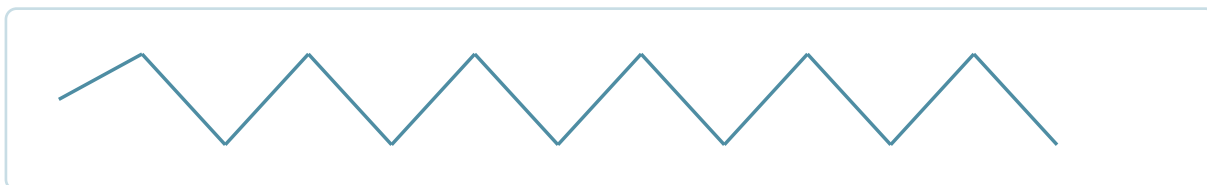
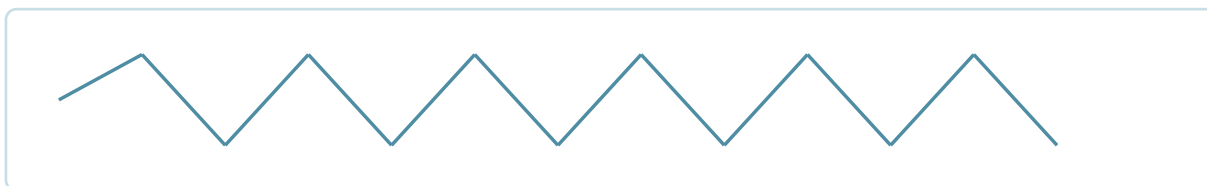
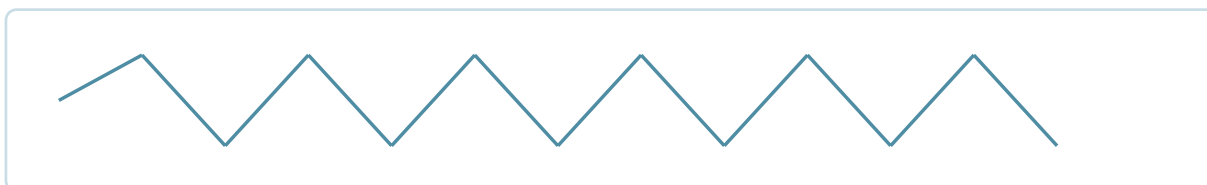
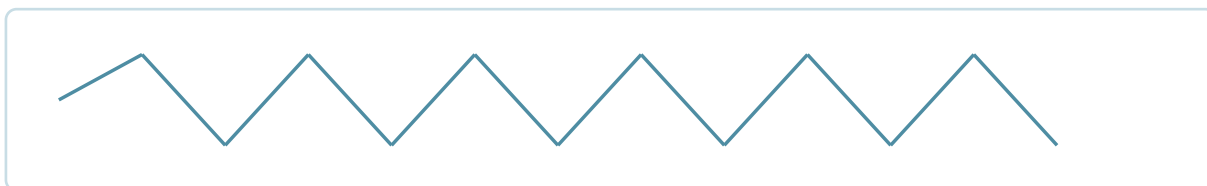
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 16 - Lignes dans un couloir



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 17 - Alternance vertical-oblique



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 18 - Motif de tissu



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 19 - Compléter un dessin



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 20 - Frise finale

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.