

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 déposer ou ramener des objets
- compétence à dominante cognitive : se déplacer à l'aide d'un support, prendre des indices (points remarquables)

But du jeu

Déposer un objet à l'endroit représenté par la photo
Ramener un objet situé à l'endroit représenté par la photo

Dispositif

Un espace connu et/ou aménagé
Fonctionnement en demi-classe
Matériel : Objets divers ; Photos des points remarquables

Consigne

Temps 1 : Regardez bien la photo. Allez déposer l'objet à l'endroit que montre la photo, puis prenez une photo. Revenez ensuite au point de départ.

Temps 2 : Allez à l'endroit indiqué sur votre nouvelle photo et rapportez l'objet qui s'y trouve.

Différenciation :

TPS	PS	MS	GS
	- avec un référent adulte visible - espace familier restreint - un adulte porte la tablette et l'enfant prend la photo - groupes de 4	- espace « simple - groupes de 6	

Variantes :

- photos à différentes saisons (en extérieur) → indices périphériques
- itinéraire guidé pour aller prendre la photo si espace inconnu
- en GS, les enfants créent la situation

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 déposer ou ramener des objets
- compétence à dominante cognitive : se déplacer à l'aide d'un support, prendre des indices (points remarquables)

But du jeu

Déposer un objet à l'endroit représenté par la photo
Ramener un objet situé à l'endroit représenté par la photo

Dispositif

Un espace connu et/ou aménagé
Fonctionnement en demi-classe
Matériel : Objets divers ; Photos des points remarquables

Consigne

Temps 1 : Regardez bien la photo. Allez déposer l'objet à l'endroit que montre la photo, puis prenez une photo. Revenez ensuite au point de départ.

Temps 2 : Allez à l'endroit indiqué sur votre nouvelle photo et rapportez l'objet qui s'y trouve.

Variables possibles/ Différenciation :

Temps Espace Support	Varier la durée de la tâche (comptine, sablier...) Varier la taille et/ou la nature de l'espace de recherche. Varier la taille et/ou la nature de l'espace de recherche.
---	--

	. 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.
--	---