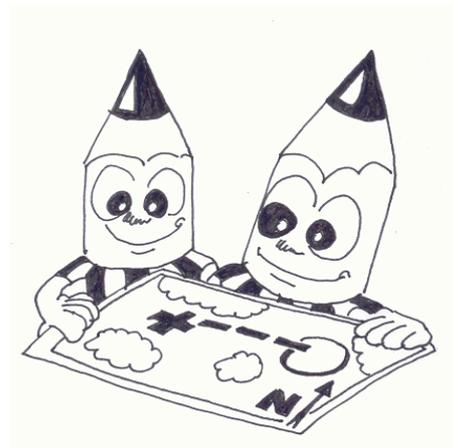


***DES OBJECTIFS ...  
DES SITUATIONS***



Objectifs	Situations d'apprentissage
1. S'engager dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.	Cache cache Le fil d'Ariane <b><u>Le guetteur</u></b>
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.	Le Petit Poucet Le rallye photos en étoile Je pose, tu trouves <b><u>La course au trésor</u></b>
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.	Première maquette La Maquette De la maquette au plan La cueillette <b><u>Le parcours</u></b>
4. Mettre en relation le terrain et le document (décoder).	Tom cerceaux 1 et 2 La course en étoile <b><u>Le parcours suisse</u></b>
5. Mettre en relation le terrain et le document (coder).	Tom cour Je remplis ma feuille La Rose des vents La chasse aux bruits Le petit géographe <b><u>Le jeu des erreurs</u></b>
6. Suivre un itinéraire dans un milieu de plus en plus ouvert (donné par un support)	Le serpent Le jeu de piste De message en message <b><u>La chasse au trésor</u></b>
7. Restituer un itinéraire	Le fil d'Ariane est coupé Je dessine mon chemin <b><u>Le relevé d'itinéraire</u></b>
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.	Au plus court Le tortillard A vue de nez <b><u>La course aux couleurs</u></b>

- ***Les situations d'apprentissage en gras et soulignées peuvent servir soit comme situation pour apprendre soit comme situation pour évaluer. Pour le choix de l'évaluation on n'appliquera pas de variantes.***
- ***Les situations de l'objectif 1 peuvent servir utilement pour entrer dans l'activité.***
- ***L'ordre des situations est important pour une meilleure progressivité des apprentissages.***

<b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<b>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.</b> 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) . 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.	<b>Cache - Cache</b>
--	--	------------------------------

<b>Objectif(s)</b>	<b>S'éloigner en prenant des repères visuels pour une tâche donnée</b>
--------------------	--

**But pour l' élève :** retrouver le plus possible de joueurs cachés de l'équipe adverse en un temps donné; l'équipe ayant trouvé le plus de joueurs de l'équipe adverse remporte la partie.

**Dispositif :** - constituer deux équipes;  
- une équipe se cache, les joueurs de l'équipe adverse, par groupe de 2 ou 3, doivent retrouver leurs adversaires cachés et les ramener auprès de l'adulte;  
- recherche à effectuer en un temps donné (retour au signal sonore).

**Matériel :** - plots de délimitation.

**Règles de sécurité :** - espace fermé et délimité.

<b>Critère(s) de réussite :</b>  Avoir trouvé les 2/3 des joueurs de l'équipe adverse.	<b>Variante(s)</b>	
	<b>Plus facile :</b> - augmenter le temps donné; - les joueurs cachés se manifestent par un signal sonore quelconque.	<b>Plus difficile :</b> - partir seul à la recherche; - diminuer le temps donné; - élargir l'espace.

**Observations :**

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

### 1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.

2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## Le fil d'Ariane

### Objectif(s)

**Suivre un itinéraire en continu en respectant un sens de circulation.**  
**Abandonner momentanément le balisage pour réaliser une tâche**

**But pour l' élève :** suivre le tracé et s'arrêter à chaque balise pour récupérer un indice.

**Dispositif :** - organisation de la classe par groupes de 2 ou 3 enfants;  
- matérialisation de 3 circuits de couleur différente par une trace au sol en continu (craie, ficelle...).

**Matériel :** - laine, craie ou ficelle;  
- indices (puzzle, collier...).

**Règles de sécurité :** - lieux connus et délimités (grande salle, gymnase, salle de motricité, cour de récréation).

### Critère(s) de réussite :

Avoir trouvé les  $\frac{2}{3}$  des indices et reconstitué une partie du puzzle, du collier ...etc.

### Variante(s)

#### Plus facile :

- diminuer le nombre de balises et/ou la longueur des circuits.

#### Plus difficile :

- indices plus ou moins éloignés de la balise
- traces différentes et discontinues
- augmenter le nombre de balises et/ou la longueur des circuits

### Observations :



## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

### 1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.

2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

# Le guetteur

**Objectif(s)**

**Se repérer pour se déplacer dans un milieu boisé.**

**But pour l' élève :** arriver jusqu'au but fixé en se cachant pour ne pas être vu du guetteur.

**Dispositif :** - un enfant "guetteur" est positionné à un endroit ; il est fixe;  
- les autres enfants , portant un maillot de couleur et un numéro, doivent parvenir à un but fixé sans se faire voir du guetteur;  
- quand le guetteur aperçoit un enfant, il doit dire: "j'ai vu le n°5 rouge", le joueur vu est éliminé et doit prendre un nouveau départ.

**Matériel :** - chasubles, maillots de couleur..... cartons pour numéroter les joueurs qui se déplacent.

**Règles de sécurité :** - avoir repérer l'espace de jeu avant la séance pour bien le délimiter.

### Critère(s) de réussite :

Pour les non-guetteurs : arriver au but fixé sans se faire voir du guetteur.  
Pour les guetteurs : nombre d'enfants vus (à déterminer par le maître).

### Variante(s)

#### Plus facile :

- augmenter le temps de jeu;
- diminuer l'espace de jeu.

#### Plus difficile :

- le guetteur est mobile dans une zone;
- le guetteur est mobile et se déplace sur toute la surface de jeu;
- augmenter le nombre de guetteurs;
- agrandir l'espace de jeu.

**Observations :**

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. **Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.**
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

### Objectif(s)

**Prendre de repères dans un milieu**  
**Mémoriser des caractéristiques du milieu**

**But pour l' élève :** bien mémoriser et marquer son trajet pour être capable de revenir au point de départ en empruntant exactement le même trajet en sens inverse.

**Dispositif :** - dans la cour de l'école, un jardin public;  
 - les enfants sont répartis en petits groupes;  
 - chaque groupe doit effectuer un trajet "aller" par un itinéraire libre en jalonnant le parcours d'objets témoins. Dans un deuxième temps, chaque groupe doit faire le trajet "retour" en récupérant ses objets.

**Matériel :** - objets divers ( foulards, pots de yaourts, ...).

**Règles de sécurité :** - bien déterminer les limites de l'espace de jeu;  
 - placer des adultes aux endroits critiques.

### Critère(s) de réussite :

Récupérer tous les objets dans l'ordre inverse de leur dépôt.

### Variante(s)

#### Plus facile :

- varier le nombre et la nature (+ ou – visibles) des objets déposés;
- varier la distance du parcours.

#### Plus difficile :

- faire le jeu en individuel.

### Observations :

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.  <b>2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.</b>  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.  4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .  6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .  7. Tracer un itinéraire.  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Le rallye photos en étoile</b></p>
---	--	--

<p><b>Objectif(s)</b></p>	<p><b>Décoder une image</b>  <b>Amasser divers indices permettant de réaliser une tâche</b></p>
---------------------------	---

**But pour l' élève :** à partir d'une photo, trouver l'endroit, aller à cet endroit et revenir au départ en disant quel dessin a été vu.

**Dispositif :** - dans la cour de l'école, un jardin public;  
- la classe est divisée en petits groupes (5 enfants maximum par groupe);  
- chaque groupe reçoit une photo d'un point caractéristique; il doit aller relever le code de la balise correspondant à l'endroit; revenir au point de départ et si le code est validé, repartir avec une autre photo...

**Matériel :** - une dizaine de photos prises à hauteur d'enfant;  
- autant de balise avec un code sur chaque (dessins simple : pomme, champignon, étoile, soleil,...);  
- un tableau récapitulatif pour valider les codes et noter les balises déjà trouvées par chaque groupe.

**Règles de sécurité :** - bien déterminer les limites de l'espace de jeu;  
- placer éventuellement des adultes aux endroits critiques.

<p><b>Critère(s) de réussite :</b></p> <p>Relever le bon code pour pouvoir poursuivre le jeu.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Variante(s)</b></p> <p style="text-align: center;">- Rapporter un morceau de puzzle au lieu d'une code.  - consignes écrites au dos des photos (pour les lecteurs);  - jouer sur la taille de l'espace de jeu.</p>
---	--

**Observations :**

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.  <b>2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.</b>  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.  4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .  6. Suivre un itinéraire ( donné par support ).  7. Tracer un itinéraire.  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Je pose, tu trouves</b></p>
---	---	---

<p><b>Objectif(s)</b></p>	<p><b>Se repérer dans un milieu connu, indiquer et décrire des lieux caractéristiques</b>  <b>Se reporter à des indications orales pour retrouver un lieu</b></p>
---------------------------	---

**But pour l' élève :** - pour le chercheur: retrouver un ou plusieurs objets dans la cour de l'école, à partir des indications données par "le poseur";  
- pour le poseur: déposer un objet (balle, foulard, plot...) dans la cour de l'école ; décrire au chercheur le lieu ou l'itinéraire à suivre pour retrouver cet objet, lui communiquer des indices.

**Dispositif :** - dans la cour de l'école, les élèves sont groupés par 2 (avec un plan sommaire réalisé en classe) autour d'un point de départ;  
- un rôle ("poseur" ou "chercheur") est donné à chacun;  
- le jeu se déroule en 2 temps: un temps d'installation pour cacher ou poser et un temps de récupération de l'objet.

**Matériel :** - objets variés à déposer dans la cour : balles, foulards, plots...

**Règles de sécurité :** - bien déterminer les limites de la cour si elles ne sont pas évidentes.

<p><b>Critère(s) de réussite :</b></p> <p>Rapporter l'objet.</p>	<p><b>Variante(s)</b></p>	
	<p><b>Plus facile :</b></p> <p>- positionner l'objet sur un plan pour permettre de le retrouver.</p>	<p><b>Plus difficile :</b></p> <p>- cacher 2 objets à la suite.</p>

**Observations :**

## **ORIENTATION**

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.

**2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.**

3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.

4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .

6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .

7. Tracer un itinéraire.

8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## **La course au trésor**

**Objectif(s)**

**S'approprier un espace peu connu  
Être capable d'organiser son déplacement**

**But pour l' élève :** trouver les trésors le plus rapidement possible.

**Dispositif :** - une douzaine de trésors cachés dans un espace aménagé peu connu;  
- par 2, les enfants doivent retrouver ces trésors et les rapporter à l'endroit de départ.

**Matériel :** - objets divers à cacher (possible par thème).

**Règles de sécurité :** - respecter les limites de l'espace.

**Critère(s) de réussite :**

Nombre de trésors trouvés.  
Temps pour retrouver les trésors.

**Variante(s)**

**Plus facile :**

- réduire l'éloignement des objets;
- augmenter leur "visibilité".

**Plus difficile :**

- éloignement des balises;
- utilisation d'un plan avec dessins;
- nombre de balises.

**Observations :** possibilité d'associer le jeu des anomalies : ne rapporter que les objets différents du thème ou d'une famille d'objets donnés.

## **ORIENTATION**

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
- 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

# **Première maquette**

**Objectif(s)**

**Prendre conscience de l'aménagement de l'espace  
Être capable de le représenter en volume**

**But pour l' élève :** utiliser des cubes et des "légos" pour représenter chaque élément disposé dans la salle d'EPS.

**Dispositif :** - placer divers objets ayant un certain volume (plinth, gros tapis, ...) dans la salle d'EPS;  
- ces objets seront facilement représentés par des "légos" (veiller à la correspondance des couleurs et des échelles), ils seront connus des enfants et auront servi à des activités motrices (parcours par exemple) avant de commencer le travail sur la maquette;  
- constituer des groupes qui auront chacun des "légos" à disposer correctement sur une plaque (ou une grande boîte→notion de murs) représentant la salle.

**Matériel :** - boîtes, plaques, "légos", cubes ...

**Règles de sécurité :**

**Critère(s) de réussite :**

Comparer les réalisations des différents groupes avec la réalité (nombre d'éléments, configuration, relation terme à terme).

**Variante(s)**

- représenter une autre disposition;
- varier le nombre d'éléments;
- mettre en place à partir de la maquette.

**Observations :** - prendre une photo de la maquette vue du dessus (vers la notion de plan);  
- utiliser la maquette pour mettre en place des activités de recherche ou de positionnement.

# La maquette

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
- 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

### Objectif(s)

**Passer du réel à sa représentation à l'aide d'une maquette**  
**Mettre en relation l'espace visible et la maquette**

**But pour l' élève :** construire la maquette de la cour de l'école (et/ou de la classe).

**Dispositif :** dans la cour de l'école :

- repérer et énoncer les points caractéristiques de la cour;
- répartir la classe en plusieurs groupes;
- rechercher les objets qui symbolisent le mieux les éléments de la cour;
- chaque groupe les choisit et les positionne sur une grande feuille;
- légènder la maquette;
- orienter la maquette comme l'espace réel;

**Matériel :** - boîtes (pour représenter la classe, on peut y matérialiser les portes, les fenêtres les tableaux), plaques, "légos", cubes, cônes, blocs logiques ...

**Règles de sécurité :**

### Critère(s) de réussite :

Validation de chaque maquette par l'ensemble de la classe après échanges (garder la maquette référence de la classe).  
Bonne orientation des différents éléments, respect des distances...

### Variante(s)

- l'enseignant placera sur chaque feuille 1 ou 2 éléments facilitant la suite du travail.

**Observations :** - les bâtiments, le mobilier urbain pourront ensuite être construits de manière plus fidèle à la réalité;  
- retrouver un objet situé sur la maquette  
- placer sur la maquette un objet disposé par un camarade dans la cour  
- retrouver l'enfant qui va se cacher après avoir montré l'endroit sur la maquette  
- la représentation de l'espace est une étape lointaine dans la structuration de l'espace ; il faut auparavant passer par une représentation en trois dimensions ; la manipulation est une condition indispensable à cette construction.

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.

2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.

**3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**

4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .

6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .

7. Tracer un itinéraire.

8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## De la maquette au plan

### Objectif(s)

**Construire la notion de plan en faisant correspondre l'espace en trois dimensions avec l'espace plan**

**But pour l' élève :** dessiner le plan de la classe à partir de la maquette et en se servant de gabarits.

**Dispositif :** - après avoir construit la maquette (de la classe, de la cour), l'avoir observé "vu du dessus et avoir réalisé des photos numériques du mobilier "vu du dessus" également, les élèves doivent remettre à leur bonne place les différents gabarits (en complétant avec les photos ci-besoin);  
- dessiner le plan, en traçant autour des gabarits.

**Matériel :** - gabarits à l'échelle, du mobilier, appareil photos numérique, "plan" de la classe, la cour (avec les limites, les ouvertures ...).

**Règles de sécurité :**

### Critère(s) de réussite :

Validation de chaque plan par l'ensemble de la classe après échange (garder le plan référence de la classe, de la cour).

Bonne orientation des différents éléments, respect des distances...

### Variante(s)

#### Plus facile :

- des éléments remarquables sont déjà positionnés sur le plan;
- on colle directement le gabarit, sans tracer.

#### Plus difficile :

- choix par les enfants des gabarits "non repérés" (notion d'échelle).

**Observations :** - des objets sont disposés par des enfants dans la classe, dans la cour, d'autres doivent les positionner sur la maquette et d'autres sur le plan (réversibilité possible);  
- pour s'assurer de la bonne lecture du plan, mise en place de déplacements, suppression de mobilier qu'on doit retrouver (par exemple on retire une table, "qui ne peut plus travailler?");  
- un truc "sympa" pour passer de la maquette au plan, saupoudrer la maquette de farine, enlever ensuite le mobilier, tous les espaces non farinés représentent le mobilier.

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.

2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.

**3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**

4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .

6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .

7. Tracer un itinéraire.

8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## La cueillette

**Objectif(s)**

**Se repérer dans un espace représenté**

**But pour l' élève :** repérer un emplacement sur la maquette, s'y rendre et ramener un objet spécifique.

**Dispositif :** - des boîtes contenant des objets (de même nature, par exemple la boîte des triangles, celle des carrés, ...) sont dispersées dans la cour de l'école et leur emplacement représenté sur la maquette par une lettre.

**Matériel :** - des boîtes avec des objets de même nature, maquette(s)

**Règles de sécurité :**

**Critère(s) de réussite :**

Validation par l'adulte, par un camarade.  
Nombre d'objets rapportés (les  $\frac{2}{3}$ ).

**Variante(s)**

- faire cet exercice sous forme de parcours en imposant à l'élève de ramener 2, 3 ou 4 objets dans un ordre précis.

**Observations :**

# Le parcours

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
- 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.**
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

### Objectif(s)

**Représenter un parcours sur une maquette**  
**Suivre un parcours à partir de consignes données oralement**

**But pour l' élève :** sur la maquette, par groupe de 3, décider d'un parcours en 3 ou 4 étapes, l'expérimenter sur le terrain, l'expliquer ensuite à un autre groupe en lui donnant des explications oralement, l'autre groupe doit réaliser le parcours en montrant son cheminement sur la maquette puis sur le terrain.

**Dispositif :** - des balises sont disposées dans la cour de l'école (du parc) et leur emplacement reporté sur la maquette.

**Matériel :** - la maquette (de l'école, du parc), photos des lieux, plans des lieux.

**Règles de sécurité :** - sorties de l'école condamnées, enfants toujours à vue.

### Critère(s) de réussite :

Réaliser le parcours dans l'ordre des consignes, des photos.

### Variante(s)

#### Plus facile :

- on ne met que 2 étapes;
- l'enseignant impose le parcours;
- le parcours est construit à partir de photos qu'il faut organiser de façon cohérente.

#### Plus difficile :

- on donne des contraintes supplémentaires, endroits interdits, photos intruses;
- on dessine le chemin sur le plan

### Observations :

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
  2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .**
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
  7. Tracer un itinéraire.
  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance. de temps. de difficulté ) . érer son

# Tom Cerceaux 1

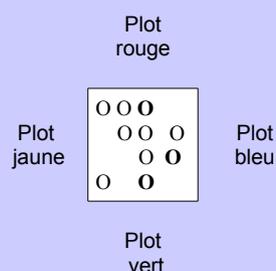
**Objectif(s)**

**Se situer par rapport à une configuration d'objets.**

**But pour l' élève :** se placer pour voir ce qui est dessiné sur la fiche.

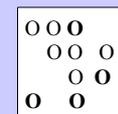
### Dispositif :

Disposition matérielle



- un espace carré est délimité et à l'intérieur sont disposés des cerceaux par l'enseignant qui suit la configuration donnée par une des fiches.
- la classe est partagée en 4 équipes ou un multiple de 4 et la configuration est donnée par 4 fiches, selon les 4 points de vue depuis les plots de couleurs différentes;
- le groupe d'élèves se place au plot qui lui permet d'observer la configuration de cerceaux comme indiqué sur la fiche et un autre groupe d'élèves valide le placement ou non.

Exemple de fiche donnée à un groupe d'élèves



↑ sens de lecture

**Matériel :** - cerceaux de 2 couleurs , 4 plots de couleurs différentes pour indiquer les 4 points d'observation, fiches reprenant la configuration selon un des 4 points d'observation .

**Règles de sécurité :**

### Critère(s) de réussite :

Temps écoulé pour se placer au plot adéquat  
ou  
Nombre de configurations réussies.

### Variante(s)

#### Plus facile :

- diminuer le nombre de cerceaux;
- diminuer le nombre de couleurs de cerceaux.

#### Plus difficile :

- augmenter le nombre de cerceaux;
- augmenter le nombre de couleurs de cerceaux;
- reprise de la tâche individuellement.

**Observations :** - il peut être intéressant de prévoir plusieurs configurations, en particulier si la tâche devient individuelle, avec des degrés de complexité différents. >>> jeu Tom cerceaux 2

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
  2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .**
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ).
  7. Tracer un itinéraire.
  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## La course en étoile

**Objectif(s)**

**Décoder un plan**

**But pour l' élève :** retrouver la balise indiquée sur le plan et relever l'information s'y trouvant (exemple : dessin d'animaux).

**Dispositif :** - il s'agit de trouver des balises à partir d'un point central de contrôle où l'élève revient obligatoirement après chaque recherche;  
- rappeler qu'il ne faut pas déplacer les balises.

**Matériel :** - balises ( toujours poser plus de balises que d'équipes ou d'enfants), un plan ou une carte par enfant ou équipe, une fiche de contrôle pour l'enseignant.

**Règles de sécurité :** - dans un espace semi-ouvert ou ouvert, le placement de personnes sur les limites extérieures peut être pertinent.

### Critère(s) de réussite :

Nombre de balises "trouvées" (éventuellement dans un temps donné).

### Variante(s)

#### Plus facile :

- proposer des plans avec une seule balise;
- diminuer la distance contrôle-balise;
- placer la balise à hauteur d'oeil;
- choisir des balises "voyantes", colorées;
- donner un indice quant au placement de la balise ( arbre mort, banc...).

#### Plus difficile :

- augmenter la distance contrôle-balise;
- placer la balise au niveau du sol, dans un fourré;
- donner un temps pour trouver la balise;
- la course en constellation, en papillon, en fleur ( une balise renvoie à une autre;
- prévoir de fausses balises sur le plan et/ou en réalité.

**Observations :** - ce jeu peut être envisagé avec placement d'une balise par un élève et recherche par un autre.



## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
  2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .**
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ).
  7. Tracer un itinéraire.
  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

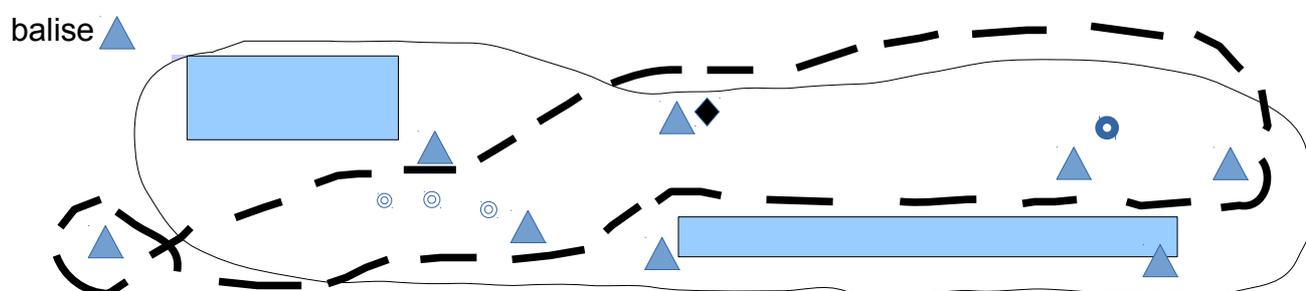
## Le parcours suisse

**Objectif(s)**

**Suivre un itinéraire donné par un plan**

**But pour l' élève :** replacer sur le plan les balises rencontrées sur l'itinéraire donné.

**Dispositif :** - dans tout type de lieu ( école, quartier, village...);  
- la classe est découpée en équipes de 3 à 5 joueurs.



**Matériel :** - balises codées, plan avec différents itinéraires pour les différentes équipes (l'itinéraire pour l'équipe est surligné), 1 plan de contrôle avec l'ensemble des balises.

**Règles de sécurité :** - rester en équipe, respecter le balisage.

**Critère(s) de réussite :**

Nombre de balises correctement positionnées sur le plan.

**Variante(s)**

**Plus facile :**

- placer toutes les balises à hauteur d'oeil;
- diminuer le nombre de balises;
- proposer un plan avec les balises placées où il faut retrouver leurs couleurs.

**Plus difficile :**

- varier la hauteur de placement des balises;
- augmenter le nombre de balises;
- donner un temps limite pour faire le parcours.

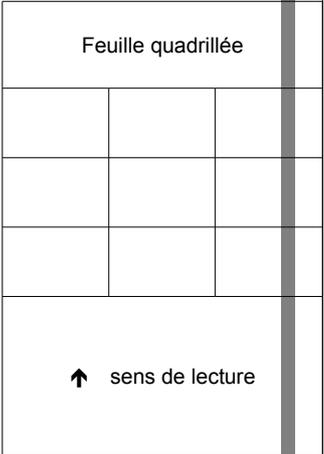
**Observations :**

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. <b>4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .</b> 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Tom Cour</b></p>
---	---	----------------------------

<p><b>Objectif(s)</b></p>	<p><b>A partir d'un plan, disposer des objets dans une configuration donnée</b></p>
---------------------------	---

**But pour l' élève :** placer les cerceaux comme il est indiqué sur la feuille quadrillée.

**Dispositif :** - un espace est partagé en 4 zones. La classe est partagée en 8 équipes;  
- une zone est attribuée à 2 équipes.

<p>Terrain n°1: Equipes A et B</p>	<p>Terrain n°2: Equipes C et D</p>	<p>- dans un premier temps, les équipes A, C, E et G placent leurs cerceaux dans leur zone et doivent dessiner leur emplacement sur une feuille quadrillée de 9 cases; - ensuite, ils retirent les cerceaux et donnent leur feuille quadrillée à l'équipe qui se trouve sur le même terrain; - ces équipes ( B, D, F et H ) qui n'ont pas observé la première phase doivent replacer les cerceaux dans la bonne configuration; - après contrôle, les 2 équipes échangent de rôle.</p>	<p>Feuille quadrillée</p>
<p>Terrain n°3: Equipes E et F</p>	<p>Terrain n°4: Equipes G et H</p>		

**Matériel :** - cerceaux de couleurs différentes, feutres correspondant à ces couleurs, feuilles quadrillées de 9 cases, craies ou cordes pour délimiter le quadrillage sur le terrain.

**Règles de sécurité :**

<p><b>Critère(s) de réussite :</b></p> <p>Nombre de cerceaux placés dans la bonne case.</p>	<p><b>Variante(s)</b></p>	
	<p><b>Plus facile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- diminuer le nombre de cerceaux;</li> <li>- augmenter le nombre de couleurs de cerceaux;</li> <li>- diminuer le nombre de cases.</li> </ul>	<p><b>Plus difficile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- augmenter le nombre de cerceaux;</li> <li>- diminuer le nombre de couleurs de cerceaux.</li> </ul>

**Observations :** - le quadrillage impose un placement non anarchique des cerceaux.

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. <b>4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .</b> 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Je remplis ma feuille</b></p>
---	---	-------------------------------------

<p><b>Objectif(s)</b></p>	<p><b>Comparer des distances à l'oeil (plus loin, plus près que) Amorcer la réalisation de plans en respectant globalement les proportions</b></p>
---------------------------	--

<p><b>But pour l' élève :</b> 1- orienter le plan; 2- indiquer, sur un plan sommaire, la position des objets disposés dans une zone délimitée.</p> <p><b>Dispositif :</b> - zone de jeu délimitée, naturellement ou par des plots par exemple; - les enfants, ou le maître, disposent au sol les objets prévus, en les répartissant.</p> <p><b>Matériel :</b> - plots de marquage, cerceaux, quilles, lattes, ballons, ...</p> <p><b>Règles de sécurité :</b></p>
---

<p><b>Critère(s) de réussite :</b></p> <p>Coder correctement sur le plan au moins les <math>\frac{3}{4}</math> des objets disposés.</p>	<p><b>Variante(s)</b></p>	
	<p><b>Plus facile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- entrer et se déplacer dans l'espace;</li> <li>- diminuer le nombre d'objets.</li> </ul>	<p><b>Plus difficile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- introduire un nombre croissant d'objets;</li> <li>- rester à l'extérieur de l'espace;</li> <li>- varier le champ de vision (s'agenouiller, se mettre à plat ventre, se placer sur un plot de marquage, ...).</li> </ul>

<p><b>Observations :</b> - le plan fourni aux enfants doit permettre de l'orienter aisément : indiquer par exemple une entrée, une sortie (= un point remarquable).</p>
---

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
  2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .**
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
  7. Tracer un itinéraire.
  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

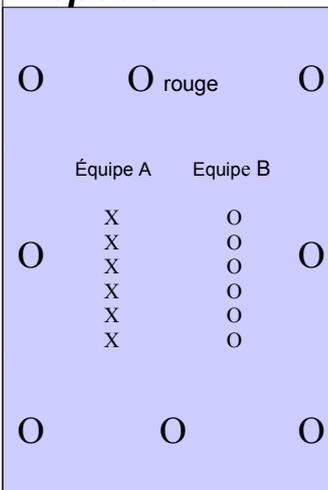
## La Rose des Vents

**Objectif(s)**

**Situer un objet par rapport à soi.**

**But pour l' élève :**

**Dispositif :**



- c'est un jeu sous forme de relais, le premier joueur de chaque équipe va faire le tour du cerceau indiqué par le premier ordre (dans l'exemple, le cerceau qui est derrière pour le premier joueur de l'équipe A et le cerceau qui est devant (le cerceau rouge) pour le premier joueur de l'équipe B), ensuite, l'élève revient au centre pour passer à l'élève suivant de son équipe;

- les ordres inversés sur les plaquettes témoins permettent un contrôle visuel;

- en cas d'erreur d'un participant, lui faire refaire son parcours.

Plaquettes témoins

Der  
D  
Dev  
G  
D  
Der

Dev  
G  
Der  
D  
G  
Dev

**Matériel :** - 8 cerceaux dont 1 rouge qui représente la direction DEVANT;  
- 2 plaquettes témoins ( au sens de témoin de relais ) avec des ordres inversés d'une plaquette à l'autre ( Derrière↔Devant; Gauche↔Droite );  
- 2 équipes A et B ( autant "d'ordres" que d'enfants par équipe ).

**Règles de sécurité :**

**Critère(s) de réussite :**

Réussite de la totalité de la plaquette.  
Mettre les 2 équipes en concurrence en terme de temps.

**Variante(s)**

**Plus facile :**

**Plus difficile :**

- ajouter des ordres du type Der G, Der D, Dev G, Dev D ( pour les obliques );
- utiliser les points cardinaux marquage, ...).

**Observations :** - mettre en place une équipe "ne jouant pas" qui vérifiera les déplacements.

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
  2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .**
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ).
  7. Tracer un itinéraire.
  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## La chasse aux bruits

### Objectif(s)

**S'orienter, dans un milieu (classe, cour, parc), par rapport à un repère sonore pour coder sur un plan simple le lieu d'une source sonore.**

**But pour l' élève :** découvrir les sources sonores dans l'ordre indiqué sur la fiche de contrôle de chaque joueur (ou équipe) et coder leur emplacement sur le plan.

**Dispositif :** - chaque "musicien", muni de son instrument, va se cacher et émet des sons à intervalles réguliers.

fiche de contrôle :

NOM	
Ordre des bruits	Signatures
● tambour	
● Boîte de conserve	
● sifflet	
● trompette	
● clochette	

- le "musicien" signe la feuille de contrôle en regard de son instrument, ou y appose une marque quelconque;
- après chaque découverte d'un musicien, coder son emplacement sur le plan (écrire le prénom du musicien, coller un dessin représentant l'instrument, ...).

**Matériel :** - sources sonores diverses (sifflet, tambourin, trompette, clochette, boîte de conserve, ...);  
- une fiche de contrôle par enfant ou équipe, un plan simple du milieu, un crayon par musicien.

**Règles de sécurité :** - milieu bien délimité (fermé ou balisé).

### Critère(s) de réussite :

Place des sources sonores indiquées correctement sur le plan.  
Nombre de musiciens trouvés.  
Nombre de position justes des musiciens

### Variante(s)

- nombre et éloignement des sources sonores;
- différenciation plus ou moins faciles des sons émis.

**Observations :** - nécessité d'un milieu qui permette de se cacher (autant de cachettes que de "musiciens").

## **ORIENTATION**

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
  2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
  3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .**
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ).
  7. Tracer un itinéraire.
  8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

**Le petit géographe**

**Objectif(s)**

**Coder, créer un plan. Imaginer un itinéraire.**

**But pour l' élève :** réaliser un croquis, un plan afin de communiquer un itinéraire; établir un document facilement lisible par un camarade.

**Dispositif :** - dans la cour, au stade, ..., dessiner les bâtiments, les clôtures (le paysage) .....  
- ensuite, d'une autre couleur, tracer un parcours;  
- donner son plan à un camarade qui va le suivre et l'accompagner pour contrôler.

**Matériel :** - une ardoise ou une feuille.

**Règles de sécurité :**

**Critère(s) de réussite :**

Le camarade a suivi le bon parcours.

**Variante(s)**

**Plus facile :**

- l'auteur suit le vérificateur et le guide si besoin.

**Plus difficile :**

- varier les lieux;  
- l'auteur attend le vérificateur.

**Observations :**

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. <b>4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .</b> 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ). 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Le jeu des erreurs</b></p>
---	---	----------------------------------

<b>Objectif(s)</b>	<b>Regarder, observer, comparer.</b>
--------------------	--------------------------------------

<p><b>But pour l' élève :</b> - repérer les erreurs et corriger le plan.</p> <p><b>Dispositif :</b> - l'enseignant distribue un croquis représentant l'espace aménagé; - le croquis comporte des erreurs (erreurs d'emplacement des objets, erreurs de couleurs, éléments en trop ou en moins).</p> <p><b>Matériel :</b> - plots, lattes, quilles, balles, ballons, ...</p> <p><b>Règles de sécurité :</b></p>
--

<b>Critère(s) de réussite :</b>	<b>Variante(s)</b>
Corriger toutes les erreurs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- agrandir l'espace;</li> <li>- augmenter le nombre d'objets;</li> <li>- varier la nature des erreurs.</li> </ul>

<p><b>Observations :</b> - l'espace peut être aménagé par un groupe pour un autre; - le repérage des erreurs peut être indiqué sous forme écrite ou orale; - la recherche peut se faire de façon individuelle ou par deux.</p>
--

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
- 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .**
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

# Le serpent

**Objectif(s)**

**Suivre un itinéraire tracé sur un plan**

**But pour l' élève :** réaliser un parcours, en suivant sur le plan, un itinéraire tracé de façon continue.

**Dispositif :** - dans la salle de motricité, dans le gymnase, dans la cour, sur le stade, en milieu semi-ouvert (parc, milieu forestier connu);  
- par équipes de 2 ou 3;  
- les équipes ne doivent pas se scinder;  
- circuit en boucle ou départ et arrivée différents;  
- chaque équipe s'engage sur l'itinéraire et chemine en respectant le tracé du plan.

**Matériel :** - éléments habituellement utilisés pour construire les parcours (plots, bancs, chaises ...) ou éléments naturels du milieu;  
- un plan comprenant les différents éléments installés ou reconnus et le tracé du parcours

**Règles de sécurité :** - espace identifié, délimité (rubalises ou réseau d'adultes si milieu ouvert).

**Critère(s) de réussite :**

Avoir effectué le déplacement en équipe.  
Atteindre l'arrivée.  
Avoir suivi le parcours tracé sur le plan.

**Variante(s)**

**Plus facile :**

- milieu familier, connu;
- parcours moins long;
- beaucoup d'éléments remarquables.

**Plus difficile :**

- milieu inconnu;
- parcours plus long;
- moins d'éléments remarquables.

**Observations :** - une équipe d'observateurs peut vérifier l'itinéraire suivi par une autre équipe.

# Le jeu de piste

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
- 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .**
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

### Objectif(s)

**Prendre des indices dans son environnement pour suivre un itinéraire balisé**

**But pour l' élève :** - cheminer en suivant un balisage et en amassant des indices permettant de réaliser une tâche finale ou de compléter une feuille de route.

**Dispositif :** - dans la salle de motricité, dans le gymnase, dans la cour, sur le stade, en milieu semi-ouvert (parc, milieu forestier connu);

- par équipes de 2 ou 3;
- les équipes ne doivent pas se scinder;
- parcours signalé par un fléchage, des fils de laine, des balises... en boucle ou départ et arrivée différents;
- chaque équipe prend connaissance du type de balisage de son parcours et s'engage sur l'itinéraire en suivant les différents jalons;
- tout au long du parcours, l'enfant aura des tâches à réaliser : colorier un dessin (un indice à chaque étape), des messages à déchiffrer (pour trouver un trésor final, des lettres pour reconstituer un mot), des indices à reporter sur une feuille de route (gommettes, dessins,...).

**Matériel :** - fléchage, fils de laine, morceaux de rubalise, morceaux de crépon, balises, éléments naturels (marrons, ...), pictogrammes, ...;

- des feuilles de routes, le matériel nécessaire au codage des messages.

**Règles de sécurité :** - espace identifié, délimité (rubalises ou réseau d'adultes si milieu ouvert).

### Critère(s) de réussite :

Nombre d'indices rapportés.

### Variante(s)

#### Plus facile :

- jalons rapprochés;
- visibles facilement (de grande taille, placés à hauteur des yeux).

#### Plus difficile :

- jalons de plus en plus espacés moins visibles (taille plus petite, placés au sol).

**Observations :** - le type de jalons et leur disposition offre une large gamme de niveaux de difficulté.

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) . <b>6. Suivre un itinéraire ( donné par support )</b>. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>De message en message</b></p>
---	---	---

<b>Objectif(s)</b>	<b>Suivre un itinéraire à partir de jalons</b>
--------------------	--

**But pour l' élève :** - réaliser un parcours à partir des informations données par une suite de messages.

**Dispositif :** - en milieu semi-ouvert (parc, forêt avec réseau dense de chemins ou éléments naturels remarquables);  
- par équipes de 2 ou 3;  
- circuit en boucle ou départ et arrivée différents;  
- l'équipe s'engage sur l'itinéraire-départ et suit les indications données par les messages qu'elle découvre au fil du déplacement;  
- le message donne une information sur la direction, les éléments remarquables à prendre en compte pour décider de l'itinéraire;  
- le message est écrit, dessiné ou symbolisé. Il est préalablement disposé sur le parcours et demeure sur place, aux changements de direction ou selon les jalons remarquables.

**Matériel :** - message écrit sur feuille protégée, fixation (ficelle, pince à linge, plot, boîte..)

**Règles de sécurité :** - espace identifié, délimité par des rubalises ou un réseau d'adultes;  
- reconnaissance préalable indispensable;  
- l'équipe ne doit pas se scinder.

<p><b>Critère(s) de réussite :</b></p> <p>Atteindre l'arrivée. Être passé par tous les postes, dans l'ordre chronologique.</p>	<b>Variante(s)</b>	
	<p><b>Plus facile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nature du message (écrit ou symbolisé);</li> <li>- itinéraire dessiné;</li> <li>- parcours moins long, messages rapprochés;</li> <li>- éléments remarquables visibles de loin;</li> <li>- milieu semi-ouvert peu étendu (parc).</li> </ul>	<p><b>Plus difficile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nature du message (écrit ou symbolisé);</li> <li>- parcours plus long, messages espacés;</li> <li>- éléments remarquables découverts au fur et à mesure;</li> <li>- milieu semi ouvert étendu (forêt)</li> </ul>

**Observations :** - activité acceptant de nombreuses variantes, mais nécessitant une bonne connaissance du milieu.

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
- 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .**
7. Tracer un itinéraire.
8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.

## La chasse au trésor

### Objectif(s)

**Suivre un itinéraire à partir d'indications données sur un support**

**But pour l' élève :** - trouver tous les éléments d'un "trésor" en suivant un itinéraire.

**Dispositif :** - en milieu familial restreint (cour d'école) puis de plus en plus ouvert (parc, forêt);  
- par équipes de 2 ou 3, jusqu'à 5;  
- chaque équipe dispose d'un plan représentant les endroits où sont cachés les éléments du "trésor";  
- les équipes recueillent les éléments du trésor au fur et à mesure du déplacement (en respectant l'ordre chronologique);  
- trois ou quatre plans différents pour varier les déplacements.

**Matériel :** - pièces de puzzle, ou message à reconstituer, ou pièces d'un jouet à reconstruire, ou éléments d'un ensemble à recomposer;  
- cartes préparées selon le nombre d'équipes.

**Règles de sécurité :** - milieu reconnu;  
- les équipes ne se séparent pas.

### Critère(s) de réussite :

Le parcours est effectué en entier.  
Les  $\frac{2}{3}$  des éléments sont trouvés.

### Variante(s)

#### Plus facile :

- espace familier, parcours moins long;
- balises/trésor en évidence;
- éléments rapprochés;
- balises ou repères intermédiaires;
- plan dessiné;
- sans contrainte de temps.

#### Plus difficile :

- espace inconnu, parcours plus long;
- balises/trésor dissimulées;
- éléments espacés;
- plan symbolisé;
- temps limite imparti.

**Observations :** - situation pour évaluer.

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) . 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) . <b>7. Tracer un itinéraire.</b> 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Le fil d'Ariane est coupé !</b></p>
---	--	---

<b>Objectif(s)</b>	<b>Compléter le tracé discontinu</b>
--------------------	--------------------------------------

**But pour l' élève :** suivre le tracé donné par le plan et compléter les parties effacées en repérant le fil de laine sur le plan.

**Dispositif :** - organisation de la classe par groupes de 2 ou 3 enfants;  
- trois circuits de couleurs différentes sont indiqués sur le plan et l'un d'eux est donné à chacun des groupes;  
- le groupe part en suivant le tracé donné par le plan jusqu'à la fin de celui-ci;  
- dans la réalité, à ce point, le groupe trouvera un fil de laine qui le conduira jusqu'au point de redémarrage du tracé. Le groupe devra tracer sur le plan le fil de laine.

**Matériel :** - laines, plans, feutres.

**Règles de sécurité :** - en cas d'utilisation d'un milieu couvert, prévoir une rubalise autour de la zone d'évolution afin d'empêcher des élèves de se rendre dans une zone non concernée par l'activité.

<b>Critère(s) de réussite :</b>	<b>Variante(s)</b>	
<p>Tracé complet. Nombre de morceaux tracés.</p>	<p><b>Plus facile :</b> - milieu découvert ; - milieu connu; - diminuer la longueur du circuit; - un seul morceau manquant dans le tracé.</p>	<p><b>Plus difficile :</b> - milieu de plus en plus couvert ; - milieu de moins en moins connu; - augmenter le nombre de morceaux manquants dans le circuit ; - augmenter la longueur du (des) morceaux manquant(s).</p>

**Observations :**

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) . 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) . <b>7. Tracer un itinéraire.</b> 8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</p>	<p><b>Le relevé d' itinéraire</b></p>
---	--	---

<b>Objectif(s)</b>	<b>Tracer un itinéraire fait en réalité</b>
--------------------	---

**But pour l' élève :** suivre la maîtresse ou le maître.

**Dispositif :** - en milieu naturel;  
- une partie du parcours peut être connue des élèves;  
- il s'agit de suivre en groupe, un itinéraire proposé par l'enseignant et de relever sur la carte, ainsi que, par exemple, les points d'arrêt et les éléments les plus caractéristiques du paysage;  
- le tracé peut être relevé pendant le parcours ou au moment des arrêts.

**Matériel :** - une carte et un crayon est fourni à chaque enfant ou à chaque groupe d'enfants.

**Règles de sécurité :** - pour les plus âgés, il peut être envisager de donner à un élève ou à un groupe d'élèves le rôle de l'enseignant-guide.

<b>Critère(s) de réussite :</b>	<b>Variante(s)</b>	
Tracé passant par des points remarquables de la carte.	<p><b>Plus facile :</b> - milieu connu; - milieu découvert; - passage par des points d'arrêt placés sur la carte.</p>	<p><b>Plus difficile :</b> - milieu totalement inconnu; - milieu couvert; - augmenter la longueur du parcours.</p>

**Observations :**

<p><b>ORIENTATION</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</p>	<p>1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but. 2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet. 3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette. 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ). 6. Suivre un itinéraire ( donné par support ). 7. Tracer un itinéraire. <b>8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.</b></p>	<p><b>A vue de nez</b></p>
---	--	----------------------------

<p><b>Objectif(s)</b></p>	<p><b>Comparer des distances à l'oeil</b></p>
---------------------------	---

<p><b>But pour l' élève :</b> il s'agit d'évaluer "à vue de nez" les distances séparant les balises du point central pour réaliser un classement de ces distances.</p> <p><b>Dispositif :</b> - terrain dégagé avec présence d'éléments naturels du milieu; - les enfants, par équipe de deux, doivent évaluer et classer les balises de la plus éloignée à la plus proche (ou inversement).</p> <p><b>Vérification des évaluations :</b> - moyens matériels inhabituels : ficelles, bâtons ...; - moyens corporels : pas, courus ou marchés; - comptine, chanson utilisée pour aller du point central à une balise; - <i>en dernier recours, outils de mesure présent dans la classe, dans l'école;</i></p> <p><b>Matériel :</b> - éléments du milieu, balises, quilles, plots, ficelles, bâtons; - planchettes, papier, crayon (matériel pour deux enfants).</p> <p><b>Règles de sécurité :</b> - les élèves doivent toujours être vus par l'adulte; - toujours revenir au point central.</p>
---

<p><b>Critère(s) de réussite :</b></p> <p>Classement des distances dans le bon ordre.</p>	<p><b>Variante(s)</b></p>	
	<p><b>Plus facile :</b></p> <p>- évaluer classer puis vérifier les distances séparant deux balises; - balises posées plus ou moins loin.</p>	<p><b>Plus difficile :</b></p> <p>- balises posées à différents niveaux de hauteur.</p>

<p><b>Observations :</b></p>
------------------------------

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.

**8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.**

## Le tortillard

**Objectif(s)**

**Évaluer et comparer des distances à l'oeil**

**But pour l' élève :** il s'agit d'évaluer des longueurs de trajets matérialisés par des cordes. Les enfants doivent ranger les parcours du plus long au plus court (ou inversement).

**Dispositif :** - dans la cour de l'école, sur le stade, endroit découvert;  
- par équipes de 2;  
- les cordes posées au sol décrivent des parcours avec ou non des courbes et partent dans des directions différentes;  
- la vérification des propositions se fait soit de façon corporelle (au pas), soit de façon matérielle (par extension des cordes).

**Matériel :** - cordes de longueurs et couleurs différentes, planchettes, crayons.

**Règles de sécurité :**

**Critères de réussite :**

Nombre de longueurs classées correctement.

**Variantes**

**Plus facile :**

- faire évoluer le nombre de trajets;
- graduer les cordes, les trajets allant dans la même direction.

**Plus difficile :**

- en terrain accidenté, cordes franchissant des obstacles, points d'arrivées communs.

**Observations :**

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.

**8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.**

**Au plus court !**

**Objectif(s)**

**Choisir l'itinéraire le plus court**

**But pour l' élève :** il s'agit de trouver le chemin le plus rapide pour rapporter toutes les balises du parcours.

**Dispositif :** - dans la cour de l'école, endroit découvert;  
- par équipes de 2;  
- sur un plan donné, un nombre de balises est indiqué, on doit trouver le chemin le plus court qui relie le point d'arrivée au point de départ, en passant par toutes les balises;  
- vérifications possibles des hypothèses sur le terrain :  
\* compter le nombre total de pas pour faire le circuit complet;  
\* chronométrer.

**Matériel :** - plans, balises, chronomètre, planchettes, crayons.

**Règles de sécurité :** - dans un milieu inconnu et ouvert, prévoir des adultes à chaque balise et aux endroits susceptibles de poser problème ou pouvant entraîner un danger.

**Critères de réussite :**

Le temps.  
Le nombre de pas.

**Variantes**

**Plus facile :**

- parcours court, peu de balises.

**Plus difficile :**

- parcours plus long, nombre de balises plus grand;  
- attribuer des points aux balises.

**Observations :**

## ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

1. S'engager lucidement dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
2. Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
3. Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- 4 et 5. Mettre en relation le terrain et le document ( décoder, coder ) .
6. Suivre un itinéraire ( donné par support ) .
7. Tracer un itinéraire.

**8. Choisir un itinéraire ( notion de distance, de temps, de difficulté ), gérer son effort.**

## La course aux couleurs

**Objectif(s)**

**Bien se repérer pour être le plus rapide**

**But pour l' élève :** il s'agit de rapporter le maximum de balises (cartons de couleurs) correspondant à la couleur de son équipe, en ne dépassant le temps réglementaire.

**Dispositif :**

- d'un milieu connu à un milieu inconnu;
- chaque équipe dispose d'un plan indiquant l'emplacement des balises;
- une équipe doit arriver au complet sur une balise;
- le temps est chronométré et limité.
- à chaque balise, toutes les couleurs sont présentes, les enfants doivent rapporter le carton correspondant à la couleur de leur équipe;
- chaque équipe doit rapporter le maximum des cartons avant la fin du temps réglementaire.

**Matériel :**

- un plan par équipe;
- autant de couleurs que d'équipes.

**Règles de sécurité :** - Dans un milieu inconnu et ouvert, prévoir des adultes à chaque balise et aux endroits susceptibles de poser problème ou pouvant entraîner un danger.

### Critères de réussite :

Temps passé pour rapporter toutes les balises.

### Variantes

#### Plus facile :

- temps plus long ou pas de limite;
- diminuer le nombre de balises.

#### Plus difficile :

- augmenter le nombre de balises.

**Observations :** - ce jeu devient la course au score en fin de cycle 3 ; les élèves commencent à établir des stratégies élaborées pour gagner du temps





























































