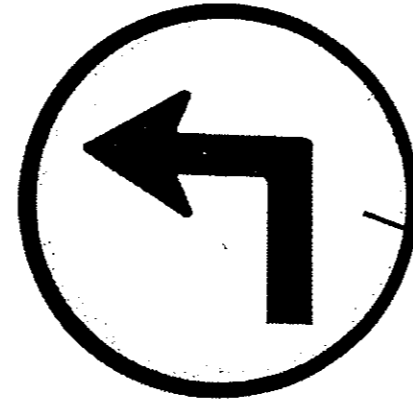


## MOTIF TEXTILE D'INSPIRATION SIGNALÉTIQUE

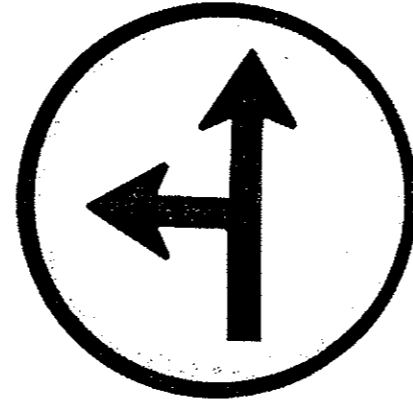
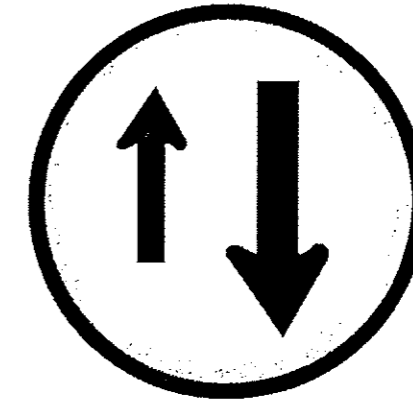
Un fabricant de jeu d'éveil de très jeunes enfants, décide de recouvrir les modules de jeu en mousse avec des motifs signalétiques

1- Observer les panneaux signalétiques et relier chacun d'eux à la définition qui vous semble la plus appropriée (exemple: le premier signifie, tourner à gauche).



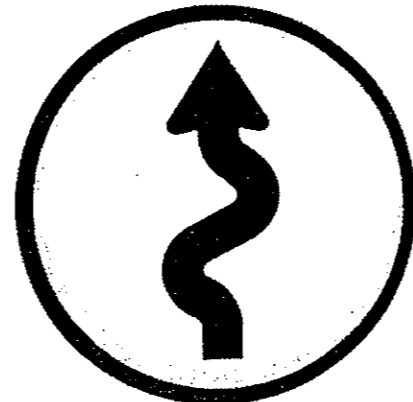
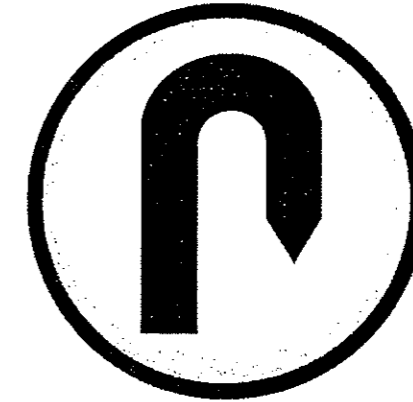
Faire demi tour

Tourner à gauche



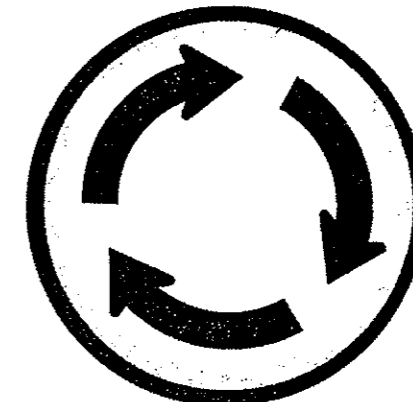
Possibilité de tourner à gauche, ou de continuer tout droit.

Tourner en rond



Double sens

Zigzaguer



Académie : Session :

Série :

Spécialité/option : Repère de l'épreuve :

Epreuve/sous épreuve :

NOM :

(en majuscule, suivi s'il y a lieu, du nom d'épouse)

Prénoms :

Né(e) le :

n° du candidat

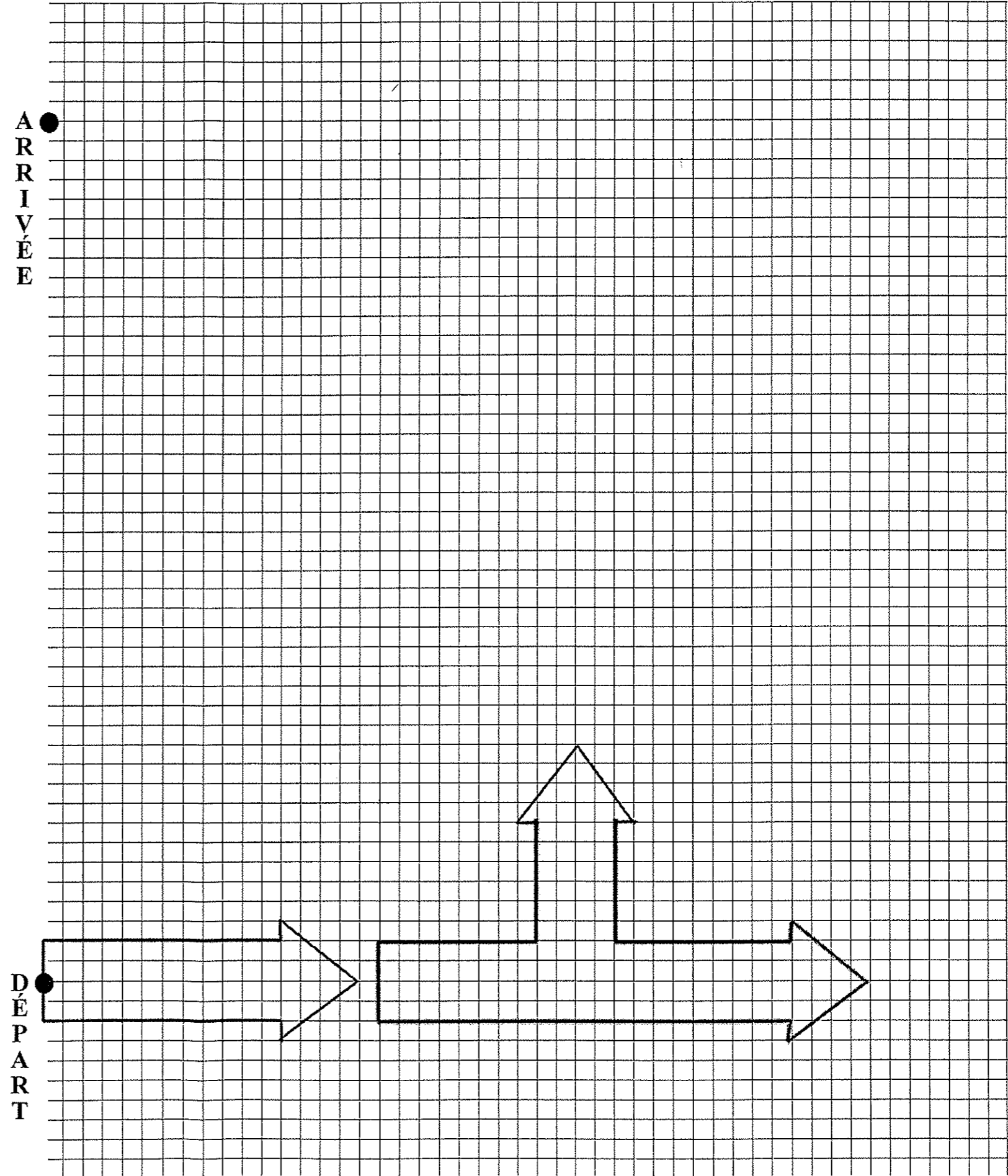
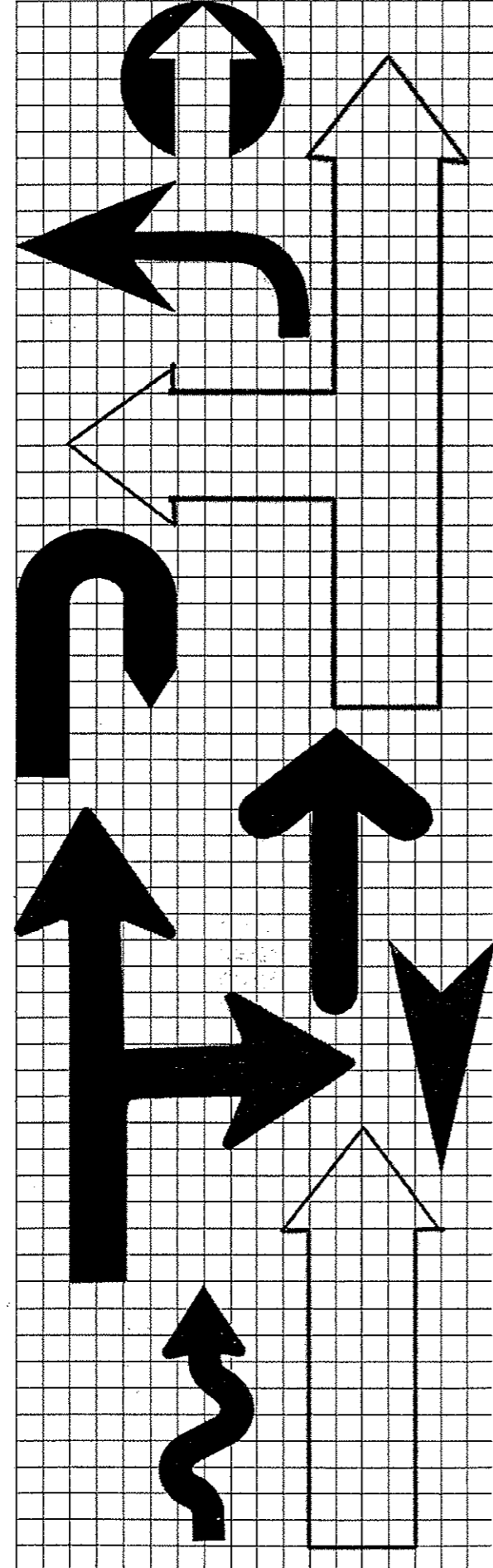
(le numéro est celui qui figure sur la convocation ou liste d'appel)

DANS CE CADRE

NE RIEN ECRIRE

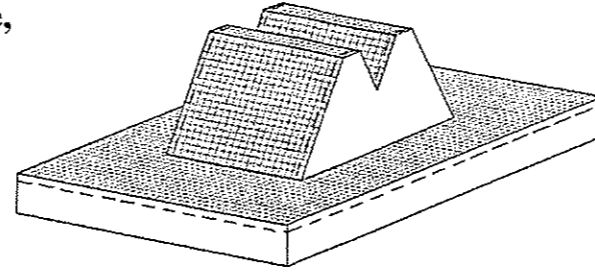
NE RIEN ECRIRE DANS CETTE PARTIE

2- Continuer à dessiner le parcours flêché sur l'ensemble du cadrillage, pour aboutir au point d'arrivée.  
Pour cela utiliser au moins 5 modèles de flêches ci-dessous. Leur inversion est possible.  
S'aider du cadrillage pour respecter les dimensions.



NE RIEN ECRIRE DANS CETTE PARTIE

3- Pour inciter l'enfant à circuler sur le module, chercher un parcours varié et sinueux. Partir de la flèche, passer par le point B, revenir de C, pour arriver à D. Pour cela utiliser au moins 5 des modèles de flèches donnés page 2.



Critères d'évaluation:

- 1- Questionnaire: justesse des réponses.
- 2- Respect du parcours et des modèles de flèches.
- 3- Mise en situation sur le module.
- 4- Proposition colorée.

Composer votre parcours uniquement sur le cadrillage.

4- Colorier les flèches avec des tons d'une couleur de votre choix jusqu'à B, puis avec des tons d'une autre couleur très différente de C à D.

