

FICHE N° 1 **DÉPLACEMENTS / ARRÊTS**

Objectif : observer et explorer un espace aménagé

Compétence : être capable de se situer dans cet espace

Descriptif :

1°) déplacements libres dans l'espace encombré de divers objets

Variantes :

- *idem avec arrêt à un signal donné*
- *idem avec arrêt à un endroit précis imposé à chaque signal : en touchant un objet rouge, dans un cerceau, sous un banc, sur un tapis, devant une chaise...*

2°) déplacements selon des consignes collectives et arrêt à un signal donné :

- sur des lignes tracées au sol, sur les objets / dessus, sous les objets / dessous, entre les objets, à droite / à gauche...
- Dans différentes positions : debout, à quatre pattes, allongé...
- de différentes façons : en marchant, en courant, en sautant, en rampant...
- dans différentes directions : en avant, en arrière, sur le côté, vers la porte...

Variantes :

- *idem avec arrêt au signal et questionnement par l'enseignant : « qui est à côté de Pierre ? », « qui est derrière Marie ? », « quel objet se trouve devant Paul ? », « Combien d'enfants sont sur un tapis ? »...*
- *idem avec arrêt au signal et verbalisation : demander à 2 ou 3 élèves à chaque arrêt demandé d'indiquer verbalement l'endroit où ils se trouvent (« je suis sur le tapis », « je suis entre la chaise et le banc », « je suis à côté de Gaëlle »...)*
- *idem avec arrêt à un endroit précis imposé à chaque signal : en touchant un objet rouge, dans un cerceau, sous un banc, sur un tapis, devant une chaise...*

Matériel nécessaire :

Gros matériel, structures de motricité, plinths, bancs, chaises, tunnels, tapis, caissettes, cerceaux...

Signal sonore ou visuel pour marquer les arrêts

Dossards de 2 couleurs différentes

Comment évaluer ?

Mettre les élèves en binômes (l'un agit, l'autre observe puis inversement), les observateurs ayant pour tâche de vérifier le respect des consignes.

Déplacements / arrêts :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Enchaînement rapide des consignes : temps de réaction de plus en plus réduit.
Milieu	N'utiliser qu'une partie de la salle de jeu (réduire l'espace) Réduire le nombre d'objets encombrant l'espace et/ou n'utiliser que 2 ou 3 sortes d'objets (réduction du nombre de repères à prendre en compte)	Élargir l'espace : salle de jeu puis cour de récréation. Augmenter le nombre et la variété des objets disposés dans l'espace. Faire varier les formes et les couleurs de ces objets (multiplication des repères à prendre en compte)
Positionnement des repères	Regroupement des objets de même nature, de même forme ou de même couleur dans un même espace (zones d'objets identiques)	Objets dispersés dans l'espace quelle que soit leur nature, leur forme ou leur couleur.
Visibilité et nature du repère à trouver	Utilisation essentiellement de gros matériel (plinths, bancs, chaises, tapis)	Utilisation d'objets plus petits (cerceaux, caissettes, formes de marquage au sol = pieds, mains, disques, flèches de couleurs différentes...)
Nature des indicateurs fournis	Consignes orales de l'enseignant utilisant un vocabulaire topologique simple (à côté de, sur, sous, devant, derrière) Un seul et même signal pour marquer les arrêts.	Complexification des consignes orales de l'enseignant : vocabulaire topologique (au milieu, entre, à droite, à gauche...), cheminement à suivre... Varier les signaux pour marquer l'arrêt (sonores, visuels) Suivre les indications d'un camarade (travail en binômes).

Nature des outils	Aucun outil : seule consigne orale de l'enseignant à respecter.	Suivre des fléchages au sol ou des cheminements sur un plan de couleurs différentes pour les déplacements
Type d'évaluation : indicateur de réussite	<ul style="list-style-type: none"> - Arrêt au signal - Positionnement correct à l'arrêt (validation par l'enseignant) 	<ul style="list-style-type: none"> - déplacement correspondant à la consigne, arrêt au signal et positionnement correct → tableau à double entrée (fiche individuelle) reprenant les 3 critères et le nombre d'essais permettant de comptabiliser les réussites et les échecs

FICHE N° 2 **PARCOURS - IMAGES**

Objectif : décoder une consigne à partir d'outils visuels puis appliquer cette consigne lors d'un parcours.

Compétence : être capable de décoder un message (une consigne imposant un mode de déplacement), de le mémoriser et de l'appliquer tout au long d'un parcours.

Descriptif : un parcours en étoile, composé de plusieurs ateliers, est mis en place par l'enseignant dans la salle de jeux ou dans la cour. Au début de chaque atelier, les enfants tirent au sort une photo ou un schéma leur indiquant la façon de se déplacer (position, sens...). Les élèves passent 2 ou 3 fois dans chaque atelier.

Variantes :

- Le parcours peut être de « débrouillardise », à visée athlétique, ou gymnique ou de « grimpe », ou de « roule et glisse »...
- Chaque photo ou schéma peut imposer un type d'action, comme :
 - Marcher, courir, glisser, ramper, sauter, se balancer, s'accrocher
- Chaque photo ou schéma peut imposer un déplacement dans des positions différentes, comme :
 - Se déplacer à quatre pattes, à pieds joints, à cloche pieds, assis, debout, à plat ventre, ...
- Chaque photo ou schéma peut imposer un sens de déplacement, comme :
 - En arrière, en avant, de côté
- On peut combiner un type d'action à un sens de déplacement (ex : marcher en arrière) ou un sens de déplacement à une position (ex : se déplacer à cloche pieds en arrière).
- Effectuer le parcours individuellement, en se tenant par deux, en faisant en sorte que les élèves se croisent lors du parcours.
- Mettre les enfants par binôme : l'un tire au sort une photo et se déplace comme sur la photo, l'autre doit faire différemment.
- Un enfant tire au sort une photo et toute la classe effectue le parcours selon la consigne donnée par l'image.
- Remplacer les photos par des schémas ou une silhouette mobile en bois

Matériel nécessaire :

Gros matériel, structures de motricité, plinths, bancs, chaises, tunnels, tapis, caissettes, cerceaux...

Photos ou schémas ou silhouette en bois

Comment évaluer ?

En fonction de leur réussite, les enfants peuvent coller la gommette correspondante sur la case d'un tableau d'évaluation à double entrée, soit collectif (nom de l'enfant/atelier), soit individuel (atelier/façon de franchir)

Parcours - images :
Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Effectuer chaque atelier en temps limité (utiliser un sablier)
Milieu	Mise en place d'un parcours de débrouillardise simple, court, en utilisant du matériel stable, de faible hauteur, de surface large, de faible inclinaison,	Mise en place de parcours plus long de type athlétique ou gymnique en augmentant la hauteur (ce qui favorise l'approche du vide), en diminuant la largeur d'appui, en inclinant les plans de cheminement, en éloignant les éléments les uns des autres, en rendant le support plus instable, les surfaces d'appui plus mobiles, en ajoutant des structures rebondissantes, molles, instables, oscillantes.
Positionnement des repères	Matérialisation du début et de la fin de chaque atelier	Matérialisation du départ
Visibilité et nature du repère à trouver	La photo est affichée près de l'atelier qu'effectue l'enfant.	L'enfant a très peu de temps pour décoder le message. Il est ensuite caché.
Nature des indicateurs fournis	Le mode de déplacement est simple (marcher, courir, glisser, ramper, sauter), facile à mémoriser.	Le mode de déplacement est plus complexe en imposant aux élèves une position et un sens. Mémorisation plus difficile.
Nature des outils	Photos d'enfant, grand format, avec le mode de déplacement clairement représenté.	Schéma ou utilisation de silhouette en bois indiquant la position et /ou le sens lors du déplacement.

Type d'évaluation : indicateur de réussite	Critère de réussite : décoder le bon message et le respecter tout au long du parcours. Validation par l'enseignant	Verbaliser son mode de déplacement à la fin du parcours à son binôme. Validation par son binôme.
---	---	--

FICHE N° 3 **COLLECTE D'OBJETS**

Objectif : observer et prendre des repères dans l'espace

Compétence : être capable de mémoriser les indices prélevés dans l'espace et de situer des objets

Descriptif :

Des objets caractéristiques (objets que les enfants connaissent et ont déjà manipulés) sont disséminés dans la salle. Les élèves se déplacent dans l'espace sans y toucher puis au signal donné par l'enseignant se regroupent et doivent être capables de dire où sont placés les foulards verts, les anneaux jaunes... combien de cerceaux rouges sont alignés..., quel objet est placé sous la chaise..., de quelle couleur est l'objet posé sur le banc... en gardant dans un premier temps un regard sur la salle puis uniquement de mémoire (pour les plus petits, s'aider de photos en plus de la consigne orale : montrer par ex. la photo des 5 anneaux rouges et demander où ils sont placés ?)

Variantes / prolongements :

- Retrouver tous les objets placés..., les rapporter un par un après chaque découverte..., les ranger dans les caisses correspondant à chaque type d'objet (photo ou symbole correspondant)
- Rapporter uniquement les objets demandés (objets jaunes/ objets ronds et rouges / objets en hauteur / objets plus petits que la main / objets cachés sous quelque chose...)
- Former des équipes de 3 ou 4 munies d'une caisse pour recueillir tous les objets collectés : rapporter le plus d'objets possible ou un nombre précis d'objets ayant une caractéristique particulière.
- Sur une planche photos retrouver les objets vus .

Matériel nécessaire :

Gros matériel, structures de motricité, bancs, chaises, tapis...

Petit matériel : anneaux, balles, foulards, sacs de graines, rubans de couleurs et de tailles différentes.

Sablier pour les plus grands.

Comment évaluer ?

- Critères de réussite :
. verbaliser correctement l'emplacement des objets en réponse aux questions

- . comprendre et utiliser un vocabulaire topologique précis
- . retrouver les objets / éliminer le ou les intrus.
- . rapporter le ou les objets demandés (dans le temps donné ou en étant le plus rapide pour les plus grands).

Collecte d'objets :
Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non. Le temps d'observation n'est pas limité.	Le temps d'observation est plus court. Un maximum d'objets doit être rapporté dans un temps limité (sablier). Le temps est codé par min () et par tranches 15 sec(O) Etre le premier à retrouver tous les objets demandés.
Milieu	Mettre en place la situation dans la classe avant d'utiliser l'espace de la salle de jeu. Disposer un nombre limité d'objets dans l'espace.	Augmenter le nombre d'objets. En extérieur : organiser la classe en 2 groupes (<i>Les enfants du groupe 1 vont placer seuls les objets pendant que les élèves du groupe 2 effectuent une ronde ou jeu dansé avec l'enseignant ; puis les enfants du groupe 1 dansent pendant que les enfants du groupe 2 partent à la recherche des objets placés.</i>)
Positionnement des repères	Les objets sont tous posés en hauteur au niveau de la taille d'un enfant sur des éléments facilement identifiables.	Les objets sont placés à différentes hauteurs et sont moins accessibles.
Visibilité et nature du repère à trouver	Les objets sont de grande taille et bien mis en évidence de manière à être parfaitement visibles.	Les objets sont partiellement dissimulés et de plus petite taille.

Nature des indicateurs fournis	Aucun indicateur: recherche sauvage Planche photo avec ou sans intrus des objets pouvant être observés. Définition orale des objets à rapporter selon un seul critère (nature, taille, couleur ou forme)	Les objets à rapporter sont définis oralement selon plusieurs critères (nature et taille / couleur et forme / taille, couleur et forme).
Nature des outils	Utiliser les photos des objets en support à l'observation.	Utilisation de symboles pour définir les objets.
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Objets et/ou intrus trouvés. Planches individuelles avec les photos des divers objets répartis ou non dans l'espace (entourer les objets vus et barrer les autres) ; Etre capable de reconstituer la collection d'objets à partir de photos (éliminer les intrus).	Objets trouvés et rapportés. Intrus repérés. Etre capable de repositionner les objets trouvés les uns par rapport aux autres à l'aide de photos.

FICHE N° 4 **LA VALISE AUX OBJETS**

Objectif : observer et explorer un espace aménagé.

Compétence : être capable de mémoriser les indices prélevés dans l'espace et de localiser des objets / être capable de coopérer.

Descriptif :

On dispose dans l'espace de jeu tous les objets de la valise.

Les élèves ont 3 minutes pour se promener dans l'espace encombré d'objets afin de les repérer sans les toucher ni les déplacer. Au signal, ils reviennent au point de départ et doivent reconstituer la collection d'objets grâce aux photos.

Le groupe qui a retrouvé les photos de tous les objets placés au sol gagne 5 points, les autres 2 points.

Variantes :

- les élèves n'ont que 2' pour se promener dans l'espace encombré d'objets sans toucher ni déplacer les objets. Au signal ils reviennent au point de départ et doivent reconstituer la collection d'objets en la dictant à l'adulte responsable. Le groupe qui a pu citer tous les objets de la zone gagne 5 points, les autres 2 points.

- chaque enfant à une photo représentant un objet qu'il va devoir rapporter (le nom de l'enfant est inscrit sur la photo au feutre Velleda. Chacun repose ensuite sa photo et au signal va chercher l'objet indiqué pour le rapporter le plus rapidement possible à l'enseignant. Les 3 premiers gagnent 5 points, les suivants 3 points s'ils ont rapporté le bon objet et sinon 1 seul point.

- tous les objets sont ramassés mais la zone de jeu reste délimitée. Les élèves se mettent par binômes : l'un choisit un objet et va le placer à l'endroit de son choix dans la zone délimitée, pendant que l'autre ferme les yeux. Puis il revient et demande à son camarade d'aller rechercher l'objet le plus rapidement possible. (les indications données peuvent être de différents ordres : photo de l'objet / indications orales pour décrire l'objet / indications orales portant sur l'emplacement de l'objet). On inverse alors les rôles et on recommence plusieurs fois.

- les objets sont de nouveau éparpillés dans la zone délimitée. Les élèves sont de nouveau en binômes : l'un a les yeux bandés et l'autre la photo d'un objet à rapporter. Ce dernier doit guider à la voix son coéquipier sans le toucher pour l'amener à récupérer l'objet puis revenir.

Matériel :

Une « valise » constituée de 25 objets répertoriés : jouets de plage par exemple (seaux, pelles, moules, bateaux, ballons...) de couleurs et de formes variées.

Planches photos rassemblant 25 photos d'objets différents + étiquettes photos individuelles correspondantes + étiquettes « intrus » (1 planche + un jeu d'étiquettes par groupe de 4 ou 5 élèves)

Photo grand format de chaque objet sous pochette plastique + feutres Velleda pour la 2^{ème} variante.

Foulards pour bander les yeux (1 pour 2 enfants)
Signal sonore.

Comment évaluer ?

La collection d'objets est reconstituée totalement / partiellement / pas du tout.

Les objets sont retrouvés et les intrus éliminés.

Les objets sont rapportés en un temps donné (ou le plus rapidement possible pour les plus grands)

Le groupe est d'accord sur la collection proposée.

La valise aux objets :
Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non. Le temps d'observation n'est pas limité. Donner la possibilité de repartir explorer l'espace plusieurs fois pour compléter son observation.	Le temps d'observation est plus court. Un maximum d'objets doit être rapporté dans un temps limité (sablier). Le temps est codé par min () et par tranches 15 sec(O) Etre le premier à retrouver tous les objets demandés. Différer le moment de reconstitution de la collection.
Milieu	Mettre en place la situation dans la classe avant d'utiliser l'espace de la salle de jeu. Disposer un nombre limité d'objets dans l'espace.	Augmenter le nombre d'objets / le nombre d'intrus Effectuer le jeu en extérieur dans un espace élargi. Eloignement par rapport au lieu de regroupement.
Positionnement des repères	Les objets ne sont pas trop espacés les uns des autres.	Les objets sont très espacés.
Visibilité et nature du repère à trouver	Les objets sont de grande taille et bien mis en évidence de manière à être parfaitement visibles.	Les objets sont partiellement dissimulés et de plus petite taille. Inclure dans la collection des objets de même forme, de même couleur... ne différant que par un détail.
Nature des indicateurs fournis	Aucun indicateur: recherche sauvage Planche photo avec ou sans intrus des objets pouvant être observés. Définition orale des objets à rapporter selon un seul critère (nature, taille, couleur ou forme)	Les objets à rapporter sont définis oralement selon plusieurs critères (nature et taille / couleur et forme / taille, couleur et forme). Augmenter le nombre d'intrus.
Nature des outils	Utiliser les photos des objets en support à l'observation.	Collection à reconstituer en dictée à l'adulte sans le support des photos.

<p>Type d'évaluation : indicateur de réussite</p>	<p>Objets et/ou intrus trouvés. Planches individuelles avec les photos des divers objets répartis ou non dans l'espace (entourer les objets vus et barrer les autres) ; Etre capable de reconstituer la collection d'objets à partir de photos (éliminer les intrus).</p>	<p>Objets trouvés et rapportés. Intrus repérés. Etre capable de repositionner les objets trouvés les uns par rapport aux autres à l'aide de photos.</p>
---	---	---

FICHE N° 5 : SITUATION DE RÉFÉRENCE **LES CHERCHEURS**

Objectif : évaluer les compétences acquises en orientation dans l'espace

Compétences : Se déplacer dans un espace pour trouver 3 objets à l'aide d'indications orales ou graphiques ; établir la correspondance entre l'espace vécu et sa représentation pour localiser ces objets.

Dans un espace adapté et connu (classe, école, cour, parc):

Niveau 1 : Être capable d'aller chercher 3 objets à un endroit non visible du point de départ selon des consignes orales ou graphiques (dessin ou photo) données par la maîtresse.

Niveau 2 : Être capable d'expliquer le lieu où se situe l'objet.

Niveau 3 : Être capable de positionner l'objet sur une maquette ou sur un plan.

Descriptif :

1^{er} niveau : Chaque enfant reçoit de l'enseignant trois indications successives, sous forme de consigne orale, de dessin ou de photo. Il doit trouver l'endroit décrit, représenté ou photographié, s'y rendre et rapporter ou relever un indice.

2^{ème} niveau : A l'aide d'un dessin ou d'une photo, chaque enfant doit trouver successivement 3 lieux caractéristiques et, à son retour, il doit décrire oralement les endroits découverts.

3^{ème} niveau : A l'aide des indications orales, graphiques ou photographiques, chaque enfant doit trouver successivement 3 endroits où sont placés des objets caractéristiques. A son retour, il doit positionner les objets trouvés sur la maquette ou sur le plan.

L'espace investi sera plus ou moins connu, voire nouveau (salle de jeu, école, cour de récréation, parc). Les indices seront placés à des endroits non visibles du point de départ.

Organisation : Travail par ateliers en petits groupes.

Recherche « en étoile » : au départ, l'enseignant donne à chaque enfant une consigne différente ; chacun va chercher l'indice correspondant puis revient au point de départ pour vérification. Il se voit alors confier une 2^{ème} consigne, puis une 3^{ème}.

Matériel nécessaire :

- espace aménagé ou non, intérieur ou extérieur.

- Des indices à rapporter (objets caractéristiques, gommettes, images), à relever ou à mémoriser (dessin ou symbole).
- Une maquette et/ou un plan de l'espace investi vierge et un autre renseigné pour vérification.
- Feuille récapitulative pour l'enseignant indiquant pour chaque balise la consigne à donner, le descriptif du lieu et l'indice à trouver, pour vérification.
- Dessins ou photos de certains endroits à trouver.
- Une feuille de route par enfant lui permettant de noter ou coller les indices trouvés.
- Une grille d'évaluation des enfants sous forme d'un tableau à double entrée permettant de noter le niveau de réussite ou les échecs pour chaque balise et les progrès réalisés.

Critères d'évaluation :

- Indice exact correspondant à chaque objet trouvé selon consigne orale, dessin ou photo ;
- Description précise du lieu de l'objet ;
- Positionnement correct sur la maquette ou le plan.

Les chercheurs :

Des variables pour évaluer les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; Le temps mis est chronométré
Milieu	Lieu connu : salle de jeu, cour	Ecole puis espace élargi et moins connu: parc, square, espace vert
Positionnement des repères	Placement sur des éléments facilement identifiables et connus des enfants	Positionnement topologique par rapport à des éléments photographiés ; Placement plus précis au centre de la photo

Visibilité et nature du repère à trouver	Repère visible, coloré, de grande taille, objet affectif (doudou) ; gommettes de couleur	Repère plus petit, moins visible ; objet caractéristique, image, dessin ou symbole
Nature des indicateurs fournis	Message oral indiquant le lieu; jalons ; photo d'un objet caractéristique en gros plan	Photo d'un endroit remarquable avec un champ plus large ; Dessin de l'objet-repère
Nature des outils	Photo ; indication de la direction ; description orale du lieu	Photo avec un indice permettant d'identifier le lieu exact ; dessin du lieu recherché ; symbole ; indication de distance (en pas) ; maquette, plan simplifié
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Objet trouvé et rapporté ; Description orale de l'endroit où se trouvait l'objet ; Gomme collée sur la feuille de route	Gomme collée dans la bonne case sur la feuille de route ; Dessin ou symbole correctement reproduit ; Indication exacte de l'emplacement de l'indice sur la maquette puis sur le plan

FICHE N° 6 **JE POSE, TU CHERCHES**

Objectif : observer et prendre des repères dans l'espace

Compétences: être capable de mémoriser les indices prélevés dans l'espace et de transmettre des informations permettant de localiser un objet.

Descriptif :

Chaque élève (par demi-classe) va poser un objet (objet particulier, dessin personnalisé, nounours, doudou...) à un endroit donné ; un élève de l'autre groupe doit ensuite aller le chercher et le rapporter d'après une description orale.

Variantes / prolongements :

- Chaque élève (par demi-classe) va placer un objet, repère où il l'a mis, revient au signal de la maîtresse, puis va le rechercher au nouveau signal.
- Donner des consignes de cachettes : « va placer l'anneau rouge sur la chaise près de la fenêtre » ; un élève de l'autre demi-groupe reçoit ensuite la même indication pour aller rechercher l'objet.
- Donner seulement des contraintes de placement des objets : en hauteur, sous quelque chose, derrière quelque chose.
- Chaque élève va placer un objet, repère où il l'a mis puis revient décrire à un camarade son emplacement; ce dernier doit alors le retrouver et le rapporter d'après les indications données par son camarade.
- parcours « à l'aveugle » .

Indications : elles peuvent porter sur

- la direction
- la distance: nombre de pas, plus loin que,
- la position par rapport à un ou plusieurs autre(s) élément(s) caractéristique (→ emploi du vocabulaire topologique : à côté de, entre, à droite de ...)
- le descriptif du lieu où est placé l'objet
- le trajet à suivre

Matériel nécessaire :

Petits objets, dessins individuels, objets affectifs(peluches), objets coin dînette, étiquettes prénoms....

Matériel de motricité disposé dans l'espace en salle de motricité

Comment évaluer ?

Critères de réussite :

- le ou les objets dissimulés sont rapportés au moins 3 fois sur 5.
- l'élève se souvient exactement de la cachette choisie.
- l'élève décrit précisément le lieu où l'objet est dissimulé.

Je pose, tu cherches :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non.	Rapporter l'objet le plus rapidement possible. Définir un temps limite pour rapporter l'objet (sablier). Augmenter le temps entre la pose et la recherche (avoir une activité autre entre-temps)
Milieu	Classe ou salle de jeu.	Ecole puis espace élargi : cour, square, parc...
Positionnement des repères	Placement sur des éléments facilement identifiables et connus des enfants.	Positionnement topologique par rapport à des éléments remarquables (à quatre pas à droite du banc, au milieu du buisson derrière le lampadaire,...)
Visibilité et nature du repère à trouver	Objet coloré, de grande taille, placé en évidence.	Objet de taille réduite dissimulé partiellement puis totalement. Remplacer les objets à rapporter par des pinces de contrôle (de forme identique pour tous les binômes mais avec un poinçon différent). Donner 2 objets (ou plus) à dissimuler et retrouver dans des lieux différents

Nature des indicateurs fournis	Description orale du lieu.	Indication de direction et/ou de distance (pas). Position par rapport à un ou plusieurs autre(s) élément(s) caractéristique(s) Descriptif du trajet à suivre → faire varier les points de départ.
Nature des outils	Indication orale	Indications orales qui seront ensuite remplacées par un dessin fait par le poseur ou un plan simplifié.
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Objet trouvé et rapporté. Tableau récapitulatif avec le nom des élèves : mettre une croix ou coller une gommette pour chaque objet rapporté	Idem avec plusieurs objets. Marquage identique à celui du poseur (feuille de route à poinçonner / double marquage) Représentation graphique du lieu ; repérage de l'emplacement et/ou du trajet sur le plan.

FICHE N° 7 **LE CHEMIN**

Objectif: parcourir un trajet en prenant des repères dans l'espace.

Compétence : être capable de mémoriser, de formuler et de transmettre des informations pour suivre un chemin.

Descriptif : suivre un itinéraire : dans un espace encombré, réaliser un itinéraire en prenant des repères et en variant les modes de déplacement. Le mémoriser, le reproduire, le décrire.

Donner des indications à un autre pour qu'il accomplisse le même trajet.

Variantes/prolongements:

- suivre un parcours aménagé en respectant les indications de l'enseignant ou d'un autre enfant en binôme (passer dessus, dessous, entre, à droite, à travers...)
- réaliser le parcours selon les indications de mode de déplacement (marcher, sautiller, ramper, se déplacer à 4 pattes...)
- suivre un fil de couleur en laine ou autre (fil d'Ariane) et refaire le même trajet sans fil dans un espace encombré d'objets fixes (tapis, caissettes, cerceaux...)
- travail sur quadrillage / damier = établir des relations entre l'espace vécu (déplacement sur quadrillage matérialisé au sol à l'aide de cordes, de scotch...) et l'espace représenté (quadrillage sur feuille)
- coder les indications de déplacements avec les élèves (tracés, flèches).
- décoder les indications de déplacements
- chaque enfant invente un circuit et transmet les informations à un autre enfant sous forme orale ou codée.
- donner les indications de parcours au fur et à mesure au les donner toutes dès le départ et faire le parcours de mémoire.

Matériel nécessaire :

plots de couleur, caissettes, bancs, chaises, tapis, pelotes de laine, petit matériel, marques au sol, feuilles de papier et crayons, étiquettes représentant les éléments du parcours.

Comment évaluer ?

Critères de réussite:

Réalisation correcte de l'itinéraire.

Mémorisation du trajet

Le chemin

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non Mémoriser les consignes l'une après l'autre.	Mémoriser plusieurs consignes en même temps. Reproduire le trajet de façon différée.
Milieu	N'utiliser qu'une partie de la salle de jeu (réduire l'espace). Réduire le nombre d'objets encombrant l'espace. Réduire le nombre de repères à prendre en compte.	Élargir l'espace : salle de jeu puis cour de récréation. Augmenter le nombre et la variété des objets disposés dans l'espace. Faire varier les formes et les couleurs de ces objets (multiplication des repères à prendre en compte).
Positionnement des repères	Aligner les objets en les plaçant en plusieurs parcours parallèles.	Objets dispersés dans l'espace quelle que soit leur nature, leur forme ou leur couleur.
Visibilité et nature du repère à trouver	Utilisation essentiellement de gros matériel (plinths, bancs, chaises, tapis).	Utilisation d'objets plus petits (cerceaux, caissettes, formes de marquage au sol = pieds, mains, disques, flèches de couleurs différentes...)
Nature des indicateurs fournis	Consignes orales de l'enseignant utilisant un vocabulaire topologique simple (à côté de, sur, sous, devant, derrière) Message oral d'un autre élève	Complexification des consignes orales de l'enseignant : vocabulaire topologique (au milieu, entre, à droite, à gauche...), cheminement à suivre... Suivre les indications d'un camarade (travail en binômes). Reproduction codée du trajet.
Nature des outils	Aucun outil : seule consigne orale de l'enseignant à respecter.	Suivre des fléchages au sol ou des cheminements matérialisés par le fil d'Ariane. Utiliser un codage.

Type d'évaluation : indicateur de réussite	Respect des consignes: itinéraire correctement réalisé. Description orale du parcours réalisé et des différentes étapes. Sur une grille, reconnaître et entourer les repères rencontrés sur le parcours.	Mémorisation et respect de l'ensemble des consignes données au départ. Sur une feuille, replacer dans l'ordre les étiquettes représentant les éléments du chemin suivi et tracer l'itinéraire réalisé.
---	--	---

FICHE N° 8 **LA COURSE AUX FICHES**

Objectif: parcourir un trajet en prenant des repères dans l'espace.

Compétences visées :

- Mémoriser un itinéraire
- Prendre des repères et des indices
- Formuler et transmettre des informations pour suivre un chemin

Descriptif : la classe est organisée en doublettes.

Dans la salle de motricité aménagée, par exemple. Attribuer à chaque couple d'enfants un jeu de 10 fiches cartonnées marquées d'un symbole particulier. Déterminer en commun un point de départ et un point d'arrivée.

Consignes :

- effectuer un trajet « aller » en prenant un itinéraire libre et en le balisant avec les fiches symboles du couple ;
- effectuer le trajet « retour » le plus rapidement possible en récupérant la totalité des fiches.

Reproduire 2 ou 3 fois la situation en empruntant des parcours différents.

A l'issue de ces parcours, proposer aux élèves de formuler leurs stratégies et les difficultés rencontrées.

Variantes :

- un parcours par doublette, aménagé avec plus ou moins de matériel.
- Varier le nombre de fiches à poser
- Désigner au sein de chaque doublette, un « voleur » et un « gendarme » :
consignes pour le voleur : se rendre dans un endroit précis en suivant l'itinéraire de son choix
consigne pour le gendarme : observer l'itinéraire du voleur, l'emprunter pour rejoindre le voleur dans son repaire.
- Imposer des contraintes pour agrandir le parcours : passer obligatoirement par 2 ou 3 endroits caractéristiques : banc, toboggan, arbre...
- Partir d'une histoire : « la poule et son poussin »

Désigner au sein de chaque doublette, une « poule » et son « poussin » :

L'histoire : « Il était une fois une poule et son poussin qui avaient très faim. Cela faisait 10 jours qu'ils n'avaient rien mangé. Soudain, la maman poule trouve un énorme tas de graines : le problème, c'est qu'elle ne pouvait pas les transporter et, de plus, elle se trouvait loin du poulailler. La poule décide alors de retourner à la maison pour en informer son poussin. Pour cela, elle prend un chemin qu'elle doit absolument mémoriser

car elle devra l'expliquer à sa fille, qui est maintenant suffisamment grande pour y aller seule.

Consignes pour la poule : se rendre au poulailler en suivant l'itinéraire de son choix,. Arrivée à destination, elle devra fournir à son poussin toutes les explications nécessaires pour reproduire l'itinéraire.

Consigne pour le poussin : mémoriser les explications de la maman poule et reproduire l'itinéraire pour atteindre les graines.

- Imposer un circuit en boucle, où le point de départ est aussi le point d'arrivée (répartir les points de départ des couples pour éviter aux joueurs de se gêner).

Matériel nécessaire :

- des jeux de fiches cartonnées
- des plots et des caissettes...

La course aux fiches

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Un maximum de fiches doit être rapporté dans un temps limité (sablier). Etre la première équipe à rapporter toutes les fiches.
Milieu	Choisir un espace connu et peu aménagé (plots et caissettes)	Mettre en place ce jeu dans la cour de récréation. Augmenter le nombre de repères remarquables en enrichissant l'espace aménagé de plots et de caissettes et autres objets.
Positionnement des repères	Chaque équipe a son propre parcours et les repères sont quelques objets à hauteur d'enfants.	Les repères sont des objets plus nombreux, de hauteurs et de tailles différentes, dispersés dans la cour.
Visibilité et nature du repère à trouver	Utilisation de fiches grand format, très visibles. Chaque équipe a des fiches de couleurs différentes.	Utilisation de fiches blanches, petit format, pour toutes les équipes. Seul un code écrit les différencie.

Nature des indicateurs fournis	Consignes orales de l'enseignant Message oral d'un autre élève	L'enseignant impose des passages obligatoires : banc, toboggan, arbres... Suivre les indications orales ou écrites d'un camarade (travail en binômes).
Nature des outils	Fiches	Fiches
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Nombre de fiches récupérées avec ou sans aide	La qualité du message La pertinence du vocabulaire et de son utilisation

FICHE N° 9 **PARCOURS SUISSE**

Objectif: repérer les objets insolites le long d'un parcours jalonné.

Compétence : être capable d'observer, de retrouver, de décrire des indices et de les situer dans l'espace.

Descriptif : suivre un itinéraire jalonné de repères (brins de laine, papiers de couleur, flèches...); repérer au passage les objets insolites rencontrés.

Variantes/ prolongements :

- Tous les enfants suivent le même parcours par petits groupes.
- Plusieurs parcours de couleurs différentes qui se croisent dans un même espace peuvent être envisagés. Chaque groupe d'enfants suit un parcours différent.
- Collecter tous les objets insolites rencontrés ou uniquement ceux présentant une caractéristique (couleur, forme, catégorie d'objets...).
- Mémoriser puis verbaliser les objets rencontrés.
- Cocher sur une grille les objets repérés.
- Replacer dans l'ordre les photos ou les dessins des objets rencontrés.

Matériel nécessaire :

Brins de laine

Papiers de couleur

Flèches

Formes au sol (pieds, mains, formes)

Objets insolites

Comment évaluer ?

- Nommer et reconnaître les objets insolites.
- Cocher les objets insolites rencontrés sur une grille.
- Indiquer oralement l'emplacement des objets rencontrés.
- Coder le parcours jalonné de repères.

Le parcours suisse
Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle.	Trouver un maximum d'objets dans un temps donné.
Milieu	Parcours simple Réduire le nombre d'objets insolites et n'utiliser que 2 ou 3 sortes d'objets (réduction du nombre de repères à prendre en compte).	Elargir l'espace : parcours plus long et plus sinueux; plusieurs parcours qui se croisent. Augmenter le nombre et la variété des objets insolites disposés dans l'espace. Faire varier les formes et les couleurs de ces objets (multiplication des repères à prendre en compte)
Positionnement des repères	Objets visibles placés le long du trajet.	Objets moins visibles placés à une certaine distance du parcours.
Visibilité et nature du repère à trouver	Repères visibles, colorés, de grande taille jalonnant le parcours. Une seule catégorie d'objets insolites facilement repérables.	Repères plus petits, moins visibles : brins de laine, bandes de papier, fléchages au sol... Objets insolites à repérer variés, nombreux et de petite taille.
Nature des indicateurs fournis	Parcours clairement jalonné Consignes orales indiquant la nature des objets insolites à repérer.	Plusieurs parcours jalonnés comportant moins de repères. Aucune indication sur le type d'objets insolites à repérer.
Nature des outils	Aucun outil : consigne orale de l'enseignant concernant le parcours à suivre.	Suivre le parcours jalonné en suivant sa représentation sur un plan.
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Nombre d'objets insolites nommés. Nombre d'objets insolites rapportés. Entourer sur une grille les objets insolites rencontrés.	Description exacte du positionnement des objets rencontrés. Représenter et coder le parcours jalonné de repères. Positionner les objets trouvés sur le schéma du parcours.

FICHE N° 10 **LE PARCOURS FLÉCHÉ**

Objectif: observer, flécher, suivre un itinéraire

Compétence: être capable de flécher un itinéraire et de suivre un trajet matérialisé par des flèches.

Descriptif : choisir un chemin et une direction pour aller d'un point à un autre ; flécher l'itinéraire en plaçant des flèches sur le sol ; faire retrouver à un autre le trésor caché à l'arrivée.

Organisation : Chaque groupe d'enfants, muni de plusieurs flèches cartonnées ou plastifiées (ou autres repères : mains, pieds ; plaquettes comportant des numéros...), à partir d'un point de départ matérialisé (cerceau de couleur), doit flécher un chemin menant à « son trésor ».

Matériel nécessaire :

Flèches de différentes couleurs

Formes à placer au sol : mains, pieds,...

Objets « trésor ».

Des cerceaux pour matérialiser différents espaces.

Plaquettes de lettres et de numéros.

Variantes/prolongements :

- Le parcours peut être numéroté: aller du 1 au 2, du 2 au 3...ou alphabétique.
- Différents parcours de couleurs différentes peuvent être proposés.
- Le travail d'élaboration du trajet peut être réalisé de façon individuelle, par 2, par groupe.
- L'espace peut être dégagé ou encombré.
- Le chemin fléché doit passer par plusieurs étapes caractéristiques.
- Le chemin fléché doit mener successivement à 3 trésors placés à des endroits différents.
- Safari : à partir d'un poste central, une dizaine de pistes sont balisées, chacune avec du matériel bien distinct (plots jaunes, mains rouges...). Suivre une piste pour retrouver l'animal caché au bout ou poinçonner sa feuille de route (possibilité d'intégrer des éléments à relever sur le parcours : symboles, lettres, ...) et repasser par le poste central pour validation avant de suivre une nouvelle piste.

Comment évaluer ?

Le fléchage permet d'indiquer le trajet à suivre pour retrouver l'emplacement du trésor : faire vivre le parcours par un autre élève qui décède le fléchage.

Le parcours fléché

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non Choisir un chemin, le tracer puis placer son trésor à l'arrivée	Choisir d'abord l'emplacement de son trésor, et le placer. Puis choisir un chemin pour y aller et le tracer jusqu'à l'arrivée.
Milieu	N'utiliser qu'un espace. Espace nu ou peu encombré.	Utiliser plusieurs espaces : salle de jeu puis couloirs, cour de récréation. Espace encombré.
Positionnement des repères	Accepter un positionnement rapproché des flèches.	Imposer un positionnement plus espacé (nombre de pas entre chaque flèche..., longueur de corde repère...)
Visibilité et nature du repère à trouver	Nombre de flèches important pour tracer le parcours.	Nombre de flèches réduit sans modifier la longueur du parcours. Même parcours recodé avec un nombre réduit de flèches ou autre parcours.
Nature des indicateurs fournis	Consignes orales de l'enseignant utilisant un vocabulaire topologique simple.	Imposer des contraintes supplémentaires: lieu du trésor, lieux de passage imposés, nombre de changements de direction. Représentation codée du trajet.
Nature des outils	Aucune distance imposée entre 2 flèches.	Mesure de la distance entre 2 flèches au pas, corde étalon...
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Trésor retrouvé. Description orale correcte du trajet utilisé.	Représentation graphique du parcours fléché et positionnement du trésor.

FICHE N° 11 **COURSE AUX PHOTOS**

Objectif : observer, explorer, repérer puis coder

Compétence : Etablir une concordance entre un espace réel et sa représentation photographique

Descriptif : Chaque enfant ou groupe de 2 enfants, muni d'une photo, doit trouver l'endroit photographié, s'y rendre et relever un indice. L'espace investi sera connu, voire familier (classe, salle de jeu, école, cour de récréation).

Organisation : Recherche « en étoile » : au départ, on donne à chaque groupe d'enfants une photo différente ; chacun va chercher l'indice correspondant puis revient au point de départ pour vérification. Il se voit alors confier une 2^{ème} photo etc...

Matériel nécessaire :

- espace aménagé ou non
- un ou plusieurs lots de photos en double (pour une classe de 24 répartie en 12 groupes de 2 enfants, prévoir des lots de 2 x 12 photos). Ces lots seront de difficulté variable selon le lieu et la précision de la photo : nounours ou caissettes de couleur placées de façon topologique par rapport à des éléments de mobilier ; coins de la classe puis de la salle de jeu ; points remarquables de la cour.
- Des indices à rapporter (collection d'objets type bouchons ou boutons, gommettes, images, pièces de puzzle) ou à relever (dessin ou symbole)
- Une feuille de route par groupe d'enfants comportant, à côté de chaque photo miniature (ou de sa représentation ou de son n°) une case pour coller la gommette trouvée ou inscrire le symbole vu.
- Un panneau de réponses pour vérification

Comment évaluer ?

Prévoir un tableau de concordance photos / gommettes pour que le maître puisse vérifier rapidement puis que les élèves puissent faire une auto-correction.

Variantes :

- Top photos : 1 planche de 12 photos par groupe de 2 ou 3 élèves. A chaque photo est associée une lettre. Au signal de l'enseignant, se rendre le plus rapidement possible à l'endroit indiqué oralement : point A, point G... (situer pour les plus grands les différents points sur le plan)
- Le circuit photos :

Les élèves doivent suivre un itinéraire dans l'école, représenté par une suite de photos. Ils rapportent des objets (bouchons, gommettes) trouvés sur chaque lieu pris en photo.

- D'où a été prise la photo ? : le point de vue du photographe

Prévoir 3 prises de vue (ou plus) d'un même lieu pris sous 3 angles différents (de dos, de profil, de face) et placer un cerceau assorti d'un indice qui matérialise l'emplacement du photographe pour chacune des 3 photos possibles. L'élève doit trouver depuis quel cerceau a été prise sa photo en rapportant l'indice correspondant. Conseils : construire des appareils photos en carton pour faciliter la visée, prendre les photos au 50 mm.

Course aux photos :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; Le temps mis est chronométré
Milieu	Classe ou salle de jeu	Ecole puis espace élargi : cour, square, quartier
Positionnement des repères	Placement sur des éléments facilement identifiables et connus des enfants	Positionnement topologique par rapport à des éléments photographiés ; positionnement à l'emplacement du photographe
Visibilité et nature du repère à trouver	Repère visible, coloré, de grande taille, objet affectif (doudou) ; gommettes	Repère plus petit, moins visible ; pièce de puzzle, dessin ou symbole
Nature des indicateurs fournis	Message oral indiquant le lieu ; jalons ; photo d'un objet caractéristique en gros plan	Photo d'un endroit remarquable avec un champ plus large ; flèches ; emplacement matérialisé sur la maquette ; lieu indiqué sur un plan simplifié

Nature des outils	Photo ; indication de la direction ; description orale du lieu	Photo avec un indice permettant d'identifier le lieu exact ; dessin du lieu recherché ; symbole ; indication de distance (en pas) ; plan simplifié
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Objet trouvé et rapporté ; description orale de l'endroit où se trouvait l'objet ; gommette collée sur la feuille de route	Gommette collée dans la bonne case sur la feuilles de route ; dessin ou symbole correctement reproduit ; représentation graphique du lieu trouvé ; indication de l'emplacement de l'indice sur la maquette puis sur le plan

FICHE N° 12 **LE CARRÉ BLANC**

Objectif : observer, explorer, repérer, compléter la photo

Compétence: prendre des indices dans l'espace pour trouver l'objet manquant sur une photo.

Descriptif : Chaque enfant ou groupe de 2 enfants est muni d'une planche de photos numérotées comportant chacune un cache blanc et d'une feuille de route avec des étiquettes représentant les détails occultés sur les photos (ou le nom de ces objets manquants). Il doit trouver les endroits photographiés, s'y rendre et repérer l'objet manquant sur la photo. Il doit alors replacer l'étiquette correspondante à sa place sur la zone blanche de chaque photo. L'espace investi sera connu, voire familier (classe, salle de jeu, école, cour de récréation).

Organisation : Recherche « en circuit » : au départ, on donne à chaque groupe d'enfants une planche de photos placées dans un ordre différent ; chacun va chercher l'objet manquant sur chaque photo et place l'étiquette correspondante au bon endroit sur la photo. Puis il revient au point de départ pour vérification.

Matériel nécessaire :

- espace aménagé ou non
- deux lots de planches de photos numérotées (pour une classe de 24 répartie en 12 groupes de 2 enfants, prévoir 12 planches de photos, soit 2 séries de 6 photos). Sur chacune de ces photos, un cache détermine une zone blanche correspondant à un objet manquant.
- Une feuille de route par groupe d'enfants comportant une série d'étiquettes des photos de détails correspondant aux zones blanches des photos de la planche.
- Un panneau de réponses pour vérification

Comment évaluer ?

Prévoir un tableau des photos complétées pour que le maître puisse vérifier rapidement puis que les élèves puissent faire une autocorrection.

Variantes :

- Les objets leurres :

La feuille de route comporte un grand nombre de photos de détails dont seules certaines correspondent aux zones blanches des photos. Il s'agit de choisir le détail correspondant exactement à la zone cachée de chaque photo.

- L'objet manquant :

Simplification de la situation « le carré blanc » : une photo plastifiée avec 3 carrés blancs + la photo du détail manquant. L'élève coche avec un feutre le bon carré sous lequel est réellement le détail pris en photo (ou colle une gommette de la couleur correspondante sur sa feuille de route).

- Deviner l'objet manquant :

A partir de la planche de photos comportant un carré blanc, il faut dessiner ou écrire sans modèle le nom de l'objet manquant dans la zone blanche.

Le carré blanc :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; Le temps mis est chronométré
Milieu	Classe ou salle de jeu ; espace connu	Ecole puis espace élargi : cour, square, quartier ; espace peu connu
Positionnement des repères	Le carré blanc de la photo est placé sur des éléments facilement identifiables et connus des enfants	Le carré blanc de la photo correspond à un élément plus petit ou moins évident, rendant nécessaire une vérification visuelle précise
Visibilité et nature du repère à trouver	L'objet manquant sur la photo est visible, coloré, de grande taille, connu, facilement repérable	L'objet manquant est plus petit, moins visible, moins évident, nécessitant une observation plus précise

Nature des indicateurs fournis	Une photo plastifiée avec 3 carrés blancs + la photo du détail manquant. L'élève coche avec un feutre le bon carré sous lequel est réellement le détail pris en photo	Une planche de photos numérotées comportant chacune un cache blanc et une feuille de route comportant des représentations de détails numérotés ; replacer sur les photos les numéros correspondant aux détails occultés sur les photos
Nature des outils	Photos ; indication du secteur de recherche ; description orale du lieu	Photos ; dessin ou schéma du détail caché ; symbole représentant le détail caché ; étiquette comportant l'écriture du nom de l'objet manquant
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Étiquette de l'objet manquant collée à son emplacement sur la bonne photo ; description orale de l'objet manquant ; concordance des photos complétées avec le tableau de vérification	Objet manquant correctement identifié : choix exact (photo, numéro, dessin ou symbole) ; représentation graphique ou écriture du nom du détail manquant

FICHE N° 13 **LA MAQUETTE**

Activité décrochée, réalisée en classe en complément d'un travail d'orientation en salle de jeux.

Objectif : observer, repérer, représenter en dimension réduite, représenter en volume.

Compétence : Etablir une concordance entre l'espace réel et sa représentation en volume réduit.

Descriptif : faire construire, en atelier, la maquette (en 3D) de la classe, d'un parcours de motricité ou d'un espace aménagé pour un jeu d'orientation dans la salle de jeu. On construira autant de maquettes que de groupes de 6 enfants. Plusieurs séances seront à prévoir.

Organisation : atelier de 6 élèves avec le maître qui :

- Propose un cadre prédécoupé en carton de la forme de l'espace représenté,
- Aide à l'orientation de la maquette par le positionnement des portes et fenêtres,
- Suscite les échanges entre les élèves,
- Fait apparaître les contradictions,
- Incite les enfants à aller vérifier sur le terrain.
- Introduit la notion « vue de dessus »

Matériel nécessaire :

- Pour la structure : une barquette en carton 30 x 50 (type « Jardiland » pour transporter les petits pots de fleurs)
- Pour représenter le mobilier : des tasseaux, des boîtes d'allumettes, des petits cubes, des grosses perles... et du matériel ASCO pour les éléments du parcours
- Pour fixer : du blue-tack / du scotch / des punaises
- Des photos d'ensemble de la classe, de l'espace représenté ou du parcours, prises de différents points de vue.
- Plusieurs photos montrant des éléments de la classe, de l'espace ou du parcours.

Comment évaluer ?

Faire contrôler la maquette d'un groupe par un autre groupe.

Faire cocher un tableau reprenant les points principaux du cahier des charges. (Nombre de bancs, place des fenêtres...)

Aide personnalisée :

Le passage au plan ou au volume permet de comprendre les difficultés rencontrées par certains élèves au cours d'activités d'orientation.

La vision erronée de certains élèves, qui placent les éléments en miroir par exemple, apparaît plus clairement dans ce type d'exercice.

On pourra alors proposer à ces enfants des ateliers autour de petits jeux d'orientation



tels que : Topologie, Toporama (Nathan)



Construction d'une maquette :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Positionner les éléments dès l'exploration du parcours ou de l'espace réel	Repositionner de façon différée les éléments de la maquette
Milieu	Organiser le positionnement des éléments de la maquette avec les élèves, in situ. (sur le lieu de la classe ou du parcours)	Repositionner les éléments de mémoire, dans un autre lieu
Positionnement des repères	Moins d'éléments à positionner	Enrichir la maquette en positionnant correctement d'autres éléments
Visibilité et nature du repère à trouver	Parcours simple + plusieurs photos prises de différents points de vue Photos des différents éléments à placer	Plusieurs photos du parcours. La tâche intermédiaire consistera à replacer les photos dans l'espace en fonction de la place du photographe. Photo prise vue de dessus

Nature des indicateurs fournis	Placer la photo d'un élève à la bonne place Placer celle de la maîtresse	Faire différentes photos de la maquette, demander aux élèves de trouver la place du photographe
Nature des outils	Boite parallélépipédique déjà orientée par le placement préalable des portes et fenêtres	Fabrication complète de la maquette par les enfants à partir des éléments fournis
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Cahier des charges allégé Avoir positionné correctement : <ul style="list-style-type: none"> - 3 éléments - 5 éléments 	Cahier des charges plus complet Avoir positionné correctement : <ul style="list-style-type: none"> - 8 éléments Avoir respecté les espaces entre les éléments

FICHE N° 14

LE PLAN

(Prolongement de la fiche 13, à l'attention des G.S. uniquement)

Activité décrochée, réalisée en classe en complément d'un travail d'orientation en salle de jeux.

Objectif : observer, repérer, représenter, coder

Compétence : passer de l'espace réel, à l'espace représenté

Progression :

- Passer de l'espace réel et vécu à sa représentation en 3 dimensions par la maquette (fiche 14) puis à 2 dimensions par le plan (fiche 15).
- Passer de la représentation des éléments en volume à échelle réduite à un codage par des symboles en 2 dimensions.
- Passer de la compréhension d'une représentation en 3D à la lecture d'une représentation en 2 D sur un plan.

Descriptif : faire construire, en atelier, le plan d'un parcours de motricité ou d'un jeu d'orientation, à partir de la maquette.

On construira autant de plans que de groupes de 6 enfants.

Plusieurs séances seront à prévoir.

Organisation : atelier de 6 élèves avec le maître qui :

- Introduit la notion « vue de dessus » à partir de la maquette
- Suscite les échanges entre les élèves,
- Fait apparaître les contradictions,
- Incite les enfants à aller vérifier sur le terrain.
- Induit la notion de codage quand l'objet est trop difficile à représenter
- Aide à l'orientation du plan

Matériel nécessaire :

- Une feuille A3 par groupe ou pour 2
- Crayon à papier
- Gomme

Comment évaluer ?

Prévoir un plan (exact) afin que les élèves puissent confronter leur production avec celle affichée.

Cette activité est très difficile pour des enfants de cet âge. On peut néanmoins mener un travail intéressant en faisant constamment des allers-retours entre les émetteurs d'hypothèses et le point de vue du récepteur : le plan ayant pour but d'être compris des autres.

FICHE N° 15

CHASSE AUX GOMMETTES

Objectif : Mémoriser l'emplacement de repères sur un parcours et les positionner sur un plan.

Compétence : Explorer, repérer des indices dans l'espace et les situer sur le plan.

Descriptif : Chaque enfant devra franchir les différents éléments d'un parcours aménagé dans la salle de jeu en repérant les grosses gommettes de couleur qui y sont collées. Il devra ensuite revenir au départ et placer des gommettes sur le plan, de même couleur et de même forme que celles rencontrées sur le parcours réel.

Remarque : ce jeu doit être précédé d'un travail sur la réalisation du plan du parcours et la mise en commun des symboles utilisés.

Organisation : Recherche collective, les enfants étant répartis sur les différents secteurs du parcours; chacun évolue sur le parcours jusqu'à ce qu'il trouve un indice (grosse gommette) puis revient au point de départ pour placer une petite gommette de même forme et couleur à l'emplacement correspondant sur son plan ; il repart alors chercher un autre indice.

Matériel nécessaire :

- Parcours aménagé avec divers éléments de petit et de gros matériel dans la salle de motricité.
- Grosses gommettes de forme et de couleur différentes placées à des endroits stratégiques du parcours.
- Plan du parcours qui aura été élaboré au préalable en classe à partir de la maquette : une copie de ce plan par enfant.
- Boîtes de gommettes de petite taille, de formes et couleurs similaires aux grosses, pour replacer sur le plan.
- Un plan renseigné pour vérification.

Comment évaluer ?

Faire comparer aux enfants le positionnement des gommettes sur leur plan avec le plan de correction renseigné : vérification par le maître de façon collective, avec comparaison des résultats et retour au parcours réel pour correction ; correction individuelle ou autocorrection par les élèves.

Variantes :

- Mémoriser plusieurs indices avant de venir les positionner sur le plan (seul ou à plusieurs).
- Relever les indices d'une certaine couleur par groupe d'enfants.
- A partir des gommettes collées sur un plan du parcours, localiser leur emplacement par rapport à la représentation des éléments du parcours et aller replacer une gommette identique au même endroit sur le parcours réel.
- Sur un parcours aménagé en 5 ou 6 ateliers distincts, chaque groupe de 4 ou 5 enfants va aller placer des gommettes sur un secteur. Les groupes vont ensuite changer d'atelier pour repérer les indices placés par l'autre groupe et les positionner sur leur plan.

Chasse aux gommettes :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Localiser le maximum de gommettes dans un temps imparti
Milieu	Parcours simple dans la salle de jeu	Parcours plus complexe, plus long Plusieurs ateliers différents Plusieurs éléments identiques placés à différents endroits du parcours
Positionnement des repères	Placement sur des éléments facilement identifiables et connus des enfants, à hauteur des yeux	Positionnement sur des éléments plus inhabituels, au sol ou en hauteur
Visibilité et nature du repère à trouver	Repère visible, de couleur se détachant sur le support, gommette de grande taille	Repère plus petit, moins visible, de couleur proche du support, plus dissimulé
Nature des indicateurs fournis	Message oral donnant une indication du lieu; Photo de l'emplacement de la gommette ; Indication de la couleur de la gommette à trouver	Aucune indication; Secteur de recherche indiqué sur le plan au départ

<p>Nature des outils</p>	<p>Description orale de l'élément sur lequel se trouve la gommette Retrouver parmi un lot d'images l'élément sur lequel est placée la gommette Maquette du parcours</p>	<p>Symboles des éléments du parcours sur lesquels sont collées les gommettes; Plan simplifié pour replacer les gommettes</p>
<p>Type d'évaluation : indicateur de réussite</p>	<p>Emplacement de la gommette mémorisé Description orale de l'endroit où se trouvait la gommette sur le parcours Gommette positionnée sur la maquette du parcours</p>	<p>Nombre maximum de gommettes collées au bon emplacement sur le plan Concordance entre la place des gommettes sur le plan et sur le parcours</p>

FICHE N° 16 **LA CARTE AU TRÉSOR**

Objectif: trouver le trésor positionné sur le plan.

Compétence : être capable de placer un objet, de repérer et de noter son emplacement sur un plan. Être capable de retrouver un trésor à l'aide d'un repère sur plan.

Descriptif : La classe est divisée en groupes de 2 ou 3 enfants, appariés par deux. Chaque groupe d'enfants va placer son trésor à l'endroit de son choix et positionne cet emplacement sur son plan. Puis on échange les plans avec l'autre groupe. Chaque groupe essaie de trouver le trésor des camarades à l'aide du plan.

Remarque : ce jeu doit être précédé d'un travail sur la réalisation du plan de l'espace investi et la mise en commun des symboles utilisés.

Variantes/prolongements:

- Donner des indications de direction
- Imposer un positionnement du repère par rapport à un élément précis
- Utiliser un plan quadrillé et déterminer un secteur par groupe d'enfants pour placer puis chercher l'objet
- Par deux : l'un va cacher plusieurs objets sur le parcours, puis indique leur emplacement sur le plan : l'autre doit retrouver les objets à l'aide du plan. Le premier l'accompagne pour valider sa recherche.
- Indiquer sur le plan le cheminement suivi pour arriver au trésor.
- La recherche est chronométrée, le cheminement pour accéder au trésor est imposé ou non.
- Réaliser le parcours selon les indications de mode de déplacement (marcher, sautiller, ramper, se déplacer à 4 pattes...)

Matériel nécessaire :

Plan vierge, crayon ou gomme pour le codage, objet/trésor.

Comment évaluer ?

Critères de réussite:

Trace écrite correcte de l'emplacement du trésor sur le plan.

Lecture correcte du plan pour retrouver le trésor.

La carte au trésor
Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Chronométrer le temps pour trouver le trésor
Milieu	Dans la classe	Élargir l'espace : salle de jeu puis cour de récréation
Positionnement des repères	Sur un élément placé à un endroit facilement identifiable sur le plan (angle de mur, porte, élément représenté par un symbole simple)	Repères positionnés par rapport à des éléments identifiables (à une certaine distance, dans une certaine direction)
Visibilité et nature du repère à trouver	Le trésor est visible	Le trésor peut être plus ou moins dissimulé
Nature des indicateurs fournis	<p><i>Pour l'enfant qui place le trésor :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Consignes orales de l'enseignant utilisant un vocabulaire topologique simple (à côté de, sur, sous, devant, derrière) - Plan simplifié ne comportant que peu d'éléments - Indication d'un secteur sur le plan <p><i>Pour celui qui va chercher le trésor :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Indication orale de son emplacement - Positionnement sur le plan, sur un élément facilement identifiable par l'enfant. 	<p><i>Pour l'enfant qui place le trésor :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan comportant beaucoup d'éléments symbolisés - Plan plus large que la surface autorisée pour les déplacements - Complexification des consignes orales de l'enseignant : vocabulaire topologique (au milieu, entre, à droite, à gauche...), cheminement à suivre...pour aller cacher le trésor. <p><i>Pour celui qui va chercher le trésor :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Positionnement sur le plan par rapport à des éléments identifiables

Nature des outils	Plan simplifié Gommette pour matérialiser l'emplacement du trésor.	Plan plus complet Crayon pour le marquage de l'emplacement du trésor.
Type d'évaluation : indicateur de réussite	<i>Pour l'enfant qui place le trésor :</i> Emplacement correctement indiqué sur le plan <i>Pour celui qui va chercher le trésor :</i> Trésor trouvé et rapporté	<i>Pour l'enfant qui place le trésor :</i> Emplacement de plusieurs trésors indiqués avec exactitude Faire valider par un autre enfant. <i>Pour celui qui va chercher le trésor :</i> Trésors tous trouvés rapidement

FICHE N° 17 **ITINÉRAIRE FLÉCHÉ SUR PLAN**

Objectifs: Prélever des indices visuels ; les mettre en cohérence pour suivre un chemin.

Compétence : être capable de lire un parcours fléché sur un plan pour suivre un chemin.

Descriptif : suivre un itinéraire dans un espace aménagé (parcours ou espace encombré d'objets et de matériel), grâce à un plan fléché afin de trouver un objet ou une photo.

Remarque : ce jeu doit être précédé d'un travail sur la réalisation du plan de l'espace investi et la mise en commun des symboles utilisés.

Organisation : Chaque petit groupe de 2 ou 3 enfants est muni d'un plan du parcours ou de l'espace aménagé comportant un itinéraire fléché. Ils doivent suivre ces indications pour réaliser le trajet dans l'espace réel jusqu'à l'objet à trouver.

Variantes/prolongements:

- réaliser le parcours selon les indications de mode de déplacement (marcher, sautiller, ramper, se déplacer à 4 pattes...)
- après avoir suivi le parcours à l'aide du plan, refaire le même trajet de mémoire ; revenir au point de départ par le chemin inverse
- coder les indications de déplacements avec les élèves (tracés, flèches)
- chaque enfant ou groupe d'enfants invente un circuit, le flèche sur le plan et le fait vivre à un autre enfant ou groupe.
- Utiliser le plan de l'école pour tracer un itinéraire plus complexe
- Faire noter aux enfants certains éléments observés au cours du cheminement sur un parcours (couleur des plots, ordre des cerceaux, nombre de caissettes rouges...) ou dans l'école (nombre de portes le long du chemin, classes devant lesquelles on est passé, place des extincteurs...)

Matériel nécessaire :

Plots de couleur, caissettes, bancs, chaises, tapis, cerceaux de couleur, petit matériel
Plan de l'espace aménagé ou de l'école avec un itinéraire fléché
Objet à trouver ou photo.

Comment évaluer ?

Critères de réussite:

Réalisation correcte de l'itinéraire.

Plan avec chemin fléché
Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non Chemin très court, rapide	Chemin long et tortueux demandant plus de temps
Milieu	N'utiliser qu'une partie de la salle de jeu (réduire l'espace) ou de la classe à la salle d'eau. Réduire le nombre d'objets encombrant l'espace. Nombreuses flèches rapprochées sur le plan.	Elargir l'espace : salle de jeu puis cour de récréation, parc. Augmenter le nombre et la variété des objets disposés dans l'espace. Peu de flèches très éloignées les unes des autres.
Positionnement des repères	Les flèches sont alignées, l'arrivée est visible.	Les flèches sont sinueuses et représentent un parcours compliqué.
Visibilité et nature du repère à trouver	L'objet à trouver est gros et visible dès le départ.	L'objet à trouver est invisible et loin du départ pour y arriver l'enfant devra changer plusieurs fois de direction.
Nature des indicateurs fournis	Consignes orales de l'enseignant et plan très simplifié avec beaucoup de flèches très rapprochées.	Le plan peut être complexifié par des détails, le nombre de flèches est peu important et espacé.
Nature des outils	Plan simple avec flèches.	Plan plus complexe avec peu de flèche, celles-ci n'indiquent que le changement de direction.
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Respect des consignes: itinéraire correctement réalisé, objet rapporté.	Respect des consignes: itinéraire correctement réalisé et objet rapporté dans un temps donné ou le plus rapidement possible.

FICHE N° 18 **COURSE AU PLAN**

Objectif : décoder, se situer, se déplacer en se repérant sur un plan

Compétence : Etablir une concordance entre un espace réel et sa représentation sur un plan

Descriptif : Chaque enfant ou groupe de 2 ou 3 enfants, muni d'un plan, doit trouver chaque poste indiqué sur le plan, s'y rendre et relever un indice placé sur une balise. L'espace investi sera connu, voire familier (salle de jeu, école, cour de récréation), puis nouveau (parc).

Organisation : Recherche « en étoile » : au départ, on donne à chaque groupe d'enfants un plan renseigné et un numéro de balise ; chacun va chercher la balise indiquée, relève l'indice correspondant puis revient au point de départ pour vérification. Il va alors chercher une 2^{ème} balise...

Remarque : ce jeu doit être précédé d'un travail sur la réalisation du plan de l'espace investi et la mise en commun des symboles utilisés.

Matériel nécessaire :

- espace naturel plus ou moins connu dans lequel on a repéré des endroits remarquables pour positionner des balises (prévoir autant de balises que de groupes d'enfants).
- un lot de plans (autant que de groupes d'enfants) comportant l'indication numérotée de l'emplacement des balises.
- Des indices à rapporter (collections d'objets type perles de couleurs, gommettes, pièces de puzzle) ou à relever (dessin, symbole, code), ou pinces d'orientation pour poinçonner.
- Une feuille de route par groupe d'enfants comportant, à côté de chaque numéro de balise, une case pour coller la gommette trouvée ou inscrire le symbole ou le code relevé ou poinçonner.
- Un panneau de réponses pour vérification
- Une feuille de route pour l'enseignant afin de noter l'ordre des balises recherchées par chaque groupe d'enfants.

Comment évaluer ?

Prévoir un tableau de concordance entre numéros de balises et codes correspondants pour que le maître puisse vérifier rapidement puis que les élèves puissent faire une autocorrection.

Variantes :

- Course au plan avec photos :
Retrouver, parmi une série de photos, celle correspondant à l'emplacement de la balise trouvée. Cette reconnaissance peut se faire à l'arrivée, en retrouvant la bonne photo parmi d'autres. Elle peut aussi avoir lieu au cours de la recherche en associant, sur une planche de photos, le numéro de la balise à son emplacement photographié.
- Course au plan en circuit :
Les élèves doivent suivre le circuit représenté sur leur plan en passant par toutes les balises indiquées. Ils notent au passage le code trouvé ou poinçonnent leur feuille de route dans l'ordre des balises. (Prévoir de donner un circuit différent à chaque groupe, comportant les mêmes balises à trouver dans un ordre différent).

Course au plan :

Des variables pour faire progresser les élèves :

Variables	Simplification	Complexification
Contraintes temporelles	Aucune contrainte temporelle : la tâche est réussie ou non	Le nombre de balises trouvées est comptabilisé ; Le temps mis est chronométré
Milieu	Salle de jeu, école, cour	Ecole puis espace élargi : cour, square, quartier
Positionnement des repères	Placement sur des éléments facilement identifiables et connus des enfants	Positionnement sur des éléments moins connus ou à distance des éléments identifiables
Visibilité et nature du repère à trouver	Balise visible, colorée, de grande taille ; Objet à rapporter ; Gommette à coller ; Dessin ou signe à reproduire	Repère plus petit, moins visible, plus dissimulé ; Symbole ou code à reproduire ; Lettre à noter (pour reconstituer un mot) ; Pince pour poinçonner

Nature des indicateurs fournis	Plan avec message oral indiquant le lieu de chaque balise; Plan et photo de l'emplacement de chaque balise	Plan avec symboles des éléments sur lesquels sont placées les balises Plan seul avec emplacements des balises positionnés sur le plan
Nature des outils	Plan simplifié; Photo ; Indication de la direction ; Description orale du lieu	Plan ; Symboles ; Indications de distance (en pas) de la balise par rapport à l'élément photographié ;
Type d'évaluation : indicateur de réussite	Indices trouvés ou objets rapportés ; gommettes collées sur la feuille de route Codes des balises notés ; Description orale de l'endroit où se trouvait la balise.	Nombre de balises trouvées ; Nombre d'indices reportés correctement sur la feuille de route ; Codes des balises exacts ; Dessin ou symbole de chaque balise correctement reproduit ; Poinçons exacts.