

Equipe Départementale EPS
de la Haute Garonne

Les activités d'orientation à l'école maternelle

Préambule

2017

Dans le domaine, « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique** », il s'agit d'amener les enfants à **dépasser le « faire »** pour parvenir à « **penser le faire** », à **réfléchir sur le « comment faire »**.
L'enseignant doit chercher les conditions favorables à une mise en action de la pensée.
Il propose alors des situations de jeux permettant cette réflexion qui se distinguent des autres jeux (de cour, de centre de loisirs ou en famille).

1. Définition spécifique des activités d'orientation en maternelle

Les activités d'orientation en maternelle consistent à investir un espace défini et à s'y repérer pour trouver son chemin.

A partir d'indices ou de documents, il s'agit de se déplacer le plus rapidement possible et de parcourir un itinéraire simple vers un but précis.

A l'école maternelle les activités d'orientation se pratiquent dans des espaces familiers ou inhabituels dans et hors de l'école. Ils sont à la fois stimulants et sécurisants du fait des aménagements réalisés et des modalités d'utilisation introduites.

2. Les ressources mobilisées

A- socio-affectives :

L'enfant se détache progressivement de l'adulte et ose investir un espace de plus en plus élargi. Il apprend à collaborer avec les autres.

B- informationnelles (topographiques) :

La prise d'information peut être d'origine visuelle, sonore ou proprioceptive. Importance du positionnement du corps dans l'espace.

L'enfant repère des éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familier.

Dans un milieu complexe, il repère les éléments significatifs dans une tâche donnée.

C- cognitives :

L'enfant identifie et nomme les éléments significatifs d'un espace donné.

Il utilise des indications pour aller chercher ou poser un objet :

- consigne orale donnée par l'enfant, un groupe d'enfants ou le maître
- consignes codées (dessins, symboles, photos...)

Il positionne les éléments repérés les uns par rapport aux autres dans un espace investi quotidiennement.

Il place des éléments de la réalité dans un ordre chronologique.

D- motrices et énergétiques :

Adapter son action motrice dans un milieu varié.

Utiliser diverses allures (marche, courses) en fonction du but à atteindre.

Gérer son effort en fonction de la distance à parcourir, du type de terrain et de la durée de la tâche.

3. Les apprentissages développés

- Investir intentionnellement des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte.

- Identifier et mémoriser des points remarquables dans des espaces familiers et restreints sous le regard de l'adulte lors de déplacements à l'aide de photos. Se déplacer dans la bonne direction.

- Se déplacer plus ou moins rapidement dans un espace restreint selon un itinéraire d'un point remarquable à l'autre à l'aide de supports simples (photos, feuilles de route...).

- Mettre en relation les éléments de l'espace réel et sa représentation (utilisation d'un plan : orientation, repérage des points remarquables).

Il est nécessaire de dissocier les situations d'apprentissage proposées aux élèves de 2-4 ans (TPS/PS) et de 4-6 ans (MS/GS).

En effet, autour de 4 ans, les enfants franchissent une étape liée au progrès du langage, de la fonction symbolique, de la socialisation, de la représentation des pensées d'autrui et de la capacité à se décentrer.

- 2/4 ans : observation, imitation, essais-erreurs : constitution d'un fond d'expériences motrices.

Autour de 2 ans et demi – 3 ans : l'enseignant sollicite, encourage, félicite et s'engage lui-même dans l'action afin de faire entrer tous les enfants dans l'activité et d'amener les plus timorés à prendre confiance, à oser faire.

Autour de 3 – 4 ans : il propose des situations comportant des buts d'action, clairs et matérialisés afin de permettre aux enfants de comprendre le sens des progrès attendus (avec des critères de réussite perceptibles).

- 4/6 ans : anticipation, projet, échanges d'idées, début de raisonnement et de conceptualisation (action/pensée).

Autour de 5 ans, l'enseignant propose des projets d'actions explicites et finalisés, s'inscrivant dans la durée afin de créer une dynamique d'apprentissage dépassant le plaisir de faire et de jouer.

L'école se distingue des autres lieux de pratique de jeux en permettant à l'enfant d'avoir un regard réflexif sur ce qu'il est en train de faire, afin de l'aider à percevoir ce qui est en jeu dans une situation d'apprentissage. Pour aider l'enfant à comprendre, l'enseignant doit l'amener à créer des liens entre l'action, les procédures, les stratégies et la réussite.

3.1 Apprentissages moteurs (ressources Eduscol « objectif 2)

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire des déplacements dans des espaces aménagés	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Anticipation de ses itinéraires et de ses manières de faire.
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.

3.2 Apprentissages langagiers (ressources Eduscol « objectif 2)

Les situations proposées dans le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » sont des moments forts dans lesquels l'enfant peut s'engager totalement. Elles constituent un vécu signifiant, dont l'enfant est acteur, un matériau privilégié, riche en sensations et en émotions, lequel, s'il est structuré par la parole, peut favoriser les acquisitions lexicales et l'expérimentation de tâches langagières.

Le langage permet la verbalisation des actions, une mise à distance, favorisant une prise de conscience de ces actions. La mise en forme de la pensée qu'il nécessite aide les élèves à « penser progressivement leurs activités pour gagner en désirs et en pouvoirs d'agir ».

De 2 à 4 ans, c'est l'action qui pilote le langage car les enfants n'ont pas les images mentales pour parler. Il faut donc prioriser l'action dans les apprentissages pour que l'enfant comprenne et puisse s'exprimer.

De 4 à 6 ans si les apprentissages ont été correctement construits, l'action est pilotée d'un point de vue cognitif. L'enfant pense en projet, se représente mentalement le but à atteindre et peut s'exprimer sur celui-ci.

A travers les activités d'orientation, l'enfant va pouvoir :

- Enrichir son lexique lié à l'espace (devant, derrière, à côté..), au temps (pendant que, avant, après, ensuite...), au corps, à l'objet (matériel, points remarquables) et aux supports (photo, maquette, dessin, plan).
- Mettre des mots sur l'action : verbalisation des actions réalisées avant, pendant et après la séance. **Pour** favoriser ces échanges, l'enfant sera amené à utiliser des outils schématiques et des représentations (photos, dessins de parcours ou de jeux, maquettes, plans...).
- Donner son avis, justifier et anticiper. Les enfants pourront faire des remarques pour décrire, expliquer, justifier et dialoguer avec leurs camarades sur les procédures et les stratégies utilisées, pour se repérer dans un espace, suivre un itinéraire...

Ces actes de langage obligent à des constructions variées et riches, obligeant à des justifications ou des explications qui supposent une décentration et des mises en relation complexes.

S'ORIENTER au cycle 1

Les situations d'apprentissage proposées permettront à l'enfant de passer de :

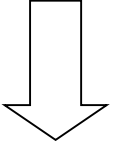
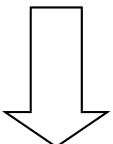
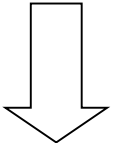
« Se déplacer de façon désorganisée et **non intentionnelle** dans un **milieu** connu et reconnu »

à

« Se déplacer plus précisément et plus rapidement dans un **espace connu et reconnu** en choisissant un trajet à partir de supports variés et en prenant des risques mesurés»

Les ressources motrices et énergétiques mobilisées seront travaillées de manière transversale dans les situations d'apprentissage.

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire Situations d'apprentissage	Critères de réussite
Rapport à soi, à l'autre, à l'objet à rechercher					
Situation pour entrer dans l'activité : Chasse aux objets					
	2-4 ans L'enfant ne se détache pas de l'adulte. <hr/> L'enfant se détache de l'adulte mais investit un espace trop restreint. Il suit ses camarades. L'enfant se déplace sans but défini.	2-4 ans Dépassement de la présence physique de l'adulte. Acceptation de l'incertitude liée à la l'éloignement de l'adulte. Construction d'un itinéraire.	2-4 ans Investir l'espace d'évolution. Se déplacer à l'aide d'un support. Investir tout l'espace d'évolution. Se déplacer seul dans un but précis.	Pose photo Cache-cache Chercher trouver	→ Déposer l'objet à l'endroit de la photo. Ramener l'objet situé à l'endroit de la photo. → Retrouver son camarade le plus vite possible. → Ramener le bon objet le plus vite possible.
	4-6 ans L'enfant se déplace toujours dans la même direction.	4-6 ans Construction de plusieurs itinéraires.	4-6 ans Identifier des éléments remarquables pour investir tout l'espace.	Le chemin photos	→ Trouver la balise grâce à la photo et recopier le symbole trouvé sur la bande réponse.

Thèmes de travail	Comportements observés	Obstacles à franchir	Ce qui est à apprendre	Situations d'apprentissage	
				Ce qui est à faire Situations d'apprentissage	Critères de réussite
Rapport à l'espace Situation pour entrer dans l'activité : Le petit poucet					
De l'espace vécu 	2-4 ans L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement.	2-4 ans Prise d'indices dans l'espace à investir pour s'y déplacer.	2-4 ans Construire la notion d'espace perçu : Identifier de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction.	Le musicien	Se déplacer dans la bonne direction et retrouver l'objet.
				Kim photo	→ Retrouver toutes les balises sur le parcours. Mémoriser leur emplacement et identifier sur les photos les éléments remarquables.
				Le jeu de l'album « Les 3 petits cochons »	→ Retrouver les 4 éléments du parcours.
A l'espace perçu 	4-6 ans L'enfant se déplace de manière désorganisée. Il ne reproduit pas le même itinéraire.	4-6 ans Repérage des indices. Traitement des indices prélevés. Agencement des indices : respect de l'ordre des étapes.	4-6 ans Construire la notion d'espace représenté : Identifier, mémoriser les indices et les ordonner pour construire son déplacement.	Le musicien	Se déplacer dans la bonne direction et retrouver le bon musicien.
La piste fléchée				→ Relever les symboles des jalons dans l'ordre demandé et réaliser l'itinéraire avant les autres équipes.	
La grande promenade				→ Reproduire le même itinéraire lors de la 2 ^e promenade et remettre dans l'ordre chronologique les photos correspondant au trajet sur le plan simplifié.	
Le jeu de l'album « Les 3 petits cochons »				Retrouver les 4 éléments du parcours dans l'ordre chronologique imposé.	
De l'espace perçu 	A l'espace représenté			La table d'orientation Les petits chercheurs	→ Replacer les photos au bon endroit sur la table d'orientation.

Rapport à l'espace : suite				La pioche	→ Réaliser le plus vite possible le trajet choisi en relevant les symboles dans le bon ordre. Tracer sur la table d'orientation son itinéraire en respectant l'ordre des lieux rencontrés.
				Le plan simplifié de la cour	→ Réaliser son itinéraire dans le temps imparti.
				La course au trésor	→ Ramener tous les objets dans le temps imparti.

Rapport aux supports
Situation pour entrer dans l'activité : Pose photo

Utilisation d'outils (photo, carte, maquette, code, plan...)	2-4 ans Pas d'utilisation du support mais uniquement un rapport affectif à l'objet.	2-4 ans Utilisation du support pour agir.	2-4 ans Prendre les indices du support pour se déplacer.	Le jeu de l'album « Les 3 petits cochons »	→ Retrouver les 4 éléments du parcours.
	4-6 ans L'enfant ne tient pas le support dans le bon sens. Il ne fait pas « d'aller-retour » entre la lecture du support et l'espace à investir.	4-6 ans L'ancrage dans le réel.	4-6 ans Construire une représentation symbolique du réel à partir du support. L'enfant fait le lien entre ce qui est représenté sur le support et le réel. Orienter le support. Comprendre le codage.	Le chemin photos	→ Trouver la balise grâce à la photo et recopier le symbole trouvé sur la bande réponse.
				La piste fléchée	→ Relever les symboles des jalons dans l'ordre demandé et réaliser l'itinéraire avant les autres équipes.
				Le jeu de l'album « Les 3 petits cochons »	→ Retrouver les 4 éléments du parcours dans l'ordre chronologique imposé.
				La table d'orientation	→ Replacer les photos au bon endroit sur la table d'orientation.
				Le plan simplifié de la cour	→ Réaliser son itinéraire dans le temps imparti.

Rapport au temps ordonné (chronologie des actions)
Situation pour entrer dans l'activité : La piste fléchée

2-4 ans				
La notion de temps chez les enfants de 2-4 ans n'étant pas construite, ce critère ne constitue pas une donnée pertinente. C'est à l'enseignant de le structurer.				
	4-6 ans L'enfant n'organise pas ses actions de manière ordonnée	4-6 ans Ordre des actions	4-6 ans Identifier ses actions, les ordonner et les exécuter chronologiquement.	La grande promenade → Reproduire le même itinéraire lors de la 2 ^e promenade et remettre dans l'ordre chronologique les photos correspondant au trajet sur le plan simplifié.
				Le labyrinthe → Réaliser le même itinéraire que son camarade avant la fin du sablier
				La pioche → Réaliser le plus vite possible le trajet choisi en relevant les symboles dans le bon ordre. Tracer sur la table d'orientation son itinéraire en respectant l'ordre des lieux rencontrés.
				Le plan simplifié de la cour → Réaliser son itinéraire dans le temps imparti.

De « L'enfant se détache de l'adulte »
à « L'enfant investit tout l'espace d'évolution »

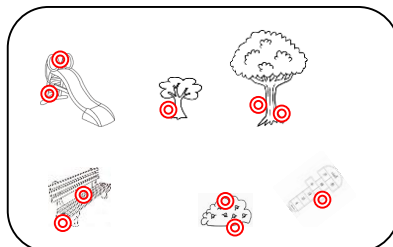
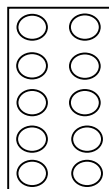
CHASSE AUX OBJETS

But de la situation : Investir un environnement proche pour retrouver des objets le plus rapidement possible.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<ul style="list-style-type: none">- Dans un espace connu et/ou aménagé- Par binôme- Tous les binômes réalisent la tâche en même temps- Fonctionnement en 1/2 classe <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- une vingtaine d'objets : ex : éléments de la dinette, voitures... ;- photos des objets ;- autant d'objets que de cerceaux.	<p>Retrouvez tous les objets le plus vite possible.</p> <p>Ramenez un objet à la fois et déposez-le dans un cerceau. Attention, un seul objet par cerceau.</p>	Investir l'ensemble de l'espace pour ramener tous les objets et n'en oublier aucun.	Guider son déplacement à l'aide de points remarquables : <u>ex :</u> Va regarder près du toboggan.

Schéma :

zone de cerceaux



espace reconnu

Variables :

Temps : varier la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'une comptine...).

Espace : varier la taille et/ou la nature de l'espace de recherche.

Matériel : proposer, à la place du cerceau, une photo de l'objet à rechercher sur lequel celui-ci sera déposé.

Relations : se déplacer seul.

Je réussis quand :

→ **J'ai déposé un objet dans chaque cerceau le plus vite possible.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

En amont de la situation, se déplacer avec les élèves dans l'espace à investir.

Situations pour entrer dans l'activité : *Rapport au support*

De « L'enfant ne se détache pas de l'adulte »
à « L'enfant se déplace à l'aide d'un support »

POSE PHOTO

But de la situation : Utiliser la photo pour se rendre sur le lieu qu'elle représente.
Prendre des indices sur le support pour se déplacer (utiliser les points remarquables).

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un espace connu et/ou aménagé.</p> <p>Fonctionnement en demi-classe.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - objets divers ; - photos des points remarquables. <p>Entre les temps 1 et 2 l'enseignant redistribue les photos après les avoir mélangées.</p>	<p><u>Temps 1</u> :</p> <p>Regardez bien la photo. Allez déposer l'objet à l'endroit, que montre la photo.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Allez à l'endroit indiqué sur votre nouvelle photo et rapportez l'objet qui s'y trouve.</p>	<p>Se rendre sur le lieu photographié.</p> <p>Utiliser le support photo pour aller placer ou récupérer l'objet.</p>	<p>Identifier avec l'enfant un élément significatif de la photo.</p> <p>Réaliser la tâche en binôme (coopération dans la prise d'indices sur la photo).</p>

Variables :

Temps : varier la durée de la tâche (utilisation d'un sablier, d'une comptine...).

Espace : varier la taille et/ou la nature de l'espace de recherche.

Support : laisser la photo au point de départ (mémoriser le lieu).

Je réussis quand :

- Je dépose l'objet à l'endroit de la photo.
- Je ramène l'objet situé à l'endroit de la photo.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

En amont de la situation, se déplacer avec les élèves dans l'espace à investir.
Prévoir un temps d'observation de la photo avant le déplacement.

De « L'enfant se détache de l'adulte mais investit un espace trop restreint »
à « **L'enfant investit tout l'espace d'évolution** »

CACHE-CACHE

But de la situation : Retrouver le camarade caché le plus vite possible.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un milieu naturel ou aménagé proposant plusieurs cachettes possibles.</p> <p>Par binôme :</p> <ul style="list-style-type: none">- partenaire A : se cache- partenaire B : cherche <p><u>Matériel</u> : sablier, appareil audio (comptine).</p>	<p><u>Aux partenaires A</u> (cachés) : Allez vous cacher dans un endroit de la cour pour que l'on ne vous retrouve pas.</p> <p><u>Aux partenaires B</u> (chercheurs) : Au signal retrouvez votre camarade caché le plus vite possible, puis changez de rôle.</p>	<p><u>Partenaire B</u> : repérer de plus en plus rapidement toutes les cachettes et se déplacer le plus rapidement possible.</p>	<p>Se déplacer dans l'espace à investir avec la classe entière.</p> <p>Guider celui qui cherche dans son déplacement en listant les cachettes déjà visitées.</p> <p>Si l'enfant qui cherche ne parvient pas à mémoriser son partenaire :</p> <ul style="list-style-type: none">- lui proposer de le chercher à l'aide de sa photo ;- lui indiquer un point remarquable : <u>ex</u> : Ton camarade est caché près de...

Variables :

Temps : varier la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'une comptine...).

Espace : varier la taille de l'espace de recherche et le nombre de cachettes.

Je réussis quand :

→ **Je retrouve mon camarade le plus vite possible.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Avoir la composition des binômes avec soi (affichage des binômes...).

De « L'enfant se déplace sans but défini »
à « L'enfant se déplace seul dans un but précis »

CHERCHER-TROUVER

But de la situation : Retrouver l'objet caché le plus vite possible.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans la classe ou dans la cour.</p> <p>Dans tous les binômes le partenaire (A) cache l'objet et le partenaire (B) va le chercher.</p> <p>Tous les enfants réalisent la tâche en même temps.</p> <p>Délimiter un espace de travail à l'aide de plots.</p> <p><u>Matériel</u> : des objets connus.</p>	<p><u>Consigne pour A</u> : Prends un objet et cache-le pour qu'on ne le voit plus. Puis explique à ton camarade où tu l'as caché.</p> <p><u>Consigne pour B</u> : Retrouve le plus vite possible l'objet caché par ton camarade (A). Ecoute bien ses explications.</p> <p><u>Exemple</u> : l'objet est caché près du coin « poupée », près du toboggan...</p>	<p>Celui qui cherche (B) se dirige vers le point remarquable.</p>	<p>Celui qui cache (A) doit : - décrire l'objet à retrouver ; - décrire le lieu à partir de l'information donnée.</p>

Variables :

Support : objets, photos.

Matériel : augmentation du nombre de points remarquables.

Espace : varier la taille de l'espace de recherche.

Je réussis quand :

→ **Je ramène le bon objet le plus vite possible.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Choix de points remarquables connus.

L'objet est connu de celui qui cherche (objets de la classe, matériel EPS...).

A montre l'objet à B avant d'aller le cacher.

De « L'enfant ne se déplace pas dans la bonne direction »
à « L'enfant utilise le support pour se repérer dans l'espace et se déplacer »

CHEMIN PHOTOS

But de la situation : Réaliser un itinéraire à l'aide de photos.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 4 élèves.</p> <p>Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école).</p> <p>Des points caractéristiques sont photographiés. A chaque point remarquable se trouve la photo du point suivant.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- 7 photos de 7 points remarquables (une pour chaque groupe) avec un symbole différent inscrit sur chacune ;- une bande réponse par groupe ;- pour la validation, une affiche (bande réponse) comprend la photo du point remarquable et le symbole positionné dans l'ordre chronologique de l'itinéraire.	<p>Donner la première photo du parcours à chaque groupe.</p> <p><u>Consigne</u> :</p> <p>Rendez-vous à cet endroit.</p> <p>Sur votre bande réponse, recopiez le signe que vous y trouverez.</p> <p>Regardez la photo qui se trouve avec le signe.</p> <p>Allez sur ce lieu pour trouver le signe suivant.</p>	<p>Les enfants repèrent le point remarquable présent sur la photo.</p> <p>Ils se dirigent dans la bonne direction.</p> <p>Ils identifient le symbole et le reportent au bon endroit sur leur feuille de route.</p>	<p>Guider les enfants dans leur observation.</p> <p>Prendre le temps de repérer le point remarquable avant de se déplacer.</p>

Variables :

Temps : mesurer la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'un repère sonore ...).

Matériel :

- nombre de photos ;
- complexité des points caractéristiques photographiés (de plans larges sans ambiguïté de lecture à des plans qui ne prennent en compte que quelques indices comme par exemple le choix d'une cage de foot).

Espace : distance entre deux balises.

Je réussis quand :

→ Je trouve la balise grâce à la photo et je recopie le symbole trouvé sur la bande réponse.

➤ Mémento pour la mise en œuvre :

Plusieurs parcours sont construits en variant l'ordre des photos. Ainsi, les enfants se rendent aux mêmes points mais dans un ordre différent.

A l'arrivée, mettre à disposition les bandes réponses de chaque parcours, afin qu'ils puissent vérifier leur trajet (nombre et ordre des étapes).

Situations pour entrer dans l'activité : *Rapport à l'espace*

De « L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement »
à « **L'enfant construit la notion d'espace perçu. Il identifie de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction** »

PARCOURS JALONNE 1 LE PETIT POUCKET

But de la situation : Reproduire un même itinéraire pour récupérer tous les objets de son équipe avant l'équipe adverse.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un lieu connu élargi (parc, stade...).</p> <p>4 à 6 équipes par classe. 1 adulte par équipe.</p> <p>2 équipes sur un même itinéraire.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 objets par équipe ; - 1 plot de couleur différente par équipe (couleur correspondant à la couleur de l'équipe) ; - des dossards de couleurs différentes (1 couleur par équipe) ; - une photo de chaque objet à rechercher, matérialisée sur un support. <p>Schéma ci-dessous</p>	<p><u>Phase 1</u> Nous allons jouer au Petit Poucet. Lors de votre déplacement sur le chemin, vous déposerez 5 objets à 5 endroits remarquables. Chaque équipe choisira un premier point remarquable ainsi que le chemin pour s'y rendre, et ainsi de suite.</p> <p><u>Phase 2</u> Chaque équipe doit retrouver son chemin et rapporter tous ses objets le plus rapidement possible. La collecte des objets doit se faire collectivement. A l'arrivée, déposez chaque objet sur sa photo pour vérifier que vous les avez tous retrouvés. L'équipe gagnante est celle qui aura retrouvé son chemin et rapporté tous les objets la première.</p>	<p>Observer pour repérer le point remarquable suivant et s'y diriger le plus rapidement possible.</p>	<p>Guider son déplacement à l'aide de points remarquables : <u>ex</u> : Avant de repartir pouvez-vous me montrer le point suivant où vous devez aller ? Le point remarquable suivant est visible à chaque étape.</p>

Variables :

Temps : varier la durée de la recherche (utilisation d'un sablier, d'un repère sonore ...)

Espace : agrandir l'espace de recherche espace connu élargi (parc, stade...)

Je réussis quand :

→ Avec mon équipe, je ramène les 5 objets avant l'autre équipe dans le temps imparti (sablier / sifflet / comptine).

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

Matérialiser 1 point de départ pour chaque équipe.

Choisir des points remarquables différents pour les 2 équipes.

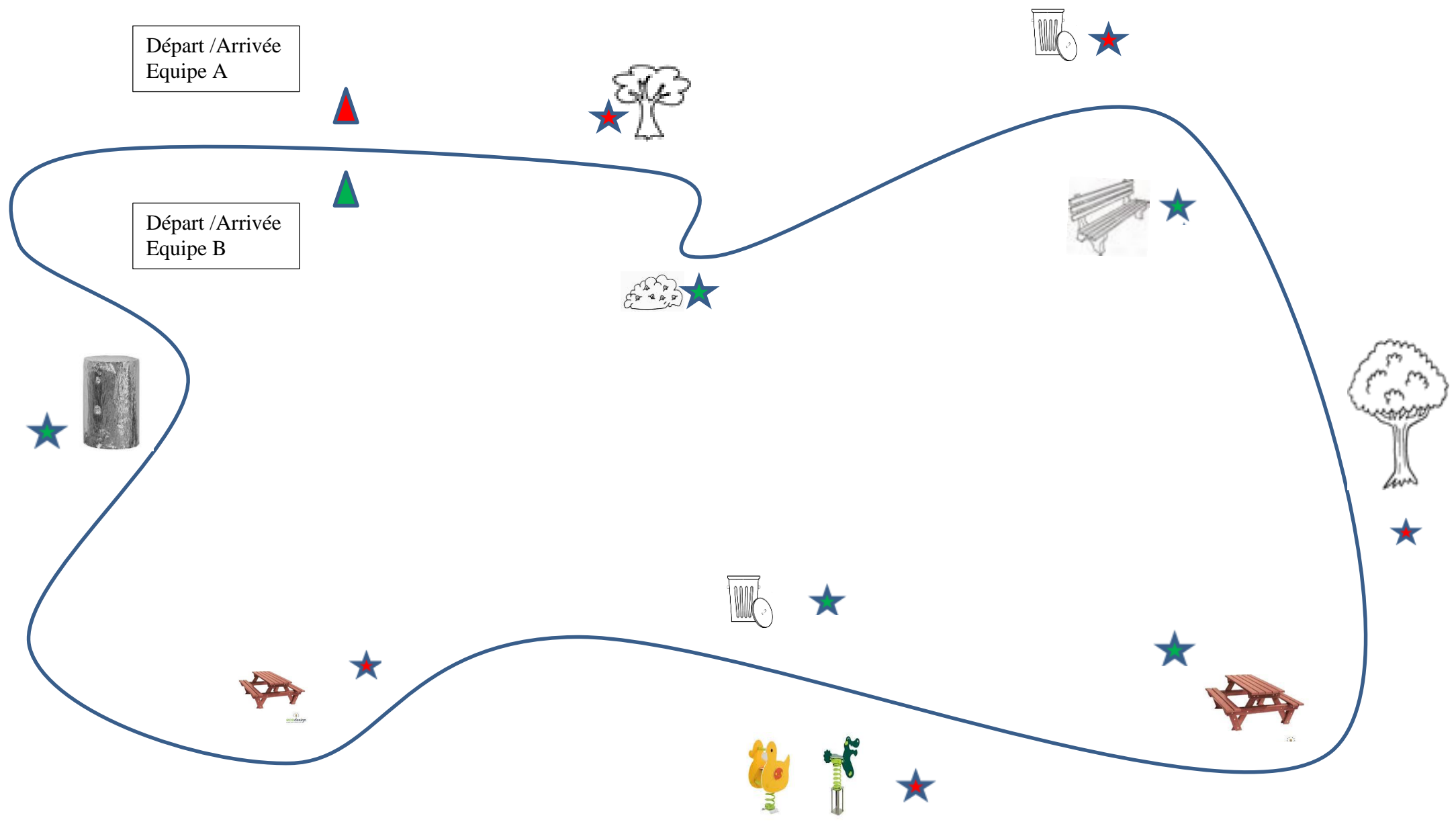
S'assurer de la rotation du rôle de meneur à chaque point remarquable.

Choisir pour chaque équipe des catégories d'objets différentes (couleurs, formes, animaux...)

En amont de la situation, se déplacer avec les élèves dans l'espace à investir.

Départ /Arrivée
Equipe A

Départ /Arrivée
Equipe B









De « L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement »
à « **L'enfant identifie de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction** »

LE MUSICIEN

But de la situation : Utiliser le son pour se déplacer dans la bonne direction.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Pour les PS : Lieu connu et reconnu aménagé (classe, salle de jeu, cour ...). En demi-classe. <u>Matériel :</u> objet émettant un son en continu (carte musicale, instruments).</p> <p>Pour les MS/GS : Lieu connu et reconnu vaste (stade, parc, cour...) Les enfants sont répartis en 5 musiciens et 5 équipes de 4. Donner une carte instrument à chaque équipe. Les musiciens se positionnent dans l'espace. Ils ne sont pas visibles par les équipes. <u>Matériel :</u> - instruments producteurs de sons très caractéristiques : crécelle, criquet, petites percussions (claves), triangles, castagnettes, wood block, sifflet... ; - cartes des instruments.</p>	<p>PS : Ecoutez et montrez d'où vient le son, puis déplacez-vous pour retrouver l'objet.</p> <p>MS /GS : Au signal, tous les musiciens vont jouer de leur instrument. Vous devez, le plus vite possible retrouver le vôtre.</p>	<p>PS : Les enfants repèrent le son et se déplacent vers l'objet.</p> <p>MS /GS : Le groupe repère le son de son instrument parmi les autres. Il construit son déplacement en conséquence.</p>	<p>PS : Rappeler l'importance du silence permettant l'écoute. Insister sur la nécessité d'écouter avant de se déplacer.</p> <p>MS /GS : Si le son est peu audible, le faire jouer de l'instrument en continu. Rappeler l'importance du silence permettant l'écoute. Insister sur la nécessité d'écouter avant de se déplacer.</p>

Schéma PS

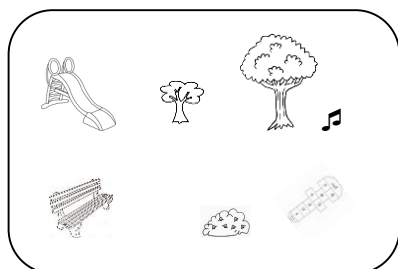
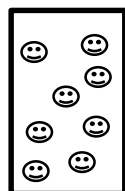
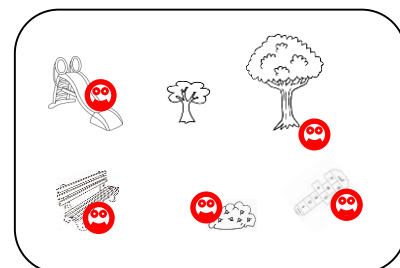
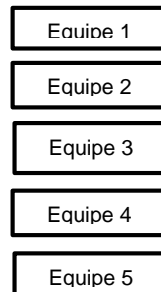


Schéma MS/GS



Variables :

Temps :

PS : limiter le temps de recherche (sablier, comptine...)

Espace :

PS-MS-GS : Positionner des obstacles dans l'espace d'évolution.

Passer d'un dispositif en étoile à un parcours jalonné pour réaliser un cheminement (l'adulte conduit le groupe de son en son, il déclenche le son suivant en nommant l'instrument).

Matériel :

PS : ajouter dans l'espace un son parasite.

MS-GS : augmenter le nombre de musiciens à retrouver (2, 3 cartes). Chercher les musiciens dans un ordre défini à l'aide d'une feuille de route.

Je réussis quand :

PS : → **Je me déplace dans la bonne direction et je retrouve l'objet.**

MS-GS : → **Je me déplace dans la bonne direction et je retrouve le bon musicien.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Pré requis : avoir travaillé sur l'écoute et la reconnaissance des instruments choisis.

Pour les PS, jouer des instruments en continu ; pour les MS jouer en discontinu.

De « L'enfant se déplace dans l'espace aléatoirement »
à « **L'enfant identifie de nouveaux repères pour se déplacer dans la bonne direction** »

KIM PHOTOS

But de la situation : Repérer les balises sur un parcours jalonné et prélever des indices pour mémoriser leur emplacement.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 4 élèves.</p> <p>Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école), matérialiser des parcours à l'aide de jalons de couleur.</p> <p><u>Matérialiser</u> autant de parcours de couleurs différentes qu'il y a d'équipes.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 photos représentant un endroit différent du parcours (s'assurer qu'un élément remarquable et identifiable par les enfants se trouve sur chaque photo) ; - 2 photos intruses ; - 2 balises à cacher dans deux endroits sur les quatre définis par les photos. 	<p><u>Temps 1</u> :</p> <p>Suivez le chemin des rubans rouges. Vous y trouverez des balises. Mémorisez bien l'endroit où elles se trouvent.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Parmi les photos trouvez celles qui correspondent aux endroits où étaient placées les balises.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Les enfants suivent l'itinéraire et repèrent les points remarquables où se trouvent les balises.</p> <p><u>Temps 2</u> : Les enfants retrouvent sur les photos les points remarquables mémorisés. Ils sélectionnent les bonnes photos en écartant les photos intruses.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Décrire l'emplacement de la balise et repérer un élément remarquable. (ex : le chapeau est- placé sous le toboggan)</p> <p><u>Temps 2</u> : Faire décrire chaque photo pour établir un lien entre l'espace vécu (situation vécue) et l'espace représenté (photo).</p>

Variables:

Espace :

- varier l'aménagement de l'espace (+/- d'indices à prélever).

Matériel :

- varier le nombre de balises à trouver ;

- nombre de photos intrus ;

- complexité des points caractéristiques photographiés (de plans larges sans ambiguïté de lecture à des plans qui ne prennent en compte que quelques indices comme par exemple marquage au sol).

Je réussis quand :

→ **Je trouve, avec mon équipe, toutes les balises sur le parcours.**

→ **J'identifie les éléments remarquables pour sélectionner les bonnes photos.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

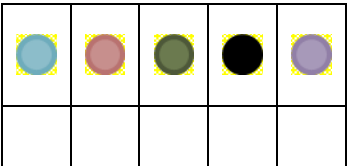
Pour les photos intruses, choisir des points remarquables extérieurs à l'espace investi.

Situations pour entrer dans l'activité : Rapport au temps ordonné

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »
à « L'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement »

LA PISTE FLECHEE

But de la situation : Suivre un itinéraire en respectant l'ordre imposé.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Un espace familier élargi (milieu ouvert : stade, parc clos...)</p> <p><u>Matériel</u> : prévoir un trésor positionné au dernier jalon.</p> <p><u>Matériel par équipe</u> : - 5 jalons de couleurs correspondant à la feuille de route ; - 1 code ou dessin au dos de chaque jalon ; - une feuille de route par équipe.</p> 	<p>Par équipe, vous allez devoir trouver un trésor.</p> <p>Pour cela, vous devez suivre le chemin qui correspond à la feuille de route de votre équipe en respectant l'ordre des jalons.</p> <p>Chacun votre tour, relevez à chaque jalon, le symbole dessiné et recopiez-le sur votre feuille de route.</p>	<p>Observer sa feuille de route pour repérer le premier jalon et se diriger dans la bonne direction le plus rapidement possible.</p> <p>Par la suite, respecter la chronologie des jalons.</p>	<p>Les aider à prendre des repères dans la chronologie du trajet à partir du support.</p> <p><u>Ex</u> : Vous avez déjà retrouvé les jalons orange et vert. Quel est la couleur du prochain jalon sur votre feuille de route ? Regardez autour de vous. Est-ce que quelqu'un l'a repéré ?</p>

Variables :

Espace -Temps : réduire le temps imparti et /ou allonger la longueur des trajets pour améliorer la vitesse de déplacement

Je réussis quand :

- J'ai relevé le plus vite possible, avec mon équipe, tous les symboles des jalons.
- Avec mon équipe, j'ai réalisé l'itinéraire avant les autres équipes.

➤ Mémento pour la mise en œuvre :

Choisir 5 jalons de couleurs différentes pour chaque feuille de route et définir le terme « jalon ».
Les 5 jalons sont posés à des points remarquables.
Constituer des équipes hétérogènes de 4 (+ou-1) enfants.
En amont décrire l'espace à investir (lieux où sont déposés les jalons).

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »
à « **L'enfant construit la notion d'espace représenté : il mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »
à « **L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement** » (rapport au temps)

LA GRANDE PROMENADE

But de la situation : Représenter un itinéraire à partir d'éléments significatifs d'un espace connu.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 4 élèves.</p> <p>Sur un trajet emprunté régulièrement par la classe (pour aller à la bibliothèque, au stade, au parc proche de l'école).</p> <p>Des points caractéristiques sont photographiés.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- pour chaque groupe, 5 photos de 5 points remarquables (une série de 5 photos par binôme) ;- un appareil photo par groupe ;- un plan très simple dont la lecture aura été travaillée en amont. Les enfants placeront leurs photos dans les encarts correspondants. <p>Schéma ci-dessous</p>	<p>Sur le trajet, vous devrez me montrer tous les éléments (panneau, maison, arbre...) qui nous permettront de nous repérer au cours de notre promenade et de retrouver notre chemin.</p> <p>Nous les prendrons en photo.</p> <p><u>En classe</u> :</p> <p>Décrivez les éléments visibles sur chaque photo. Replacez les photos dans l'ordre chronologique de notre promenade sur le plan simplifié.</p> <p>Pour vérifier, nous allons réaliser le trajet et vous modifierez si nécessaire l'ordre des photos lors du déplacement.</p>	<p>Les enfants repèrent avec, puis sans aide de l'adulte, les points remarquables sur le trajet et sur les photos.</p> <p>Ils remettent toutes les photos dans le bon ordre.</p> <p>Ils modifient si nécessaire l'ordre des photos au cours du second trajet.</p>	<p>Guider les enfants dans leur observation :</p> <p><u>ex</u> : Arrêtez-vous et regardez autour de vous. Est-ce qu'il y a un bâtiment, un panneau qui vous permet de vous repérer sur le chemin ?</p> <p>Les faire verbaliser sur les différentes étapes du trajet.</p> <p>- <u>Au cours de la première promenade</u> :</p> <p>Rappelez-moi dans l'ordre les photos prises des bâtiments, des panneaux depuis le début de la situation de la promenade. Quelle photo allons-nous prendre ici ?</p> <p>- <u>En classe</u> :</p> <p>Quelle photo avons-nous prise en premier ? Laquelle vient ensuite ? Quelle photo permet de terminer le parcours ?</p> <p>- <u>Lors de la validation</u> :</p> <p>Rappelez les étapes de la promenade et faites le lien avec le support.</p>

Variables :

Matériel :

- augmentation progressive du nombre de photos et de la complexité des points caractéristiques photographiés ;
- ajout d'une ou de plusieurs photos intruses.

Espace : distance entre deux points remarquables.

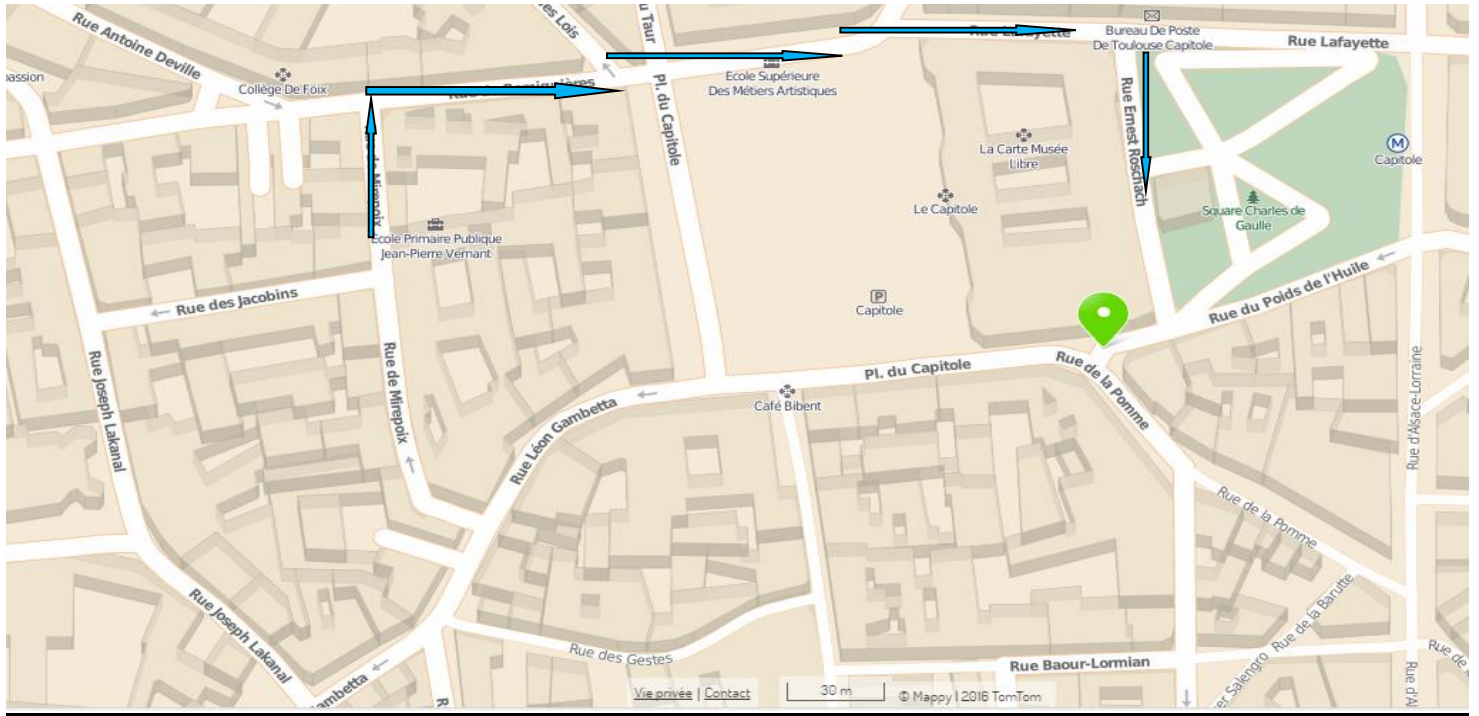
Je réussis quand :

- Je remets dans l'ordre chronologique les photos correspondant au trajet sur le plan simplifié.
- Je reproduis le même itinéraire lors de la deuxième promenade.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

S'assurer de la rotation du rôle de photographe à chaque point remarquable.

Proposer des points remarquables différents pour chaque groupe dans la mesure du possible.



Départ : école Arrivé : Square

Le trajet choisi est matérialisé par les flèches.

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée »
à « **L'enfant construit la notion d'espace représenté : il mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant ne fait pas de lien entre ce qui est représenté sur le support et le réel »
à « **L'enfant construit une représentation symbolique du réel à partir du support** » (rapport au support)

LE JEU DE L'ALBUM LES 3 PETITS COCHONS ILLUSTRÉS (porte vue)

But de la situation : PS : Réaliser des trajets en respectant une chronologie.
MS/GS : Réaliser un trajet en suivant chronologiquement un itinéraire.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un lieu connu (cour d'école, parc, stade...).</p> <p>Exemple d'album support : « <i>Les 3 petits cochons</i> ».</p> <p>4 lieux identifiés dans un album : maison des parents, maison de paille, maison de bois, maison de brique à localiser dans l'espace à investir.</p> <p><u>PS</u> : groupes encadrés par l'adulte (parcours en étoile).</p> <p><u>MS/GS</u> : groupes en autonomie composés de 3 élèves avec plusieurs itinéraires et départs échelonnés (parcours « papillon »).</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les balises : <u>PS</u> : 4 balises contenant un objet (ou sa représentation) présent dans l'histoire et des gommettes contenues dans une enveloppe associée à la balise. <u>MS/GS</u> : gommette ou symbole associé à la balise. - dans le porte vue : <p>par point remarquable, mettre la photo au format A5 du lieu et associer une illustration de l'album.</p>	<p>PS :</p> <p>Regardez la première photo et déplacez-vous à cet endroit pour retrouver le premier objet.</p> <p>Collez sur la feuille de route, la gommette trouvée sur le lieu (au-dessous de l'objet correspondant) et revenez au point de départ.</p> <p>Laissez les objets à leur place.</p> <p>Faites de même avec les 3 autres photos.</p> <p>MS/GS :</p> <p>Regardez la première photo et déplacez-vous à cet endroit pour retrouver le premier objet.</p> <p>Sur votre feuille de route collez la gommette trouvée sur le lieu au-dessous de l'objet correspondant.</p> <p>Ensuite dirigez-vous directement vers le second point remarquable et ainsi de suite.</p> <p>Lorsque vous aurez collé les quatre gommettes, revenez au point de départ.</p>	<p>PS :</p> <p>Observer la photo, montrer le point remarquable et s'y diriger directement.</p> <p>MS /GS :</p> <p>Réaliser le trajet dans l'ordre imposé le plus rapidement possible en se référant à la feuille de route.</p>	<p>PS :</p> <p>Nommer et repérer le point remarquable avant de s'y rendre.</p> <p>Identifier et repérer le premier point remarquable parmi tous les points.</p> <p>MS /GS :</p> <p>Identifier avant le départ sur la feuille de route les 4 points remarquables.</p> <p>Faire décrire les étapes du trajet en utilisant le lexique en relation avec le temps (connecteurs) : <i>d'abord, ensuite, après, enfin...</i></p>

Variables :

Espace : PS : cour à privilégier ou espace restreint et reconnu.

MS/GS : distance plus importante entre les prises de vue.

Matériel : nombre de photos en fonction de l'âge et du vécu des élèves.

Je réussis quand :

→ **PS** : Je colle les 4 gommettes sur ma feuille de route.

→ **MS/GS** : Je colle les 4 gommettes dans l'ordre chronologique.

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Avoir travaillé au préalable la compréhension et la chronologie du récit en classe.

A l'exception du premier point remarquable, les autres ne sont pas visibles du point de départ.

En amont décrire l'espace à investir.

PS : faire le lien entre la chronologie de l'histoire et la chronologie de l'espace à investir.

MS/GS : faire le lien entre la chronologie de l'histoire et l'enchaînement des espaces à investir.

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »
à « **L'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)
De « L'enfant ne fait pas de lien entre ce qui est représenté sur le support et le réel »
à « **L'enfant construit une représentation symbolique du réel à partir du support** » (rapport au support)

LA TABLE D'ORIENTATION LES PETITS CHERCHEURS

But de la situation : Représenter l'espace de la cour à l'aide des photos des points remarquables rencontrés (observer et reconnaître des éléments significatifs d'un espace connu pour construire un plan simplifié).

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans la cour. Par groupe de 4.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une table d'orientation par groupe matérialisée par une feuille A3, avec une gommette représentant le point de regroupement ; - autour de la gommette 5 encarts de la taille des photos réduites ; - des photos représentant les points remarquables à retrouver : 2 jeux par groupe de format différent (1 jeu de photos format A5 disponibles pour se rendre sur les points remarquables + 1 jeu, au format 10x6 cm environ, pour placer sur la table d'orientation). - symbole présent sur chaque point remarquable ; - sablier ou sifflet. <p>Schéma ci-dessous</p>	<p>MS/GS :</p> <p>Choisissez une photo et retrouvez ce lieu. Déplacez-vous le plus rapidement possible pour retrouver la balise et mémoriser le symbole. Attention, il y a parfois des lieux qui se ressemblent. Regardez bien la photo.</p> <p>Revenez au point de regroupement, vérifiez à l'aide du symbole que le lieu retrouvé était celui indiqué sur la photo.</p> <p>Pour finir, placez la photo au bon endroit sur la table d'orientation.</p>	<p>Après observation de la photo, l'enfant se rend au point remarquable correspondant.</p> <p>Pour justifier son choix il décrit le point remarquable.</p> <p>Au retour, il pose la photo au bon endroit sur le support.</p>	<p>Décrire les espaces à investir depuis la table d'orientation.</p> <p>Préciser le lexique permettant de structurer l'espace et les points les uns par rapport aux autres (nommer les lieux).</p>

Variables

Espace :

- jouer sur l'éloignement des repères par rapport au point de départ ;
- investir un espace de plus en plus élargi tout en gardant les points remarquables à vue

Support :

- varier le nombre de points remarquables sur le support ;
- photos de plus en plus complexes (de plan large à plan restreint).

Je réussis quand :

→ **Je retrouve les bons symboles.**

→ **Je replace les photos au bon endroit sur la table d'orientation.**

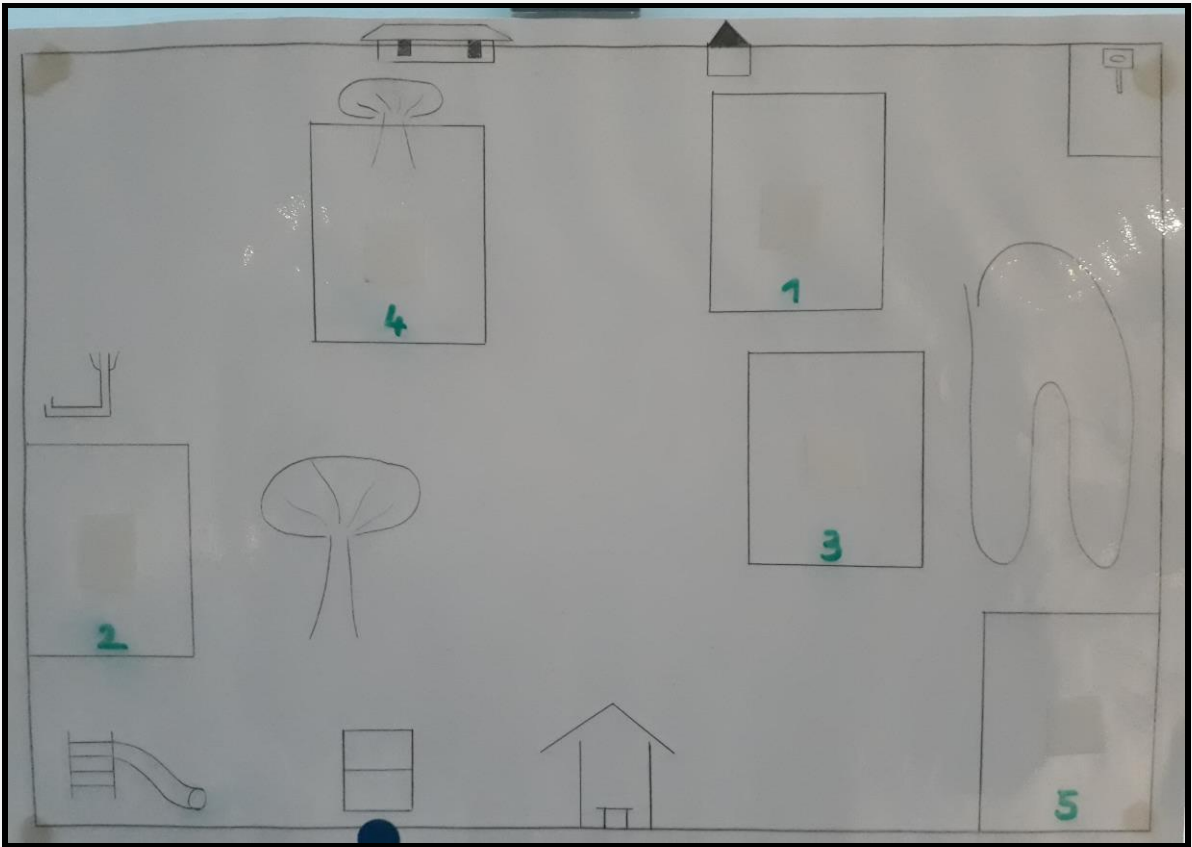
➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Sur la feuille A3, dessiner quelques points remarquables autour des encarts pour aider les enfants à se repérer sur la table d'orientation.

Dispositif : parcours en étoile (donner la seconde photo une fois que la première a été placée).

Choisir 5 points remarquables à vue de la table d'orientation.

Grille de correction pour l'enseignant avec le numéro de l'encart et le symbole associé.



De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »
à « L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement » (rapport au temps)

LE LABYRINTHE

But de la situation : Mémoriser un parcours pour le réaliser à l'identique et le représenter.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans la cour avec des objets divers (foulards, balises, plots, balles, ballons) posés au sol.</p> <p>Des binômes : A et B.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- des objets ;- une feuille de route avec les photos représentant les objets ;- sablier ou sifflet ;- un plan simplifié de la cour. <p>Schéma ci-dessous</p>	<p><u>Partenaire A</u> :</p> <p>A l'aide de ta feuille de route, réalise un chemin en touchant trois objets.</p> <p><u>Partenaire B</u> :</p> <p>Refais à l'identique et le plus rapidement possible le chemin de ton binôme pour toucher les mêmes objets, dans le même ordre avant la fin du sablier.</p> <p>Tu auras droit à plusieurs essais. Ton camarade (A) vérifiera ton itinéraire à l'aide de la feuille de route.</p> <p>Inverser les rôles.</p> <p><u>Prolongement</u> :</p> <p><u>Partenaire A</u> : Pioche une feuille de route parmi celles réalisées par tes camarades et trace le trajet correspondant sur un plan simplifié.</p> <p><u>Partenaire B</u> : Utilise ce plan pour réaliser à ton tour le chemin.</p>	<p>(B) se dirige le plus rapidement possible vers le premier objet touché.</p> <p>L'enfant (A) observe son camarade (B) et vérifie l'itinéraire sur la feuille de route.</p> <p>(A) représente son trajet en respectant l'ordre des objets rencontrés.</p> <p>(B) utilise le plan pour réaliser son trajet.</p>	<p>Faire nommer par (A) les objets en réalisant le chemin.</p> <p>Faire décrire l'itinéraire par (B) pendant que (A) le réalise (nommer les objets dans l'ordre).</p> <p>Donner la feuille de route à (B) pour l'aider à se remémorer l'itinéraire.</p> <p>Faire nommer par (A) les objets présents sur la feuille de route, les retrouver sur le plan et les numéroter.</p> <p>Faire décrire l'itinéraire par (B) lors du déplacement à l'aide du plan.</p>

Variables :

Espace : investir un espace de plus en plus élargi avec une vue dégagée.

Support : augmenter le nombre d'objets.

Temps : réduire la durée du sablier.

Je réussis quand :

→ **Je réalise le même itinéraire que mon camarade avant la fin du sablier.**

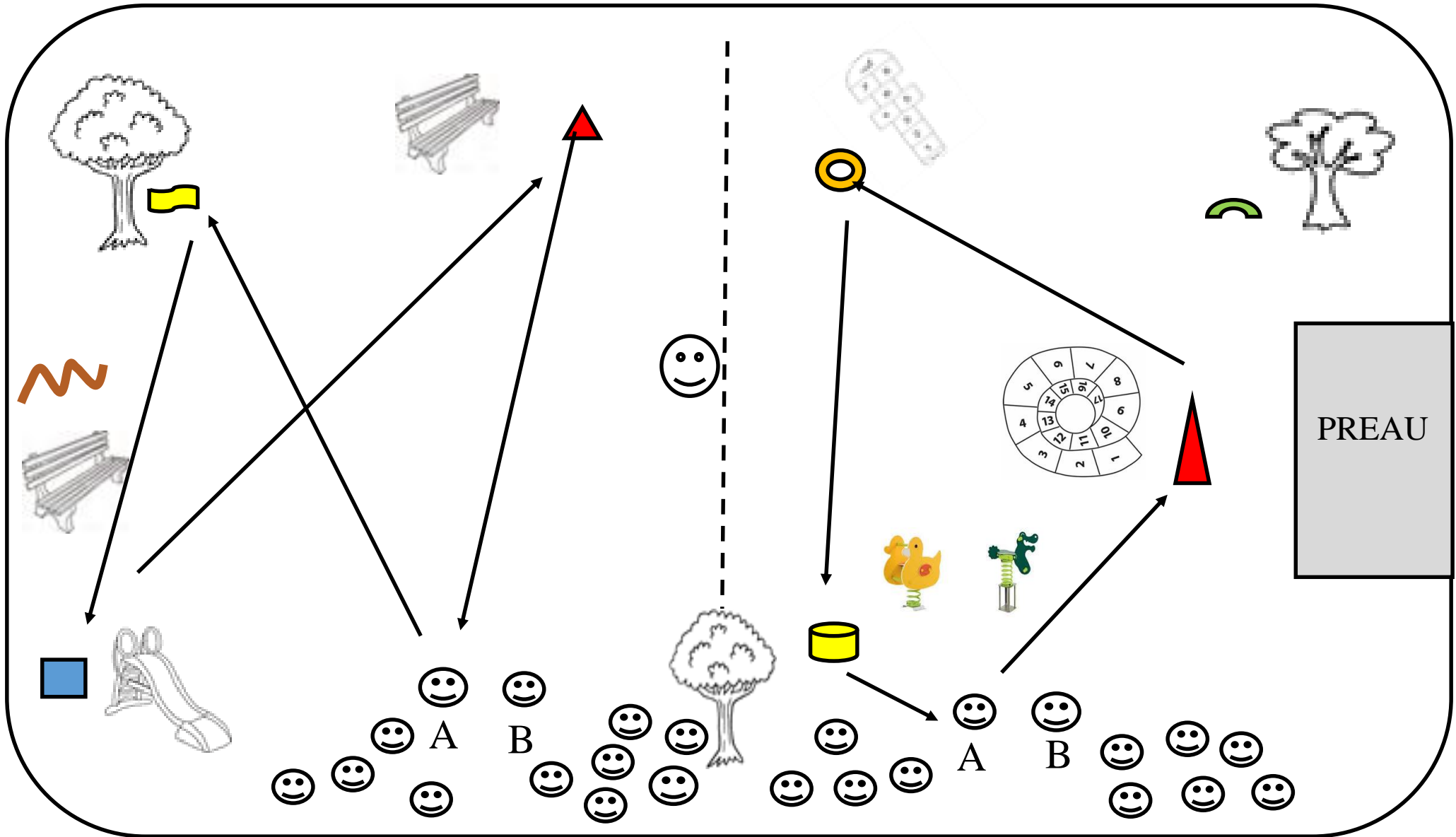
➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Au préalable en classe, élaboration d'une feuille de route (bande de papier) pour garder en mémoire le choix de son itinéraire.

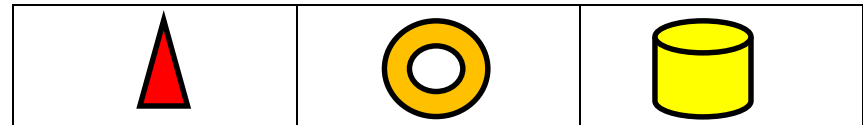
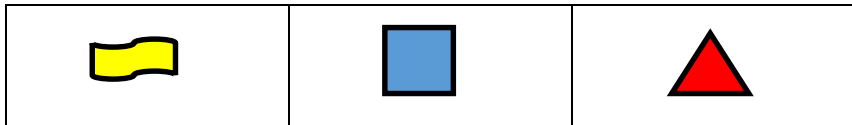
Dispositif : séparer la classe en deux et prévoir deux labyrinthes.

L'enseignant se place entre les 2 points de regroupement.

Commencer par un espace restreint et baliser les limites de l'espace.



Exemples de feuilles de route :



De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »
à **l'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »

à « **L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement** » (rapport au temps)

LA PIOCHE

(en lien avec le labyrinthe et la table d'orientation)

But de la situation : Etablir, réaliser et représenter un trajet à partir de 3 photos.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Dans un milieu connu et reconnu.</p> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 3 photos par groupe représentant les lieux à retrouver (points remarquables) ;- symbole présent sur chaque point remarquable- une bande avec 3 encarts vides ;- un support de format A3 (cf table d'orientation) sur lequel sont placées les photos des points remarquables ;- sur ce support une gommette situe l'endroit où se trouve l'enfant (départ et arrivée) ;- sablier ou sifflet. <p>Schéma en lien avec la table d'orientation</p>	<p>Piochez 3 Photos. Construisez un itinéraire en les plaçant dans l'ordre que vous voulez.</p> <p>Réaliser votre itinéraire le plus rapidement possible en respectant l'ordre des étapes. A chaque balise, recopiez les symboles que vous trouverez.</p> <p>Revenez sur la table d'orientation : - vérifiez votre recherche. - retrouvez les 3 lieux - tracez votre itinéraire à l'aide de flèches.</p> <p><u>Pour aller plus loin :</u> Le labyrinthe</p>	<p>L'enfant prend un temps d'observation avant de se déplacer sur les points remarquables.</p> <p>Il enchaîne les déplacements dans le bon ordre en se référant à la bande puis en utilisant seulement la mémoire.</p> <p>Il sait utiliser les indices de la table d'orientation et les mettre en relation avec le réel pour identifier les photos des lieux retrouvés dans le bon ordre.</p>	<p>En amont du déplacement, faire décrire le trajet choisi.</p> <p>De retour au point de regroupement, resituer les lieux retrouvés à l'aide des points remarquables présents sur le support. <u>Exemple de consigne :</u> Sur la table d'orientation, montre le premier lieu que tu as retrouvé. A côté de quel élément était-il placé ? Faire des propositions : à côté de l'arbre, du banc...</p>

Variables :

Espace : jouer sur la distance entre les lieux et la complexité de la prise de vue (plan large, plan serré).

Temps : possibilité de réaliser plusieurs itinéraires dans le temps imparti.

Matériel : augmenter le nombre de photos (5 maximum).

Je réussis quand :

→ **Je réalise le plus vite possible le trajet choisi en relevant les 3 symboles dans le bon ordre.**

→ **Je trace sur la table d'orientation mon itinéraire en respectant l'ordre des lieux rencontrés.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre :**

Dispositif : parcours jalonné (enchaîner le parcours constitué de 3 balises).

Dessins simplifiés de quelques points remarquables autour de l'espace à investir pour aider les enfants à se repérer sur le support (cf la table d'orientation).

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »
à « **L'enfant construit la notion d'espace représenté : il mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement** » (rapport à l'espace)

De « L'enfant n'organise pas ses actions de manière chronologique »
à « **L'enfant identifie ses actions, les ordonne et les exécute chronologiquement** » (rapport au temps)

LE PLAN SIMPLIFIE DE LA COUR

But de la situation : Identifier l'itinéraire le plus efficace, le tracer sur un plan et le réaliser.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>En binôme. Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école).</p> <p>Positionner des jalons de couleur dans l'espace. Cacher une balise près de chaque jalon.</p> <p>Plusieurs parcours de couleur différente sont mis en place. 2 groupes peuvent évoluer sur un même parcours.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un plan simplifié pour chaque binôme au format A3. Le point de départ est identifié par une gommette ; - un repère de temps établi : sablier, chronomètre, comptine. 	<p><u>Temps 1</u> :</p> <p>Dans l'espace, retrouvez les balises situées près des jalons.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Vous allez devoir retrouver toutes les balises le plus vite possible. Organisez-vous pour trouver le chemin le plus court.</p> <p><i>Laissez un temps de réflexion à chaque groupe.</i></p> <p>Sur le plan, représentez à l'aide de flèches le trajet que vous aurez à faire.</p> <p><u>Temps 3</u> : Faire vivre la situation dans un temps limité pour valider l'itinéraire.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Les enfants se rendent à toutes les balises.</p> <p><u>Temps 2</u> : Les enfants tracent sur le plan leur itinéraire.</p> <p><u>Temps 3</u> : Les enfants réalisent l'itinéraire dans le temps imparti.</p>	<p><u>Temps 1</u> : Du point de départ, faire repérer aux élèves les jalons.</p> <p><u>Temps 2</u> :</p> <p>Etablir un lien entre l'espace représenté (plan) et l'espace vécu (parcours réalisé) en s'appuyant sur les éléments remarquables repérés. Faire verbaliser l'itinéraire avant de le tracer sur le plan.</p> <p><u>Temps 3</u> : Faire verbaliser l'itinéraire réalisé pour le faire correspondre à celui du plan.</p>

Variables :

Espace :

- varier l'éloignement des jalons par rapport au point de départ ;
- varier l'aménagement de l'espace (+/- d'obstacles).

Matériel :

- varier le nombre de balises ;
- positionner plus d'indices sur le plan.

Je réussis quand :

→ **Je réalise avec mon binôme l'itinéraire dans le temps imparti.**

➤ **Mémento pour la mise en œuvre** :

Dispositif : parcours jalonné, il s'agit d'enchaîner le parcours constitué de 3 balises.

De « L'enfant utilise les indices de façon désordonnée pour se déplacer dans l'espace »
à « L'enfant mémorise les indices et les ordonne pour construire son déplacement »

LA COURSE AU TRESOR

But de la situation : Retrouver des balises le plus rapidement possible à l'aide d'un plan.

Dispositif	Consigne	Indicateurs de réussite	Aides à la réalisation
<p>Des groupes de 2 à 4 élèves.</p> <p>Dans un espace connu et reconnu (parc proche de l'école).</p> <p>Chaque groupe dispose d'un plan simple avec des balises.</p> <p>Des lots d'objets à cacher près des balises (associer 1 lot d'objets identiques à 1 balise).</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Observez bien le plan et repérez où sont cachées les trois balises.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Déplacez-vous pour retrouver les balises. Près de chacune d'elles, vous trouverez des objets. Vous devrez en rapporter un par balise atteinte.</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Sur le plan, les enfants repèrent les balises et identifient les points remarquables associés.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Les enfants se déplacent jusqu'à chaque balise et récupèrent les objets associés.</p>	<p><u>Temps 1 :</u> Utiliser des photos pour mieux repérer les lieux où sont cachées les balises.</p> <p>Etablir un lien entre l'espace représenté (plan) et l'espace vécu (parcours) en s'appuyant sur les éléments remarquables repérés.</p> <p>Faire décrire le plan.</p> <p>Nommer les lieux.</p> <p>Dessiner l'objet à trouver au dos de la photo.</p> <p><u>Temps 2 :</u> Faire verbaliser l'itinéraire à suivre pour retrouver les balises.</p>

Variables :

Temps:

- limiter le temps à l'aide d'un sablier, chronomètre ;
- organiser une course entre binômes : le plus vite possible.

Espace :

- jalonner le parcours ;
- varier la distance entre deux points balises ;
- varier l'aménagement de l'espace (+/- d'obstacles).

Matériel

- utiliser des photos pour simplifier la tâche ;
- proposer des points remarquables photographiés de plus ou moins complexes ;
- varier le nombre de balises ;
- simplifier/complexifier le plan (+/- de repères).

Je réussis quand :

→ Avec mon équipe, je ramène tous les objets, dans le temps imparti.

➤ Mémento pour la mise en œuvre :

Parcourir le nouvel espace avec les élèves pour qu'ils identifient les points remarquables.