

activités	investigation	mémorisation	cheminement	orientation
classe	TPS	PS	MS	GS

espace	familier restreint classe, école, cour	élargi gymnase, stade, quartier, jardin public	inconnu restreint sécurisé bois, forêt
---------------	--	---	--

représentation du réel	pas de symbolisation	peu de symbolisation photos, dessins, plans non codés, maquette	symbolisation simple plan avec codage, respects des distances légendes
-------------------------------	-----------------------------	--	--

guidage	direct gestuel, oral	indirect code légende, outil de lecture du document
----------------	--------------------------------	---

Compétences particulières à développer :

- compétence motrice : marcher, courir pour suivre un itinéraire
- compétence à dominante cognitive : - suivre un itinéraire sur un plan ou une carte
- orienter la carte

But du jeu

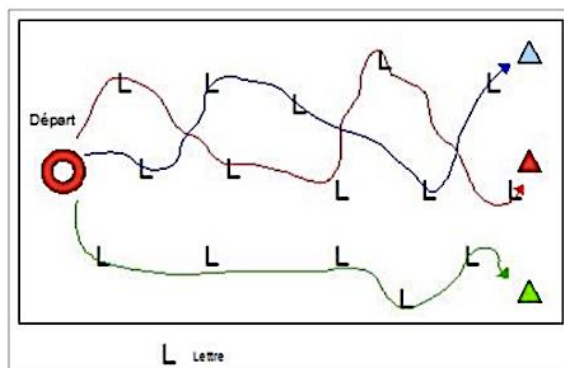
Relever les lettres situées sur un itinéraire.

Déroulement

Au préalable, les lettres sont placées sur un itinéraire.

La classe est répartie en équipes. Chaque équipe a un plan à l'aide duquel elle devra suivre un itinéraire. Sur le plan figure le nombre de lettres à trouver mais pas leur emplacement. En suivant le trajet imposé, les équipes devront relever dans l'ordre (ou dans le désordre) les lettres qu'elles verront. (1 parcours et un mot par équipe)

A la fin du parcours, les lettres trouvées sont organisées pour trouver le mot caché.



Différenciation :

TPS	PS	MS	GS
X	- 3 éléments seulement - pas de lettres → dessins ou images - espace plus restreint - utilisation d'une maquette à la place du plan	- adulte pour aider à orienter le plan - éléments plus gros - pour le plan, prévoir des photos des lieux où sont cachés les objets - à la place du mot à reconstituer, retrouver le point commun (forme, couleur, ...) - avec des mots connus = prénoms, jours	

Variantes :

changement de lieu : couloir de l'école, salle de classe
Prévoir des supports colorés pour les lettres différents pour chaque itinéraire

activités	investigation	mémorisation	cheminement	orientation
classe	TPS	PS	MS	GS

espace	familier restreint classe, école, cour	élargi gymnase, stade, quartier, jardin public	inconnu restreint sécurisé bois, forêt
---------------	--	---	--

représentation du réel	pas de symbolisation	peu de symbolisation photos, dessins, plans non codés, maquette	symbolisation simple plan avec codage, respects des distances légendes
-------------------------------	-----------------------------	--	--

guidage	direct gestuel, oral	indirect code légende, outil de lecture du document
----------------	--------------------------------	---

Compétences particulières à développer :

- compétence motrice : marcher, courir pour suivre un itinéraire
- compétence à dominante cognitive : - suivre un itinéraire sur un plan ou une carte
- orienter la carte

But du jeu

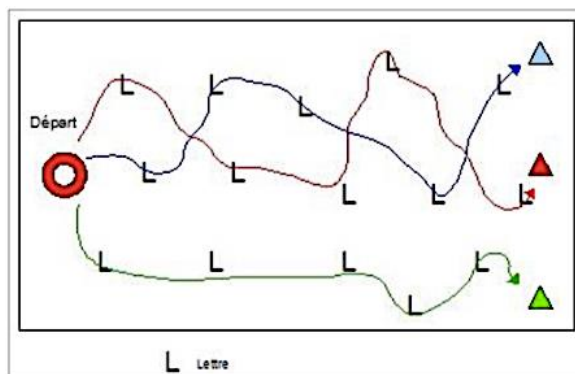
Relever les lettres situées sur un itinéraire.

Déroulement

Au préalable, les lettres sont placées sur un itinéraire.

La classe est répartie en équipes. Chaque équipe a un plan à l'aide duquel elle devra suivre un itinéraire. Sur le plan figure le nombre de lettres à trouver mais pas leur emplacement. En suivant le trajet imposé, les équipes devront relever dans l'ordre les lettres qu'elles verront. (1 parcours et un mot par équipe)

A la fin du parcours, chaque équipe à tour de rôle, rappelle dans l'ordre une des lettres trouvées pour lire le mot caché.

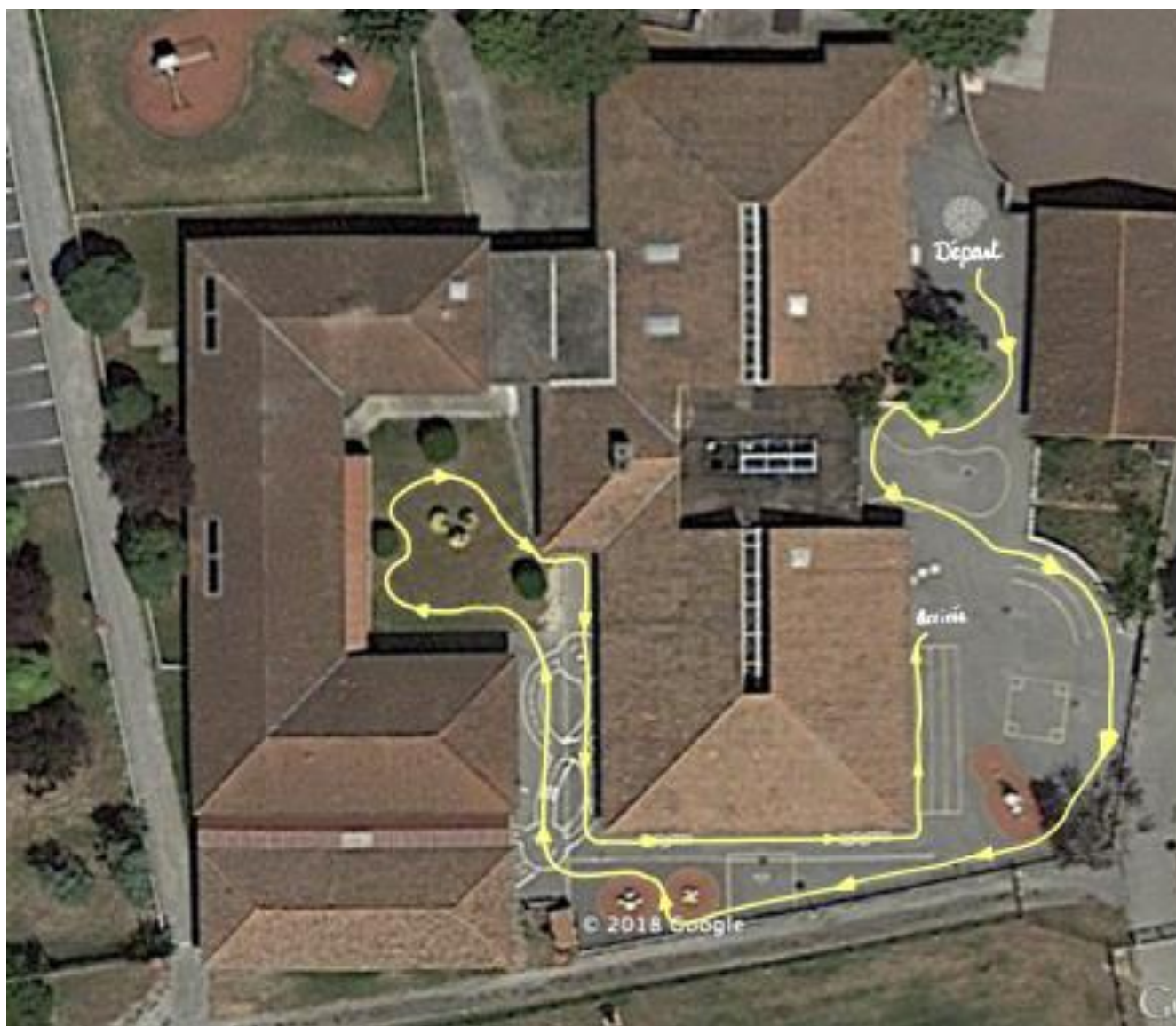


Différenciation :

TPS	PS	MS	GS
	- Des photos des différents endroits où aller sont présentée sous la forme d'un livret ou sur tablette. Remplacer les lettres par les I-pièces d'un puzzle découpé (animal, etc.)	- Plan avec photos originales ou photopiées. L- es lettres sont celles d'un prénom de la classe.	- Fabrication des plans avec le jeu « itinéraire photos » - Plan avec des photos photocopées et des dessins - L'adulte aide à orienter le plan.

Variantes :

- un trajet différent par équipe
- placer les lettres trouvées sur le plan ou la carte
- une équipe, sur un plan, choisit un itinéraire et les endroits où elle veut placer les lettres pour une autre équipe. Elle va placer les lettres sur le trajet. L'équipe qui a gagné est celle qui a trouvé les lettres en premier.

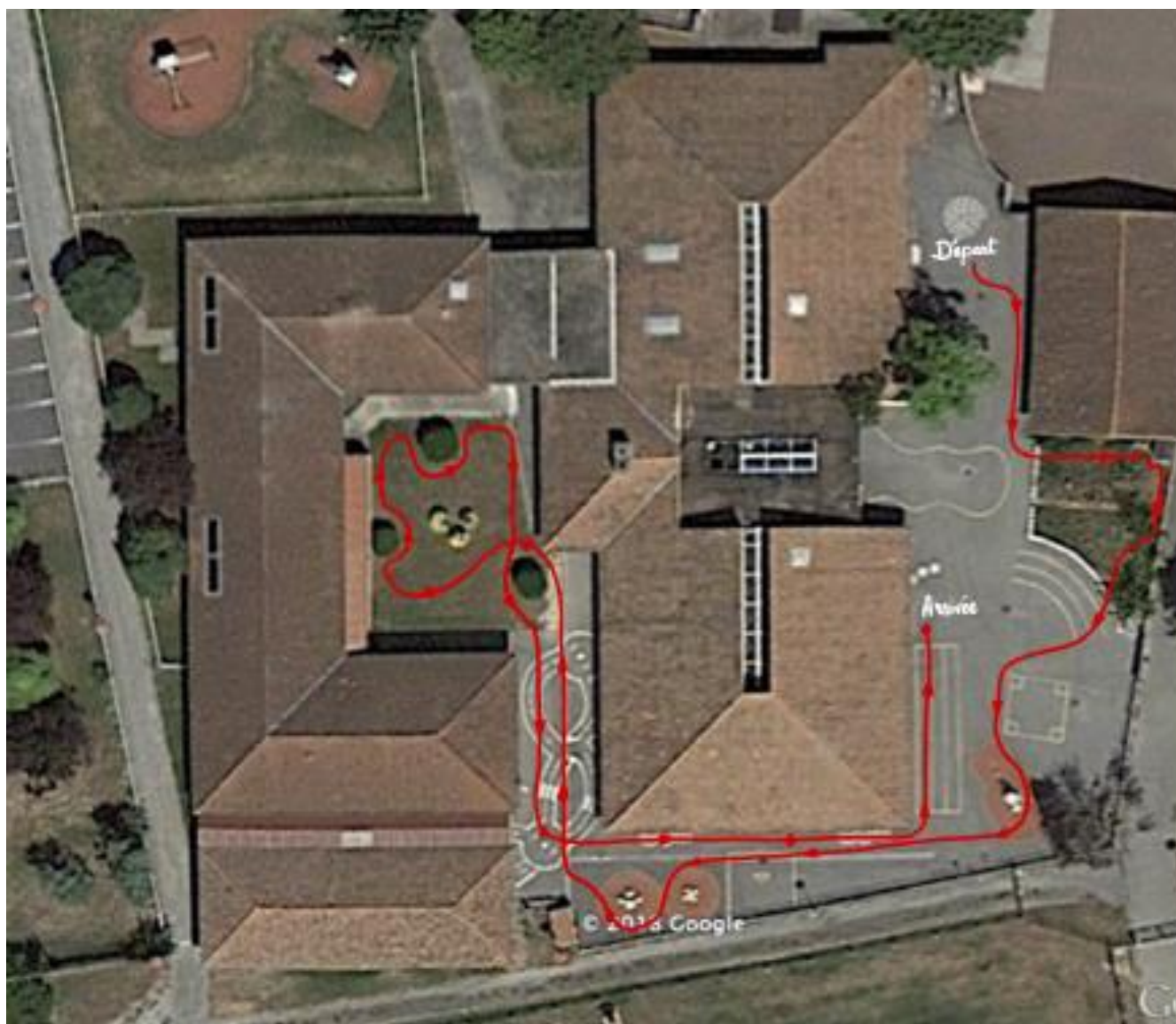


Écrire les 5 lettres rencontrées sur l'itinéraire.

--	--	--	--	--

Composer un mot avec ces cinq lettres.

--	--	--	--	--



Écrire les 5 lettres rencontrées sur l'itinéraire.

--	--	--	--	--

Composer un mot avec ces cinq lettres.

--	--	--	--	--