

<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Je me promène sur le chemin du puzzle</p>
---	--	---

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Suivre un itinéraire continu, linéaire S'approprier la notion de balise

But donné aux élèves : suivre un chemin matérialisé par une corde pour récupérer une pièce d'un puzzle par balise.

Matériel et dispositif : pelote de laine de couleur, des pièces de puzzle en nombre égal au nombre d'élèves, un support pour le puzzle donné au départ dans une pochette transparente.

Déroulement : une première fois, l'enseignant fait le parcours avec ses élèves et l'on observe la présence des boîtes de perles puis les élèves partent seul, toutes les 30 secondes. Chaque enfant parcourt un chemin donné pour récupérer une perle à chaque balise. On compare les colliers obtenus, le nombre de perles, la suite des perles. On dit ce qui était difficile ou comment on pourrait faire un chemin plus difficile.

Consignes : « Chacun à votre tour, vous allez suivre le chemin du fil dans ce sens. »

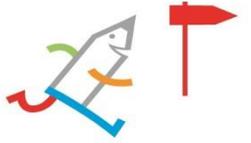
« Quand vous trouverez une boîte, vous prendrez une perle pour la mettre à votre cordelette puis vous continuez. Une seule perle à chaque fois.

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
A la fin tous les colliers doivent être pareils.	<ul style="list-style-type: none"> -Tenir le fil ou le suivre du regard -Présence d'obstacles à franchir (en passant sur, dessus, en dessous ...) -La longueur du trajet et la distance entre les balises - La visibilité des balises. -Le nombre de parcours (couleurs différentes) et le croisement possible des parcours. <p>Lors de la deuxième séance : à chaque balise, une pièce d'un puzzle par élève à reconstituer à l'arrivée sur un support.</p>

Observations :



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Je me promène sur le chemin du collier</p>
---	--	--

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Suivre un itinéraire continu, linéaire S'approprier la notion de balise

But donné aux élèves : suivre un chemin matérialisé par une corde de couleur pour constituer un collier en collectant une perle par balise.

Dispositif et matériel : pelote de laine de couleur, 5 boites avec des perles d'une seule couleur en nombre égal au nombre d'élèves, une cordelette par élève.

Déroulement : Une première fois, l'enseignant fait le parcours avec ses élèves et l'on observe la présence des boites de perles puis les élèves partent seul, toutes les 30 secondes. Chaque enfant parcourt un chemin donné pour récupérer une perle à chaque balise. On compare les colliers obtenus, le nombre de perles, la suite des perles. On dit ce qui était difficile ou comment on pourrait faire un chemin plus difficile.

Consignes : « Chacun à votre tour, vous allez suivre le chemin du fil dans ce sens. »
« Quand vous trouverez une boîte, vous prendrez une perle et une seule à chaque fois, pour la mettre à votre cordelette puis vous continuerez ».

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
A la fin tous les colliers doivent être pareils.	Tenir le fil ou le suivre du regard. Mettre des obstacles à franchir (en passant sur, dessus, dessous...) La longueur du trajet, la distance entre les balises, la visibilité ou non des balises.

Observations : cette activité peut être mise en lien avec l'album « le train des souris »



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Je cache puis je retrouve</p>
---	--	---

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Mémoriser un endroit et un parcours simple

But donné aux élèves : aller déposer un objet et le retrouver après un temps plus ou moins long.

Dispositif et matériel : dans la cour, en classe entière. La photo de chaque enfant (étiquette présence) un objet sonore pour l'enseignant (sifflet), un cerceau par élève.

Déroulement : chaque élève est dans un cerceau avec sa photo au milieu de la cour (pour partir dans toutes les directions). Au signal chacun part cacher sa photo et revient dans son cerceau. Au signal suivant chacun repart et rapporte le plus rapidement possible sa photo.

On recommence en demandant aux élèves d'aller cacher dans une autre cachette/ encore plus loin.

Consignes : «Au coup de sifflet, vous partez cacher votre photo dans une cachette. Faites attention à votre cachette et vous revenez sans la photo. »

«Au coup de sifflet vous allez rechercher votre photo que vous avez cachée et vous la ramenez. »

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
<p>L'élève retrouve rapidement son objet sans aide.</p> <p>L'élève change de cachette à chaque fois.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Changer le lieu de départ vers l'objet (pas de terriers individuels). - retarder le moment de la recherche en chantant une comptine par exemple. - Élargir le champ d'action. - verbaliser la localisation de certaines cachettes (élèves dont le lexique topographique est à enrichir). - inciter les élèves à localiser la cachette.



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Je fais un collier de perles différentes</p>
---	--	--

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Mémoriser des lieux visités et y retourner

But donné aux élèves : retrouver des balises connues pour réaliser un collier de perles différentes.

Dispositif et matériel : dans l'école ou la cour de récréation, 5 boîtes avec chacune des perles d'une couleur (en nombre suffisant), une cordelette.

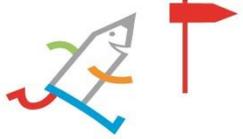
Déroulement : l'enseignant avec les élèves cachent les boîtes en verbalisant chaque endroit. Chaque enfant reçoit une cordelette pour enfiler les perles. Les élèves doivent se rendre à chaque caisse pour récupérer les perles (une par couleur).

Consignes : « Ensemble nous allons cacher les boîtes des perles. Puis vous devrez les retrouver pour faire un collier avec une perle de chaque couleur ».

Règles de sécurité :

<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>Avoir un collier avec 5 perles (au moins trois perles pour les TPS) de couleurs différentes.</p>	<p style="text-align: center;">Variantes (plus facile ou plus difficile)</p> <ul style="list-style-type: none"> - On peut introduire l'idée de parcours : la suite des perles sur la cordelette correspond à l'ordre des cachettes (cordelette modèle). - Distance entre les boîtes de perles. - Activité par deux ou individuelle. - Avec un groupe moins à l'aise, refaire le parcours des balises après les avoir toutes posées.
--	--



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Où sont cachés les doudous ?</p>
---	--	--

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	S'éloigner de l'adulte, explorer, se déplacer avec un but. S'approprier, regarder un espace différemment pour se repérer dans un environnement familier.

But donné aux élèves : retrouver les doudous cachés.

Dispositif et matériel : dans la cour, en classe entière ou demi-classe. Photos (autant que d'élèves) de 4 ou 5 peluches distinctes, panneau collectif récapitulatif des réussites, chaque élève à une barquette avec sa photo pour ranger les photos des peluches trouvées.

Déroulement : les élèves évoluent dans la cour de récréation à la recherche des peluches accessibles ou pas. Les enfants doivent rapporter une photo de la peluche (photos posées dans une barquette au pied de la cachette de la peluche) et la ranger dans leur barquette.

Consignes : «Dans la cour, les doudous sont cachés. Il faut trouver leur cachette mais ne pas prendre les doudous. Quand tu trouves un doudou, ramène sa photo dans ta barquette. Et tu pars chercher la cachette d'un doudou différent. Surtout tu laisses le doudou caché pour les autres élèves».

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
L'élève ramène la photo de chacune des peluches.	<ul style="list-style-type: none"> - Les peluches sont plus ou moins visibles. - Le nombre de peluches cherchées/ trouvées.

Observations : prendre en photo les peluches dans leur cachette pour une séance de langage ultérieure.



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Qui se cache ici ?</p>
---	--	--

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Repérer des indices pertinents dans l'environnement et sur les photos (espace représenté). Établir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.

But donné aux élèves : retrouver les doudous cachés.

Dispositif et matériel : dans la cour, en classe entière ou demi-classe. Les élèves sont répartis en binômes. Photos (autant que d'élèves) de 4 ou 5 peluches distinctes, photos avec une gommette collée à l'endroit où est caché le doudou, les binômes ont une barquette pour ranger les photos des peluches trouvées.

Déroulement : L'enseignant donne la photo d'un endroit où une peluche est cachée : les enfants doivent retrouver la cachette indiquée et rapporter une photo de la peluche. Petit échange pour décrire la photo puis ensuite pour valider la place de la peluche. Une peluche distincte par groupe de deux enfants.

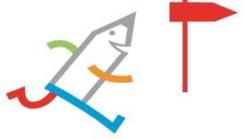
Consignes : «Regardez bien la photo. A la place de la gommette il y a un doudou qui se cache mais je ne sais pas lequel. Ramenez la photo du doudou pour me montrer de quel doudou il s'agit. Surtout vous laissez le doudou caché pour les autres élèves».

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
Les élèves ramènent la photo de la peluche correspondant à la cachette indiquée.	<ul style="list-style-type: none"> - Les peluches sont plus ou moins visibles. - Les photos sont en plan serré ou plus large. - Activité individuelle ou par deux. - Le nombre de peluches cherchées/ trouvées.

Observation : **PROLONGEMENT en classe** : par petit groupe de 4 ou 5, associer une cachette représentée par une photo à une peluche. Faire verbaliser, utiliser le vocabulaire topographique.



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p style="text-align: center;">Je cache, tu trouves le doudou</p>
---	--	--

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Prendre des repères et les communiquer en utilisant le vocabulaire adapté.

But donné aux élèves : cacher ou trouver un objet d'après des indications verbales.

Dispositif et matériel : dans la classe, par demi-classe (pendant que l'autre moitié effectue une autre activité) et par binômes, des peluches, un appareil photo, des affichettes des coins.

Déroulement : par deux, les élèves cherchent une cachette pour leur peluche. Quand ils ont réussi, ils appellent l'enseignante qui va photographier la peluche visible/non visible dans sa cachette. Chaque élève verbalise la cachette : le coin de la classe, les informations topologiques (**dessus/dessous/ en haut/en bas/ à côté/dedans**).

Dans un second temps en dehors de la classe: un binôme du G1 explique à un binôme du G2 où il a caché sa peluche. Celui-ci va chercher la peluche et la ramène. On valide en comparant avec la photo : ce doit être la même peluche.

Consignes : Groupe 1 : « Par deux vous cachez cette peluche. Moi je fais la photo pour se souvenir. Puis il faudra dire à un copain la cachette pour qu'il retrouve facilement la peluche ». Groupe 2 : « Par deux, écoutez les explications de la cachette et allez retrouver la peluche qu'ils ont cachée ».

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
Les objets sont cachés et le coin est nommé avec quelques précisions topographiques. Les chercheurs trouvent rapidement.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la symbolique des coins pour se repérer et communiquer. - Par deux ou individuellement. - Remonter la photo au groupe qui doit communiquer (pour se remémorer pour vérifier).

Observation : séance de langage (en situation puis d'évocation) en parallèle ou si la météo ne permet pas de sortir.
 Activité qui peut ensuite être reprise chaque jour en rituel.



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>Je me promène vers ma maison</p>
---	--	--

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Repérer des indices pertinents dans l'environnement et sur les photos (espace représenté). Établir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.

But donné aux élèves : suivre un itinéraire indiqué par les photos pour récupérer les pièces d'un puzzle.

Dispositif et matériel : dans la cour, en classe entière ou par demi-classe. Photos de différents lieux, l'ensemble des photos constitue un parcours à réaliser. L'élève doit se rendre à l'endroit figuré sur la première photo pour y trouver la suivante ..., cerceaux (maison d'arrivée possibles), A chaque balise, une pièce du puzzle pièce à reconstituer et dans la maison se trouve la dernière pièce et le support.

Déroulement : les élèves sont répartis en binômes. L'enseignant montre la photo de la première cachette. Il explique qu'à cette cachette, il faut prendre une pièce du puzzle et regarder la photo de la cachette suivante.

Consignes : «Regardez bien la photo. A la place de la gommette il y a un doudou qui se cache mais je ne sais pas lequel. Ramenez la photo du doudou pour me montrer de quel doudou il s'agit. Surtout vous laissez le doudou caché pour les autres élèves».

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
Les élèves ramènent toutes les pièces du puzzle et arrivent dans la bonne maison.	<ul style="list-style-type: none"> - Les photos sont en plan serré ou plus large. - Activité individuelle ou par deux. - Petit groupe moins autonome avec l'adulte. - Plusieurs parcours. - Le nombre d'étapes et donc de pièces du puzzle.

Observation :



<p>L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 7. Tracer un itinéraire. 8. Choisir un itinéraire (notion de distance, de temps, de difficulté), gérer son effort. 	 <p>KIM PROMENADE</p>
---	--	---

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Mémoriser un itinéraire

But donné aux élèves : suivre un chemin en se promenant, repérer les objets sur ce chemin et se souvenir de leur place.

Matériel et dispositif : Dans la classe, dans l'école, dans la cour ; des objets divers (en fonction de l'âge des enfants 4/5 pour les petits, 10 pour les grands).

Organisation : en petits groupes qui se suivent.

Déroulement : Les objets sont posés le long d'un parcours (que l'on refera plusieurs fois à l'identique) ; les enfants les nomment au fur et à mesure.

Puis les élèves ferment les yeux pendant que la maîtresse retire un ou plusieurs objets. Les enfants ouvrent les yeux et refont le parcours. Ils doivent nommer le ou les objets manquants.

Consignes : Vous ouvrez les yeux et refaites le parcours ; vous dites quel(s) objet(s) manque(nt).

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
L'enfant identifie le ou les objets manquants.	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants posent eux-mêmes les objets lors du premier parcours. - Augmenter le nombre d'objets. - Ajouter des objets au lieu d'en retirer. - Inverser la place des objets sans en retirer.

Observations :



**L'ENFANT
RANDONNEUR
EXPLORATEUR**

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

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



**Le parcours
memory**

Enjeux décisifs	Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
Objectif(s)	Mémoriser un itinéraire et l'emplacement d'objets

But donné aux élèves : aller chercher un ou plusieurs objets le plus vite possible.

Matériel et dispositif : La cour, le stade, etc. Des objets divers (balles, anneaux, jouets...).

Organisation : groupe classe.

Déroulement : L'enseignant dépose des objets dans la cour. Le groupe classe effectue une promenade avec l'enseignant et repère les objets disposés. L'enseignant demande à un binôme de chercher un ou plusieurs objets.

Consignes : Vous regardez bien autour de vous pendant la promenade. Retournez chercher tel ou tel objet.

Règles de sécurité :

Critères de réussite	Variantes (plus facile ou plus difficile)
L'enfant rapporte l'objet désigné.	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre d'objets. - Complexifier en utilisant des objets de formes ou de couleurs identiques (ex : un cerceau bleu, un cerceau rouge tous deux de même diamètre).

Observations :

