

LES JEUX D'ORIENTATION À L'ÉCOLE MATERNELLE

Animation pédagogique du 31 mars 2007
École maternelle de Scherwiller



Sommaire

- Des JEUX vers la COURSE d'orientation :
 - Compétences
 - Situation de référence
 - Notions topologiques
 - Points de repères
- Extraits des documents d'Accompagnement des Programmes en EPS en maternelle
- Se repérer, s'orienter dans l'espace en maternelle
- Répertoire de jeux d'orientation

Bibliographie

- Revue EPS 1 : nombreux articles et fiches pédagogiques sur l'orientation
- Les activités d'orientation : essai de réponses. Éditions Revue EPS
- CD ROM Carto Explorer 3 « Bas-Rhin sud », éditions BAYO (chez Décathlon) : tout le Bas-Rhin en cartes IGN
- Vivre l'EPS pour les 6-8 ans (situations adaptables en maternelle). Equipe des CVPC EPS 67, éditions ACCES.

Sitographie

- http://www.cigal.fr/BD_ORTHO_2002/index_ortho_2002.htm : photos aériennes
- <http://www.geoportail.fr> : photos aériennes (site de l'IGN)
- <http://www.ac-nantes.fr:8080/peda/disc/eps/co/sommair.htm> : pistes pédagogiques
- <http://www.ffco.asso.fr/> : Fédération Française de Course d'Orientation
- <http://www.casalsport.com/> : pour commander du matériel

Des jeux vers la course d'orientation

A l'école maternelle, cette activité appartient au domaine « Adapter ses déplacements à différents types d'environnement ». Les compétences à atteindre peuvent se résumer à :

Se déplacer (en marchant, en courant) dans un milieu familier... :

- ... proche et connu PS
- ... plus lointain, moins connu MS - GS

Se déplacer en suivant un parcours (à partir de dessins, photos, objets...) ...

PS

- ... en réfléchissant avant d'agir pour s'arrêter le moins possible pendant l'action MS - GS

Acquisitions motrices et cognitives	Compétences transversales
<ul style="list-style-type: none"> courir en gérant son effort suivre une trajectoire construire un itinéraire se repérer dans l'espace lire et utiliser un plan (dessin, carte...) passer d'un espace vécu à un espace représenté 	<ul style="list-style-type: none"> travailler en équipe justifier, argumenter, expliquer, décrire utiliser un vocabulaire spatial et temporel utiliser le lexique approprié
Démarches	Activités possibles
<ul style="list-style-type: none"> organisation collective équipes de 3 binômes individuel (dans la classe, la salle de jeu ou la cour) 	<ul style="list-style-type: none"> parcours flammé parcours mémoire parcours photo course en étoile suivi d'itinéraire course d'orientation

La situation de référence pour l'école maternelle LE PARCOURS ETOILE

Compétences visées	S'engager dans un terrain connu (PS-MS) ou semi connu (MS - GS). S'orienter dans ce terrain.
Lieu	Cour - parc - stade - bois.
Dispositif	<p>Matériel : Des plans ou cartes du terrain de jeux comportant le repérage d'une balise chacun (plus de plans que de groupes, une même plan peut être reproduit plusieurs fois). Une carte témoin pour l'enseignante avec l'emplacement de toutes les balises (numérotées de 1 à x...) et leurs codes respectifs. Des balises (pincés CO, lettres, chiffres, images, couleurs...) pour matérialiser les postes.</p> <p>Organisation : Par binômes ou par trinômes. Les groupes cherchent successivement la position de 4 balises en se servant d'un plan du terrain de jeu. Les balises sont placées dans des points remarquables. Du point central, la maîtresse donne un plan à chaque équipe, sur lequel est indiqué l'emplacement de départ et celui d'une seule balise (numérotée comme sur le plan témoin). Les groupes se rendent le plus vite possible sur le poste, relèvent la balise et reviennent le plus vite possible pour repartir (le plus de balises en 20 minutes).</p> <p>Consignes : Observe ton plan (ta carte, ta photo...). Va relever le code (lettre, chiffre, image, pince CO...) de la balise et reviens le plus vite possible.</p>
Critères de réussite	Le code relevé est exact. Le temps réalisé est conforme au contrat (au moins x balises en 20 minutes).
Variables	En Petite Section, utiliser des photos. Compléter le plan par une courte explication (orale, photo...) Organiser un parcours en pétales (enchaîner 2 balises avant de revenir).

Des notions topologiques relatives au positionnement <i>(le niveau est indicatif)</i>		
PS	MS	GS
près / loin sur / sous dedans / dehors à côté de / loin de d'un côté / de l'autre côté espace ouvert / fermé	devant moi / derrière Eloi devant la table / derrière le banc en avant / en arrière en haut / en bas monter / descendre entre, au milieu à l'intérieur : à l'extérieur	au-dessus de / en dessous de devant / derrière à droite / à gauche à droite de / à gauche de face à / en face de au centre face à face / dos à dos
Des notions topologiques relatives au déplacement <i>(le niveau est indicatif)</i>		
un trajet, un cheminement, un itinéraire à suivre	un trajet, un cheminement, un itinéraire à construire, à décrire	un trajet, un cheminement, un itinéraire vers... / à travers...
Un lexique adapté (lié au vécu) <i>(le niveau est indicatif)</i>		
cour, salle de jeux, banc, table, toboggan, arbre, poubelle, bac à sable, chemin, mur...	barrière, grillage, route, ruisseau, rivière, mare, parc, jardin, pré, panneau...	sentier, carrefour, croisement, colline, butte, trou, stade, but, tribunes, gymnase, pelouse, fontaine, buisson, lampadaire...
D'un espace à l'autre <i>(le niveau est indicatif)</i>		
L'ESPACE PERCU	L'ESPACE VÉCU	L'ESPACE REPRÉSENTÉ
<ul style="list-style-type: none"> explorer l'espace mémoriser l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> prendre une direction suivre un itinéraire prendre le trajet le plus court En s'appuyant sur des photos.	<ul style="list-style-type: none"> construire un plan construire une carte mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté (= coder et décoder) → symbolisation. Le critère de temps apparaît petit à petit pour aller vers la notion de course d'orientation.

Des points de repères

Deux règles d'or pour les photos :

- Les éléments photographiés doivent être fixes.
- La prise de vue se fait à hauteur d'enfant.

La validation se fait en général par des balises que les enfants doivent trouver. Ces balises peuvent être :

- Des éléments d'un champ lexical donné (objet ou image ou dessin, ou photo...) : animaux, fruits, légumes, jouets, instruments de musique, héros d'album...
- Des éléments pour reconstituer
 - un mot (les lettres d'un prénom de la classe).
 - une phrase (les mots du titre d'un album).
 - un puzzle.
 - une histoire (les pages d'un album connu).
 - un conte.
- Des gommettes de couleur, des pastilles à colorier, des cubes à empiler, un collier à reconstituer (algorithme pour faciliter la validation), des pinces de CO (les « crocodiles » ont les dents en haut !)...
- ... et tout ce que l'on peut encore imaginer !

SE REPERER, S'ORIENTER DANS L'ESPACE EN MATERNELLE

PS	MS	GS
DES ESPACES D'EVOLUTION		
<p>L'aménagement et l'utilisation des coins de la classe, les activités dans la salle de jeu, la recherche d'objets cachés ou déplacés conduisent l'enfant à investir différents espaces (la classe, la salle d'évolution, la cour, par exemple).</p> <p><i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - traces de pas dans la farine, dans la peinture, découpées dans de la toile cirée. - traces de sable répandu pendant un déplacement. - papier déroulé positionné sur des traces de pas ou sur un chemin entre 2 repères. - ficelle ou fil de laine que l'on déroule durant le déplacement. - toile cirée découpée en bandes. - matérialisation du départ, de l'arrivée sur le terrain (par une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée). 	<p>L'espace de l'enfant s'agrandit (l'école - bâtiments et extérieurs, le quartier).</p> <p><i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - traces de pas dans la farine, dans la peinture, découpées dans de la toile cirée. - traces de sable répandu pendant un déplacement. - papier déroulé positionné sur des traces de pas ou sur un chemin entre 2 repères. - ficelle ou fil de laine que l'on déroule durant le déplacement (1 à plusieurs couleurs pour augmenter la difficulté). - flèches de couleur espacées. - toile cirée découpée en bandes ou en forme de flèches. - matérialisation du départ, de l'arrivée sur le terrain (par une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée). 	<p>Des espaces plus vastes peuvent être explorés (l'école - bâtiments et extérieurs, le quartier, le village, un petit bois).</p> <p><i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un fléchage pour les randonnées - la pose de balises pour les 2 types de course.
DES NOTIONS SPATIALES		
<p>Les activités proposées aident à comprendre et à utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proche / lointain. - sur / sous » (la marionnette est cachée <i>sous</i> la table ou est posée <i>sur</i> la table. - dedans / dehors. - à côté de / loin de. - d'un côté / de l'autre côté. 	<p>Certains jeux obligent à exprimer un repérage par rapport à une personne (soi-même ou un camarade) ou un objet fixe orienté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - devant moi, derrière Thomas, devant la chaise. <p>ou à respecter des consignes directionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant / en arrière. - en haut / en bas. - monter / descendre. 	<p>L'enfant améliore la construction de sa latéralité, il repère progressivement sa droite et sa gauche. Il décrit, de son point de vue, des dispositions plus complexes d'objets ou d'assemblages d'objets, par exemple en vue de leur reconnaissance ou de leur reproduction, en repérant les éléments les uns par rapport aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au-dessus de / en dessous de. - devant / derrière. - à droite / à gauche. - à droite de / à gauche de.
DES ESPACES ORIENTES		
<p>La structuration de l'espace se construit également lors de parcours suivant des consignes orales directionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aller vers la porte. - monter sur le banc. <p>et par le récit qui permet de situer les événements de la vie quotidienne dans l'espace et le temps :</p>	<p>La confrontation à des problèmes où l'enfant doit communiquer oralement à un autre camarade la position d'un objet caché dans un espace connu l'amène à choisir des repères (orientés ou non) et à utiliser un vocabulaire adéquat pour situer l'objet par rapport aux repères choisis :</p>	<p>Ces situations où il faut décrire des positions dans un espace sont souvent d'une grande complexité, liée à des conflits entre les différents systèmes de repère en présence, notamment celui centré sur le locuteur et celui centré sur la personne ou l'objet observé. Par exemple, sur une image représentant une poupée de face avec une fleur dans la main, dira-t-on que la fleur est à la droite ou à la gauche de la poupée ? De même, les mots «</p>

<ul style="list-style-type: none"> - nous sommes dans la salle de classe, avant nous étions dans la salle de jeux et tout à l'heure, nous serons dans la cour 	<ul style="list-style-type: none"> - près de l'arbre. - à côté du banc. - sous le tableau. - entre les deux fenêtres. <p>ou pour décrire un espace de son point de vue propre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en haut. - derrière le poteau. - devant le tableau. <p>Ce type d'activité oblige à un effort de décentration pour adopter le point de vue d'une autre personne.</p>	<p>devant » et « derrière » ont diverses significations, prenant ou non le point de vue du locuteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mets-toi dans la file indienne derrière Yann. - cache-toi derrière le buisson. <p>Il convient donc d'éviter dans un premier temps toute ambiguïté génératrice de confusion de significations, en choisissant convenablement les espaces et les objets qui sont les supports des situations d'apprentissage.</p> <p>Dès la grande section, ils sont sensibilisés au fait qu'un même objet ou une même situation peuvent être perçus et décrits de différents points de vue, selon la position des observateurs.</p>
--	---	---

VERS L'ESPACE REPRESENTÉ

<p>Observer, reconnaître, commenter, décrire des photos et des images représentant des espaces connus permettent d'esquisser de premières représentations de l'espace. Il est par exemple possible de demander à un enfant de se placer dans un endroit de la classe montré sur une photo.</p> <p><i>La matérialisation du déplacement sur une représentation de l'espace (la maquette) peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un report sur la maquette des balises grâce à des mini-photos de l'endroit où se trouvent celles-ci. - un report sur la maquette du déplacement à l'aide d'une figurine. - un report du déplacement sur la maquette matérialisé par un fil de couleur. <p><i>La matérialisation des parcours peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'utilisation d'une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée. - l'utilisation des photos de points remarquables pour construire, soit une randonnée, soit des parcours d'orientation. - la construction d'une maquette effectuée avec les enfants (avec des éléments naturels). 	<p>Progressivement, l'enfant est amené à reconnaître et à utiliser des représentations d'espaces connus. Par exemple, il peut être invité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à réaliser un parcours passant par quatre endroits de la cour indiqués par des photos. - à retrouver une cachette indiquée sur une représentation. - à communiquer à un camarade un emplacement sur une photo ou sur une autre représentation d'un espace réel. <p><i>La matérialisation du déplacement sur une représentation de l'espace (la maquette, la photo aérienne, le dessin) peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - des mini-photos sur les points remarquables. - par une transposition graphique des déplacements (collage, coloriage du trajet réalisé). <p><i>La matérialisation des parcours peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - la construction d'une maquette effectuée avec des éléments plus symboliques (augmenter le nombre d'éléments et d'extension de la maquette à l'ensemble des bâtiments). <p><i>On aborde la représentation plane par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'utilisation d'une photo aérienne ou d'un plan dessin (il aura été dessiné en entourant les éléments de la maquette avec un feutre avant d'enlever ceux-ci) où l'on marquera les endroits où ont été posées les balises. - la projection d'un plan au sol. 	<p>Des activités peuvent être proposées dans des espaces plus vastes (cour, école, parc...) comme une course au trésor ou la mise en place d'un parcours. Par exemple, les enfants reçoivent par écrit des indications à propos de positions d'objets ou d'itinéraires.</p> <p>Celles-ci s'appuient sur des schémas (premières représentations) où sont identifiés des repères bien connus (arbres, toboggan...). Puis les élèves peuvent être amenés à communiquer eux-mêmes des positions ou des trajets à leurs camarades. Ces schémas pourront être par la suite confrontés à des représentations plus conventionnelles (photos, maquettes, plans). Toute première représentation doit ainsi être mise (ou construite) en relation avec l'espace vécu, en tenant compte des modifications d'orientation qui peuvent apparaître. Ainsi, les objets, les déplacements, les actions donnent lieu à des activités de codage ou de décodage lorsque la situation le nécessite : situation de communication, mise en mémoire d'un placement ou d'un déplacement en vue de sa reproduction ultérieure...</p> <p><i>La matérialisation du déplacement sur une représentation de l'espace (la photo aérienne, le plan dessin, le plan) peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - des mini-photos sur les points remarquables - par une transposition graphique des déplacements (collage, coloriage du trajet réalisé). <p><i>La matérialisation des parcours peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'utilisation d'une photo aérienne. - l'utilisation d'un plan dessin. - l'utilisation d'un plan.. <p><i>La notion de plan peut être abordée par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un travail de collage ou coloriage pour matérialiser les différents espaces du secteur (bâti, non bâti, gravillonné, herbeux...).
---	---	--

REPERTOIRE DE JEUX D'ORIENTATION

	PS	MS	GS
1. LA PROMENADE	•••	•••	•
2. LES DEMENAGEURS	•••	•••	•
3. LE FIL D'ARIANE	•••	•••	•
4. LES ANIMAUX PERDUS	•••	•••	•
5. JE RENTRE LE TROUPEAU	•••	•••	••
6. LA MISE EN SCENE	•••	•••	••
7. JE POSE, JE RETROUVE	•••	••	•
8. LES ENGINS REPLACES	•••	••	•
9. LE JEU DE KIM	•••	••	•
10. A CHACUN SA PLACE	•••	••	•
11. LE PHOTOGRAPHE	••	•••	•
12. LA COURSE AU TRESOR	••	•••	•
13. LA CHASSE AUX RUBANS	•	•••	•••
14. LA CHASSE AU PUZZLE	•	•••	•••
15. LA CHASSE PHOTOS	•	•••	•••
16. L'ENGIN DEPLACE	•	•••	••
17. LA COURSE AUX TRESORS	•	••	•••
18. ITINERAIRE PHOTOS	•	••	•••
19. DETAIL PHOTO	•	••	•••
20. CHAUD ET FROID	•	••	•••
21. LE MEMORY	•	••	•••
22. JE RETROUVE MON CHEMIN	•	••	•••
23. TRES PRES, TRES LOIN	•	••	•••
24. LA MAQUETTE	•	••	•••
25. L'AVEUGLE	•	••	•••
26. LA COURSE AUX PHOTOS	•	•	•••
27. POSE LE TRESOR	•	•	•••
28. CIRCUIT PHOTOS		••	•••
29. MON 1 ^{ER} JEU DE PISTE		•	•••
30. CLIC-CLAC DANS LE PARC		•	•••
31. PHOTOS MEMOIRE		•	•••
32. KIM PHOTOS		•	•••
33. LE PARCOURS ETOILE		•	•••
34. RELEVÉ DE POSTES		•	•••

1. LA PROMENADE	PS •••	MS •••	GS •
------------------------	-----------	-----------	---------

Compétence visée	Suivre un itinéraire.
Lieu	La cour - le stade - le parc.
Dispositif	<p>Matériel : Des plots ou cônes de la même couleur espacés régulièrement pour figurer un chemin. Plusieurs chemins différents.</p> <p>Organisation : Individuellement, suivre des parcours de couleurs contenus dans le terrain de jeu.</p> <p>Consignes : Suis le chemin jaune (<i>vert, bleu, rouge...</i>).</p>
Critères de réussite	Suivre le chemin de la couleur annoncée.
Variables	<p>Suivre avec la maîtresse, suivre à 2 en se donnant la main.</p> <p>Augmenter le nombre de couleurs.</p> <p>Espacer les cônes de couleurs (chemin semi continu).</p> <p>Allonger les itinéraires.</p> <p>Placer l'arrivée dans un espace semi visible.</p>

2. LES DEMENAGEURS	PS •••	MS •••	GS •
---------------------------	-----------	-----------	---------

Compétence visée	Suivre un itinéraire.
Lieu	Salle de jeux - cour.
Dispositif	<p>Matériel : 4 caisses, des objets variés en nombre important (balles, anneaux, cordelettes, cubes... au moins 4 objets par enfant) de 2 couleurs et/ou 2 formes différentes.</p> <p>Organisation : Individuellement, transporter des objets du magasin (grande caisse) à la bonne maison (petite caisse).</p> <p>Consignes : Prends un objet dans le magasin puis va le déposer dans ta maison.</p>
Critères de réussite	Les objets sont déposés dans la bonne maison.
Variables	<p>Augmenter le nombre de couleurs : plus d'équipes et jouer au temps.</p> <p>Allonger les itinéraires.</p> <p>Placer des passages obligés (des « portes »).</p> <p>Placer des obstacles à franchir.</p> <p>Placer l'arrivée dans un endroit semi visible.</p>

3. LE FIL D'ARIANE	PS •••	MS •••	GS •
---------------------------	-----------	-----------	---------

Compétence visée	Suivre un itinéraire.
Lieu	La classe - salle de jeux - cour.
Dispositif	<p>Matériel : Un fil par enfant. Des perles disposées dans des boîtes disposées sur des parcours de couleurs (des plots ou des cônes de couleurs différentes).</p> <p>Organisation : Individuellement, au fil de la promenade, les enfants collectent des perles (une par boîte) pour constituer un collier.</p> <p>Consignes : Suis le chemin jaune. Ramasse une perle dans chaque boîte rencontrée et fabrique ton collier.</p>
Critères de réussite	<p>Constituer un collier contenant un nombre exact de perles.</p> <p>Constituer un collier en respectant un algorithme (boîtes prises dans l'ordre) en comparant au retour avec le collier témoin.</p>
Variables	<p>Allonger les itinéraires.</p> <p>Varié les couleurs de perles pour respecter un algorithme.</p> <p>Espacer ou rapprocher les boîtes de perles.</p>

4. LES ANIMAUX PERDUS	PS •••	MS •••	GS •
------------------------------	-----------	-----------	---------

Compétence visée	Suivre un itinéraire.
Lieu	Salle de jeux - cour.
Dispositif	<p>Matériel : Cartons représentant deux sortes d'animaux (au moins 4 animaux par enfant). Trois caisses</p>

	représentant un zoo et deux maisons. Des itinéraires représentés par des suites de plots, cônes, briques de couleurs différentes. Organisation : Individuellement, suivre un itinéraire de couleur en transportant un animal pour le replacer dans sa maison. Consignes : Cherche un animal dans le zoo et ramène-le dans sa maison en suivant l'un des chemins.
Critères de réussite	Les animaux sont tous dans leur maison.
Variables	Maisons en petit nombre proches et visibles, vers des maisons en plus grand nombre, plus éloignées et semi visibles. Élargir le terrain de jeu. Augmenter le nombre d'animaux.

5. JE RENTRE LE TROUPEAU	PS •••	MS •••	GS ••
---------------------------------	------------------	------------------	-----------------

Compétence visée	Suivre un itinéraire.
Lieu	Salle de jeu - cour.
Dispositif	Matériel : Cartons représentant deux sortes d'animaux (au moins 4 animaux par enfant). Des cartons, cerceaux, des cordelettes nouées représentant des champs, une grande caisse représentant la ferme. Des plots, cônes, briques de couleurs pour matérialiser des itinéraires. Organisation : En effectuant un trajet matérialisé, ramasser un animal dans chaque champ sur le chemin et le ramener vers la ferme. Consignes : Suis l'un des chemins. Cherche un animal dans chacun des champs que tu rencontreras et ramène-les dans la ferme.
Critères de réussite	Les animaux sont tous dans la ferme.
Variables	Augmenter le nombre d'animaux. De peu d'itinéraires sans croisements, vers des itinéraires plus nombreux qui se croisent.

6. LA MISE EN SCENE	PS •••	MS •••	GS ••
----------------------------	------------------	------------------	-----------------

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'espace et sur une photo. Établir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.
Lieu	La classe.
Dispositif	Matériel : Une peluche ou une poupée ou la marionnette de la classe. Des photos de ce médiateur prises dans les différents lieux de la classe : coin jeux, ateliers... Organisation : Les enfants observent les photos, identifient le lieu, le nomment puis s'y rendent pour replacer le médiateur dans son décor photographié. Consignes : Retrouve l'endroit où est photographié la poupée. Va placer la poupée dans cet endroit.
Critères de réussite	Concordance avec la photo. Justification des choix.
Variables	Élargir le terrain de jeu. D'autres éléments, présents sur la photo mais absents dans la réalité doivent être rajoutés par les enfants. Des objets intrus, absents sur la photo, doivent être enlevés par les enfants.

7. JE POSE, JE RETROUVE	PS •••	MS ••	GS •
--------------------------------	------------------	-----------------	----------------

Compétence visée	Mémoriser un parcours
Lieu	La classe - la salle de jeu
Dispositif	Matériel : Objets divers : plots, anneaux, balles, cerceaux, cordelettes, peluches... Organisation : La maîtresse est au centre de l'espace de jeu. Chaque enfant dispose d'un objet. Un signal marque le début de chaque phase. Consignes : Va déposer ton objet dans la salle (la cour) puis reviens vers moi. Retrouve ton objet et rapporte-le le plus rapidement possible.

Critères de réussite	Retrouver rapidement son objet sans aide.
Variables	Déposer 2 objets puis les rechercher dans le même ordre. Aller seul ou par 2. Élargir le terrain de jeu, avec perte de vision de la maîtresse. Raconter une histoire, faire une ronde ou un jeu entre la dépose et la recherche (effort de mémorisation).

8. LES ENGIN REPLACES	PS •••	MS ••	GS •
------------------------------	------------------	-----------------	----------------

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	Salle de jeux - cour.
Dispositif	Matériel : Des engins porteurs en nombre suffisant (au moins 1 pour 3 enfants) : trottinette, vélo... Organisation : Enfants groupés par 2 ou 3. Un engin par groupe. Le N°1 se rend à un endroit, s'arrête (marquer l'arrêt en descendant de l'engin), puis revient vers la maîtresse et donne son engin au N°2 qui devra se rendre dans le même endroit. Reprendre de nombreuses fois en variant les destinations. Consignes : N°1 : roule vers l'endroit que tu as choisis. Arrête-toi. Au retour, donne ton engin à ton camarade. N°2 : retourne au même endroit que ton camarade. Au retour, donne ton engin à ton camarade.
Critères de réussite	Retrouver la bonne destination.
Variables	Élargir le terrain de jeu. La maîtresse change de lieu de plus en plus souvent.

9. LE JEU DE KIM	PS •••	MS ••	GS •
-------------------------	------------------	-----------------	----------------

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement.
Lieu	La classe.
Dispositif	Matériel : Des objets divers : peluches, balles, jouets... (faire nommer le matériel par les enfants). Organisation : Les objets sont disposés en vrac sur une ou plusieurs tables devant les enfants. Lorsque les enfants ont fermé les yeux, la maîtresse enlève un objet. Consignes : Regardez bien tous les objets posés sur la table. Fermez les yeux. Retrouvez l'objet que j'ai enlevé.
Critères de réussite	Retrouver les objets supprimés, retrouver le bon emplacement.
Variables	Augmenter le nombre d'objets. La maîtresse enlève 2 objets. La maîtresse intervertit 2 objets. La maîtresse enlève tous les objets, les enfants les replacent. Même jeu, mais les objets sont posés sur des tables non juxtaposées.

10. A CHACUN SA PLACE	PS •••	MS ••	GS •
------------------------------	------------------	-----------------	----------------

Compétence visée	Se repérer dans un espace connu. Se déplacer dans un espace connu.
Lieu	Salle de jeux - cour.
Dispositif	Matériel : Pas de matériel. Organisation : Par binômes. Un enfant rejoint un endroit remarquable du terrain de jeu. Son camarade le rejoint au signal en empruntant le même itinéraire. Consignes : N°1 : au signal, va rejoindre un endroit du terrain de jeu. N°2 : au signal, va rejoindre ton camarade en suivant le même chemin.
Critères de réussite	Le chemin est identique. N°2 rejoint le même lieu pendant que N°1 revient vers la maîtresse (cf. variante).
Variables	les N°1 marquent un temps d'arrêt (s'assoient) puis reviennent vers la maîtresse pendant que les N°2 s'installent à leur place. Grouper les enfants par 3 : l'observateur doit mémoriser les deux emplacements de N°1 et N°2. Élargir l'espace de jeu.

11. LE PHOTOGRAPHE		PS	MS	GS
		••	•••	•
Compétence visée	Se repérer dans un espace connu.			
Lieu	Salle de classe - l'école - salle de jeu.			
Dispositif	Matériel : Des photos représentant des coins de la salle de classe. Des caches diapositives pour cadrer le plan. Des objets divers (peluches, jouets) pour marquer la place du photographe. Organisation : Individuellement, retrouver l'endroit d'où le photographe a pris sa photo en s'aidant du cache diapositive. Poser un objet à cet endroit. Consignes : Trouve la place du photographe quand il a pris sa photo et va y déposer un objet.			
Critères de réussite	La place du photographe est retrouvée.			
Variables	Augmenter le nombre de photos. Jouer dans un espace moins connu. Complexifier en augmentant la taille des détails photographiés. Photographier le même coin selon une multitude d'angles différents.			

12. LA COURSE AU TRESOR		PS	MS	GS
		••	•••	•
Compétence visée	Mémoriser un endroit décrit oralement.			
Lieu	La classe - l'école - la salle de jeu - la cour.			
Dispositif	Matériel : Des objets divers : balles, anneaux, cerceaux, jouets de la classe... Organisation : Les objets sont disposés par la maîtresse dans tout l'espace. Elle décrit l'un des objets, l'itinéraire à suivre pour le retrouver et l'emplacement où il est caché. Un enfant va chercher l'objet. Consignes : Va chercher...			
Critères de réussite	Retrouver l'objet rapidement et sans aide.			
Variables	Élargir le terrain de jeu. Retrouver deux objets successivement. Le faire à deux, à plusieurs. Le rôle d'organisateur est tenu par un enfant (aucun signe de la main n'est accepté, les consignes sont verbales).			

13. LA CHASSE AUX RUBANS		PS	MS	GS
		•	•••	•••
Compétence visée	Trouver des objets cachés. Oser franchir des obstacles.			
Lieu	La cour - le jardin - le parc - le stade - le bois.			
Dispositif	Matériel : Des rubans, de la rubalise (=bande de chantier). Organisation : Les rubans ont été accrochés à des endroits peu visibles ou peu accessibles des enfants. Au signal, ils cherchent à retrouver un maximum de rubans. Consignes : Cherche les rubans que j'ai accrochés. Ramènes-en le plus possible.			
Critères de réussite	Repérer et ramener les rubans.			
Variables	La difficulté d'accès aux rubans. L'éloignement des rubans. Jouer avec deux couleurs et deux équipes qui d'affrontent (ou plus).			

14. LA CHASSE AU PUZZLE		PS	MS	GS
		•	•••	•••
Compétence visée	Prendre des repères pour se retrouver. Organiser son déplacement.			
Lieu	Cour - jardin - stade - parc.			
Dispositif	Matériel : Autant de puzzles que de groupes, autant de pièces de chaque puzzle que de pochettes à accrocher. Dans chaque pochette, placer une pièce de puzzle (couleurs différentes).			

	<p>Organisation : Le groupe classe se promène dans le terrain de jeu. La maîtresse attire l'attention des enfants sur les pochettes accrochées à des endroits remarquables. Ensuite, les enfants repartent par petits groupes pour récupérer une pièce de puzzle (de la même couleur !) dans chaque pochette.</p> <p>Consignes : Avec ton équipe, allez chercher une pièce de puzzle rouge (ou bleue, jaune...) dans toutes les pochettes que je vous ai montrées. Au retour, reconstituez votre puzzle.</p>
Critères de réussite	Le puzzle est reconstitué et complet à l'arrivée.
Variables	Varier le nombre de postes (et, donc, de pièces de puzzle). Utiliser des postes moins visibles ou plus inaccessibles. Utiliser des postes à des hauteurs différentes.

15. LA CHASSE PHOTOS	PS	MS	GS
	•	••	•••

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'espace. Établir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.
Lieu	La classe - l'école - la cour - le stade.
Dispositif	<p>Matériel : Des photos de différents lieux de l'espace de jeu. Une feuille A4 comportant toutes les photos de l'espace plus quelques intrus. Des boîtes contenant des gommettes de couleurs différentes dans chaque endroit photographié.</p> <p>Organisation : Par binômes, les élèves se déplacent dans tout l'espace de jeu pour retrouver les endroits photographiés.</p> <p>Consignes : Restez par 2. Retrouvez les endroits pris en photo, collez une gommette sous chaque photo retrouvée. Attention aux intrus !</p>
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible. Correspondance entre les gommettes et les photos (vérification à l'aide d'une fiche témoin).
Variables	Augmenter le nombre de photos. Élargir le terrain de jeu. Augmenter la difficulté en photographiant des détails plus petits.

16. L'ENGIN DEPLACE	PS	MS	GS
	•	••	••

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	Salle de jeux - cour.
Dispositif	<p>Matériel : 6 à 8 engins porteurs différents.</p> <p>Organisation : 6 à 8 enfants vont placer les engins ; au retour, on observe la position des engins puis on ferme les yeux pour que la maîtresse change un engin de place. Demander à un enfant ou à un groupe d'enfants de retrouver l'engin qui a été déplacé.</p> <p>Consignes : 1. allez poser votre engin dans un endroit puis revenez vers moi. 2. fermez les yeux. 3. retrouvez l'engin que j'ai déplacé et remettez-le en place.</p>
Critères de réussite	Retrouver le bon emplacement.
Variables	Changer 2, puis 3, puis tous les engins de place. Plusieurs groupes jouent en même temps. Élargir le terrain de jeu.

17. LA COURSE AUX TRESORS	PS	MS	GS
	•	••	•••

Compétence visée	Mémoriser un parcours
Lieu	La classe - l'école - la salle de jeu - la cour.
Dispositif	<p>Matériel : 2 objets par élèves. Une caisse par équipe. Un plan avec l'emplacement de chaque objet.</p> <p>Organisation : Les objets sont disposés dans tout l'espace. Au signal, les enfants cherchent un objet, le rapporte en indiquant à la maîtresse l'emplacement où il se trouvait.</p> <p>Consignes : Va chercher un objet. Au retour, explique-moi où tu l'as trouvé.</p>

Critères de réussite	Décrire correctement la position.
Variables	Élargir le terrain de jeu. Ajouter des objets. Jeu en 2 ou 3 équipes : après validation de l'emplacement par la maîtresse, l'objet est placé dans la caisse de son équipe.

18. ITINERAIRE PHOTOS	PS •	MS ••	GS •••
------------------------------	----------------	-----------------	------------------

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'espace ou sur un plan. Établir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.
Lieu	La classe - l'école.
Dispositif	Matériel : Des photos de différents lieux de la classe ou de l'école - le tout formant un parcours à effectuer. Des boîtes avec des gommettes différentes dans les endroits photographiés. Des cartons de contrôle et un carton témoin comportant les bonnes gommettes. Organisation : Les élèves se rendent à la première photo où ils trouvent une nouvelle photo représentant un autre lieu, et ainsi de suite. Consignes : Observe la photo et rends-toi à cet endroit. Tu trouveras une nouvelle photo qui t'indiquera un nouvel endroit où tu te rendras. Continue ainsi.
Critères de réussite	Réalisation du parcours complet. Correspondance entre les gommettes et les cartes de référence (cf. variables).
Variables	L'élève valide son passage dans un lieu en prenant une gommette qu'il colle sur un carton de contrôle. Au retour, on vérifie la concordance entre les gommettes prélevées et le carton témoin. Augmenter le nombre de photos. Augmenter la difficulté en photographiant des détails des endroits à retrouver.

19. DETAIL PHOTO	PS •	MS ••	GS •••
-------------------------	----------------	-----------------	------------------

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement. Établir une correspondance entre la réalité et sa représentation.
Lieu	L'école - la cour - le stade.
Dispositif	Matériel : Des feuilles comportant sur la gauche des photos des lieux de l'espace de jeu, et sur la droite, dans le désordre, des détails prélevés dans chaque lieu. Un crayon ou un feutre par élève. Organisation : Individuel, par binômes ou par groupes. Les élèves se déplacent sur le site et retrouvent les lieux photographiés et les détails qui leur appartiennent. Ils relient les deux photos sur leur feuille. Consignes : Trouve les endroits photographiés. Cherche à quels endroits correspondent les détails photographiés. Relie le détail à la bonne photo.
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible. Correspondances exactes : photos/détails, photos/lieux.
Variables	Élargir le terrain de jeu. Augmenter le nombre de photos. Donner un plan de l'espace de jeu sur lequel les élèves doivent indiquer l'emplacement de chaque lieu photographié (GS).

20. CHAUD ET FROID	PS •	MS ••	GS •••
---------------------------	----------------	-----------------	------------------

Compétence visée	Diriger un camarade vers un emplacement précis. Réagir aux indications et adapter ses déplacements.
Lieu	La cour - le jardin - le parc - le stade - le bois.
Dispositif	Matériel : Des objets divers dans une caisse : balles, anneaux, jouets, cubes... Organisation : Les enfants sont regroupés par binômes. Le N°1 va cacher un objet dans le terrain de jeu puis guide le N°2 avec les indications « chaud » et « froid » pour retrouver l'objet caché. Consignes : N°1 : va cacher un objet dans la cour (le parc...). Au retour, guide ton camarade en utilisant « froid » s'il est loin de la cachette, et « chaud » s'il se rapproche. N°2 : suis les indications de ton camarade pour retrouver l'objet.
Critères de réussite	Donner les bonnes indications (n°1).

	Suivre correctement les indications données (n°2).
Variables	Élargir le terrain de jeu. Trouver d'autres indications et les utiliser (en avant/en arrière, tout droit, tourner, puis à droite/à gauche...) Cacher 3 ou 4 objets et les retrouver en effectuant un circuit : mémoriser et indiquer les emplacements.

21. LE MEMORY	PS	MS	GS
	•	••	•••

Compétence visée	Mémoriser un parcours et l'emplacement des objets.
Lieu	Cour - stade - parc.
Dispositif	Matériel : Des objets divers : balles, anneaux, jouets, cordelettes, briques... Organisation : En effectuant une promenade avec la maîtresse, repérer les objets disposés dans le terrain de jeu. Retourner seul ou à plusieurs et chercher un ou plusieurs objets désignés. Consignes : Regarde bien autour de toi pendant la promenade. Retourne chercher tel objet.
Critères de réussite	L'objet désigné a été rapporté.
Variables	Modifier le lieu de départ. Augmenter le nombre d'objets. Complexifier en utilisant des objets de couleurs ou de formes identiques.

22. JE RETROUVE MON CHEMIN	PS	MS	GS
	•	••	•••

Compétence visée	Mémoriser un parcours.
Lieu	Cour - stade - parc.
Dispositif	Matériel : Plots, briques ou cônes pour matérialiser les balises. Petit matériel (balles, cubes, jouets) pour poser au pied de ces balises. Organisation : Effectuer un trajet dans un espace matérialisé par de nombreux éléments (cônes, plots, briques...) et poser 4 à 6 objets au pied de ces repères. Retrouver ces objets en suivant le même itinéraire. Consignes : Suis le parcours que tu as choisi. Dépose tes objets devant les balises que tu as rencontrées. (Au retour) Suis le même chemin et rapporte tous tes objets.
Critères de réussite	L'itinéraire est le même. Les objets sont retrouvés.
Variables	Consigne de chemin d'une seule couleur. Moins (ou plus) d'objets à poser. Toujours le même objet pour un élève. Prendre des repères plus fins.

23. TRES PRES, TRES LOIN	PS	MS	GS
	•	••	•••

Compétence visée	Diriger un camarade vers un emplacement précis. Réagir aux indications et adapter ses déplacements.
Lieu	Cour - parc - stade.
Dispositif	Matériel : Des objets divers : jouets, peluches, balles, anneaux... Organisation : Par binômes. Retrouver le trésor qui a été caché en se servant des seules indications « très près, près, loin, très loin ». Le N°1, qui a caché le trésor, guide le N°2 puis on inverse les rôles. Consignes : N°1 : va cacher le trésor. Au retour, guide ton camarade pour qu'il retrouve le trésor. Tu pourras dire seulement « loin, très loin, près, très près. » N°2 : suis les indications de ton camarade pour retrouver le trésor.
Critères de réussite	Donner les bonnes indications (n°1). Suivre correctement les indications données (n°2).
Variables	Élargir le terrain de jeu. Trouver d'autres indications et les utiliser (en avant/en arrière, tout droit, tourner, puis à

	droite/à gauche...). Cacher 3 ou 4 objets et les retrouver en effectuant un circuit : mémoriser et indiquer les emplacements.
--	--

24. LA MAQUETTE	PS •	MS ••	GS •••
------------------------	---------	----------	-----------

Compétence visée	Se donner des repères et les coder. Établir un lien entre la réalité et sa représentation.
Lieu	Salle de classe.
Dispositif	Matériel : Boîtes, cartons, blocs logiques, cubes lego... Organisation : La maîtresse met à disposition des lots d'objets divers pour chacun des groupes (deux à quatre groupes). Chaque groupe construit sa maquette, puis va valider celle des autres groupes. Dans un 3 ^{ème} temps, élaboration d'une maquette de référence pour la classe. Consignes : Cherchez des objets qui symbolisent le mieux les éléments de notre cour. Placez-les sur une grande feuille pour représenter la cour.
Critères de réussite	Pertinence des formes, tailles et couleurs utilisées. Précision dans le positionnement sur la feuille.
Variables	Disposer au préalable l'un ou l'autre élément de référence (bâtiment école par exemple).

25. L'AVEUGLE	PS •	MS ••	GS •••
----------------------	---------	----------	-----------

Compétence visée	Mémoriser un parcours.
Lieu	Classe - salle de jeu - cour.
Dispositif	Matériel : Des objets divers permettant de créer des obstacles à contourner, à enjamber... Organisation : Par binômes. L'un des enfants a les yeux bandés, l'autre est le guide. Le guide suit un parcours de son choix dans le terrain de jeu. Il précise à haute voix les lieux de passage. A l'issue du parcours, l'enfant enlève le bandeau et doit reproduire le même parcours. Consignes : N°1 : guide ton camarade dans le terrain de jeu en lui indiquant tous les lieux de passage. N°2 : mémorise bien le parcours et refais-le sans le bandeau.
Critères de réussite	Donner les bonnes informations orales. Retrouver l'itinéraire suivi initialement.
Variables	Variation du nombre d'informations données. Augmenter la longueur du parcours.

26. LA COURSE AUX PHOTOS	PS •	MS •	GS •••
---------------------------------	---------	---------	-----------

Compétence visée	Repérer des indices visuels de plus en plus pertinents dans un espace représenté (photo). Mémoriser un itinéraire pour revenir le plus vite possible.
Lieu	Stade - parc - jardin.
Dispositif	Matériel : Des photos représentant des lieux remarquables du terrain de jeu. Des balises (pincettes d'orientation, lettres à recopier, pièces de puzzle...) dans ces lieux. Un tableau à double entrée (binômes en abscisse, photos en ordonnées) pour la maîtresse. Organisation : Prendre une photo du terrain de jeu, s'y rendre en binôme, relever une balise et revenir le plus vite possible au point de départ pour recommencer avec une autre photo. Consignes : Regarde bien la photo. Rends-toi dans cet endroit et rapporte le code de la balise (lettre, couleur, image, puzzle...). Reviens le plus vite possible chez la maîtresse.
Critères de réussite	Le code rapporté est exact. Le temps mis est de plus en plus court.
Variables	Complexifier en donnant des photos avec des plans de plus en plus gros. Ne pas emporter la photo (mémorisation). Deux photos par balises : l'une pour l'axe du déplacement, la seconde, plus précise, pour l'emplacement exact de la balise.

27. POSE LE TRESOR	PS •	MS •	GS •••
---------------------------	---------	---------	-----------

Compétence visée	Repérer des endroits de plus en plus précis.
Lieu	Cour - stade - jardin - parc.
Dispositif	<p>Matériel : Des photos « plan large » de l'espace de jeu (des angles de prise de vue différents), qui comportent des croix. Des objets divers (jouets, balles, cubes, briques...).</p> <p>Organisation : Par binômes. Les enfants disposent d'une photo du terrain de jeu où différents lieux sont identifiés par une croix. Ils se rendent dans ces lieux pour y déposer un objet.</p> <p>Consignes : Retrouvez les lieux indiqués par une croix sur votre photo et allez y déposer un objet par lieu. Au retour, pour une autre paire : Retrouvez les lieux indiqués par une croix sur votre photo et rappez les objets.</p>
Critères de réussite	Les objets sont déposés au bon endroit. Tous les objets sont récupérés.
Variables	Élargir le terrain de jeu. Augmenter/diminuer l'échelle de la photo. Respecter un itinéraire donné pour déposer/rechercher les objets.

28. CIRCUIT PHOTOS	PS	MS ••	GS •••
---------------------------	----	----------	-----------

Compétence visée	Construire son itinéraire et sa trajectoire.
Lieu	Cour - stade - parc.
Dispositif	<p>Matériel : Des séries de 4 photos formant un itinéraire à suivre. Des objets divers (jouets, peluches, balles, cubes, anneaux).</p> <p>Organisation : Par binômes. Les enfants disposent d'une série de 4 photos de lieux du terrain de jeux, qui, enchaînés, forment un itinéraire. Une gommette matérialise un point précis sur chaque photo. Les enfants recherchent successivement les points de chaque photo et y déposent un objet.</p> <p>Consignes : Suis le chemin indiqué par les 4 photos. Dépose un objet aux endroits indiqués par une croix. 2^{ème} phase : Suis un autre chemin et ramasse les objets aux endroits indiqués par une croix.</p>
Critères de réussite	Repérage rapide des lieux à trouver. Ordre de passage respecté. Tous les objets sont posés (puis ramassés) aux bons endroits (on peut vérifier collectivement).
Variables	Augmenter le nombre de photos (jusqu'à 6). Introduire la dimension temporelle (on joue au temps, le plus vite possible). au retour, on échange les séries de photos avec un autre binôme, il s'agit de récupérer les objets déposés par les 1ers. Un adulte peut être présent pour régler les éventuelles discordances.

29. MON 1^{ER} JEU DE PISTE	PS	MS •	GS •••
--	----	---------	-----------

Compétence visée	Suivre un itinéraire.
Lieu	Stade - parc - jardin.
Dispositif	<p>Matériel : Des feuilles représentant des lieux du terrain de jeu et une reproduction (ou photo) d'un objet. Ces objets disséminés à proximité des lieux à découvrir. Plusieurs jeux de couleurs différentes permettant de réaliser plusieurs jeux de piste.</p> <p>Organisation : Aller chercher un objet représenté sur la feuille choisie (tirée au sort) en suivant les indices représentés sur les feuilles que l'on trouve à chaque poste. Les indices sont des représentations du prochain poste à trouver (à chaque poste, prendre la feuille de la même couleur que celle tirée au sort au début).</p> <p>Consignes : Tire une feuille au sort. Rends-toi à l'endroit représenté sur cette feuille et récupère l'objet. Tu trouveras une nouvelle feuille qui te permettra de trouver un nouvel endroit. Continue ainsi.</p>
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible. Les objets représentés sont trouvés.
Variables	Augmenter le nombre de postes. Complexifier ou simplifier les représentations. Remplacer les représentations par des photos.

30. CLIC-CLAC DANS LE PARC	PS	MS	GS
		•	•••

Compétence visée	Prendre des repères dans un milieu semi connu à inconnu. Suivre un itinéraire.
Lieu	Jardin - parc - stade - bois.
Dispositif	<p>Matériel : Des images (photos) représentant des lieux remarquables du terrain de jeu. Des pochettes contenant une affichette avec la représentation d'un objet et son nom en lettres capitales. Une feuille de route avec la reproduction en petit de la photo et un crayon par binôme pour copier les noms sous chaque photo.</p> <p>Organisation : Par 2, s'engager en milieu moins connu à découvert. Lire un paysage et faire la correspondance avec l'image (la photo) qui le représente. Trouver un chemin et savoir l'expliquer, rechercher des balises disposées dans le terrain de jeu, autour d'un point central remarquable. Écrire sur sa fiche le nom de l'objet trouvé.</p> <p>Consignes : Retrouve tous les endroits photographiés. Sur l'affichette, tu trouveras le nom d'un objet que tu copieras sur la feuille de route.</p>
Critères de réussite	Tous les endroits ont été retrouvés. Les noms sont correctement recopiés.
Variables	Augmenter le nombre de photos. Élargir le terrain de jeu. Complexifier en photographiant des détails de plus en plus petits.

31. PHOTOS MEMOIRE	PS	MS	GS
		•	•••

Compétence visée	Repérer et mémoriser les étapes d'un parcours.
Lieu	Cour - parc - stade - jardin.
Dispositif	<p>Matériel : Des séries de 4 photos imprimées sur des fiches désignant les lieux où les enfants doivent se rendre. Des affichettes apposées dans ces lieux où est dessiné un symbole. Une feuille de route et un feutre par groupe pour relever ces symboles.</p> <p>Organisation : Équipes de 4 enfants. Mémoriser 4 photos différentes permettant d'effectuer un parcours. A chaque étape, le groupe copie le symbole figurant sur l'affichette sur sa feuille de route. Au retour, autoévaluation à l'aide d'une feuille de route témoin.</p> <p>Consignes : Lisez bien la fiche photos qui vous indique les endroits où vous devez vous rendre. Vous les apprenez dans l'ordre (je garde la fiche photos). Dans chaque endroit, vous trouverez un symbole que vous recopiez dans l'ordre sur votre feuille de route. Quand vous avez rempli les 4 cases, vous revenez et vous vérifiez à l'aide de la feuille témoin.</p>
Critères de réussite	Tous les symboles ont été trouvés.
Variables	Augmenter le nombre de photos (jusqu'à 6). Complexifier en photographiant des détails plus petits. Remplacer les symboles par des éléments de puzzle à reconstituer.

32. KIM PHOTOS	PS	MS	GS
		•	•••

Compétence visée	Prendre des repères en utilisant sa mémoire.
Lieu	Cour- stade - parc.
Dispositif	<p>Matériel : Des foulards, plots de couleur suffisamment visibles de loin pour matérialiser les postes. Des photos reproduisant ces postes, plus l'une ou l'autre intruse.</p> <p>Organisation : La classe entière se promène dans le terrain de jeu. La maîtresse rend attentifs tous les enfants quant aux points remarquables, matérialisés par des balises, foulards, plots de couleurs... et dont le nombre est connu à l'avance. De retour au poste central, par groupes, il s'agit de trier les photos proposées en éliminant les intruses.</p> <p>Consignes : Regarde bien les points remarquables du terrain de jeu. Au retour : avec tes camarades, trie les photos et enlevez celles qui ne correspondent pas aux balises observées.</p>
Critères de réussite	Le tri est exact. Les intrus sont écartés.

Variables	Parcours du terrain en petits groupes, voire en binôme (cour). Augmenter le nombre de balises et de photos à trier. Pas d'intrus, toutes les photos sont « justes » mais doivent être classées dans l'ordre de la promenade.
------------------	--

33. LE PARCOURS ETOILE	PS	MS	GS
		•	•••

Compétence visée	S'engager dans un terrain plus complexe. S'orienter dans ce terrain.
Lieu	Parc - stade - bois.
Dispositif	Matériel : Des plans ou cartes du terrain de jeux comportant le repérage d'une balise chacun (plus de plans que de groupes, une même plan peut être reproduit plusieurs fois). Une carte témoin pour l'enseignante avec l'emplacement de toutes les balises et leurs codes respectifs. Des balises (pincettes CO, lettres, chiffres, images, couleurs...) pour matérialiser les postes. Organisation : Par binômes ou par trinômes. Les groupes cherchent successivement la position de 4 balises en se servant d'un plan du terrain de jeu. Les balises sont placées dans des points remarquables. Du point central, la maîtresse donne un plan à chaque binôme, sur lequel est indiqué l'emplacement de départ et celui d'une balise (numérotées de 1 à x... : prévoir plus de balises que de binômes). Les groupes se rendent le plus vite possible sur le poste, relèvent la balise et reviennent le plus vite possible pour repartir (le plus de balises en 20 minutes). Consignes : Observe ton plan. Va relever le code (lettre, chiffre, image, pince...) de cette balise et reviens le plus vite possible.
Critères de réussite	Le code relevé est exact. Le temps réalisé est conforme au contrat (au moins x balises en 20 minutes).
Variables	Compléter le plan par une courte explication (orale, photo...). Organiser un parcours en pétales (enchaîner 2 balises avant de revenir).

34. RELEVÉ DE POSTES	PS	MS	GS
		•	•••

Compétence visée	S'orienter dans le terrain de jeu. Orienter sa carte (son plan).
Lieu	Parc - stade - jardin.
Dispositif	Matériel : Des plans (cartes) du terrain de jeu sur lesquels est surligné l'itinéraire jalonné. Des balises placées sur des points remarquables de l'itinéraire. Une carte témoin pour l'auto correction au retour des groupes. Organisation : Chaque binôme dispose d'un plan (une carte) sur lequel est reporté très distinctement (fluo) un parcours jalonné (morceaux de bande de chantier noués) qui suit les lignes naturelles du terrain de jeu (chemins, clôtures...). Sur l'itinéraire, des balises sont placées aux points remarquables. Les groupes repèrent ces balises et reportent leur emplacement sur leur plan (carte). Consignes : Suis le parcours jalonné par la rubalise et surligné sur ta carte. Retrouve les 6 balises placées sur le parcours et reporte-les sur ton plan en dessinant un cercle.
Critères de réussite	Les balises sont bien placées. Critère de temps (aller de plus en plus vite).
Variables	Indiquer sur le plan, par une large fenêtre, la zone dans laquelle se trouve une balise. Augmenter le nombre de balises. Espacer le jalonnement (attention à la sécurité).