

L'ORIENTATION en MATERNELLE

Les activités d'orientation contribuent à l'acquisition de compétences de l'ordre de l'adaptation à l'environnement. L'équipe des conseillers pédagogiques EPS du Haut-Rhin les a déclinées, pour les classes maternelles, en quelques repères d'apprentissage qui peuvent servir de guides à la construction d'une unité d'apprentissage :

COMPETENCES VISEES : être capable de ...	
CV2	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés. Se repérer et se déplacer dans l'espace.
<i>Activités d'orientation :</i>	Suivre des parcours élaborés par les enseignants ou proposé par les élèves.
	- retrouver un objet dans un espace connu
	- situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis
	- effectuer un parcours fléché simple
	- situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale)
	- mettre en place un parcours simple dans un environnement familier
	- effectuer un parcours simple dans un environnement plus inhabituel
	- décrire ou représenter un parcours simple
- effectuer un parcours simple à l'aide d'un plan	

Ces repères sont illustrés dans le tableau ci-après, qui propose pour chaque objectif des situations d'apprentissage (illustrées concrètement par les fiches qui suivent)

Les fiches sont issues d'un document créé par les enseignantes de l'école maternelle d'Oberhergheim / Oberentzen et Sabine Bannwarth, conseillère pédagogique EPS de la circonscription. On peut trouver l'intégralité du document sur le site de l'école (<http://materpi.free.fr/>)

Activité d'orientation en maternelle

Objectif AEC	Situation (voir fiche correspondante)	Remarque	PS	MS	GS
Observer, mémoriser tout en réalisant un trajet	Kim promenade	Différents niveaux possibles (variantes)	X	X	X
Observer, prendre des repères, réaliser un trajet Situer un objet et décrire où il est	Je pose, je retrouve		X		
	Le petit poucet		X		
	Le chat et la souris		X		
	Les objets de couleur				
	Aller où demande la maîtresse			X	
	Chasse aux photos		X		
	Je pose, tu retrouves			X	X
	Tu brûles, tu gèles				X
Observer, repérer et réaliser un trajet <u>le plus vite possible</u>	Course aux trésors	Variantes : le message verbal est remplacé par un plan les trésors sont dispersés par d'autres enfants (comme je pose tu retrouves)	X	X	X
Observer, comparer une <u>représentation photo</u> et la réalité, se représenter, réaliser un trajet	Parcours photos	Différents niveaux possibles (variantes)	X	X	X
Comparer la réalité et un <u>plan</u> en parcourant l'espace représenté Repérer des objets sur un plan	Les objets manquants			X	X
	Les objets insolites			X	X
	Parcours tracé sur la carte				X
Concevoir, représenter un trajet sur un plan et le réaliser	Indiquer la bonne route				X
	Le labyrinthe			X	X
	Parcours et dessin			X	X
	La maison				
Concevoir, représenter un trajet sur un <u>plan</u> et le réaliser <u>le plus vite possible</u>	Chasse au trésor en étoile			X	X

OBJECTIF :
Observer et mémoriser

Niveau :
TOUS

KIM PROMENADE

Matériel	Des objets divers Varier le nombre en fonction de l'âge des enfants : 4/5 pour les Petits, 10 pour les Grands
Organisation	En petits groupes, qui se suivent. Possibilité de faire 2 groupes qui font le parcours en sens inverse (+ ATSEM) Nombre d'objets en fonction de l'âge des enfants
Lieu	Cour d'école
But du jeu	Nommer le ou les objets manquants
Déroulement	Les objets ou les images 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. Les enfants ferment leurs yeux pendant que la maîtresse retire 1 ou plusieurs objets. Les enfants ouvrent les yeux et refont le parcours ; ils doivent nommer le ou les objets manquants.
Consigne (s)	1 - Vous fermez les yeux. 2 - Vous ouvrez les yeux et refaites le parcours ; vous me dites quel(s) objet(s) manque(nt).
Critère(s) de réussite	L'enfant identifie le ou les objets manquants.
Variante (s)	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. A la fin, envoyer les enfants par 2 rechercher un objet du parcours.

OBJECTIF :
Observer et prendre des repères

Niveau :
PS

JE POSE ... JE RETROUVE

Matériel	Des dessins d'objets.
Organisation	Groupe classe ou petit groupe.
Lieu	Extérieur
But du jeu	Déposer, mémoriser, retrouver rapidement le dessin déposé.
Déroulement	La maîtresse distribue les dessins d'objets aux enfants qui vont les déposer quelque part dans la cour, puis reviennent près de la maîtresse. Au signal, les enfants courent rechercher le dessin d'objet qu'ils ont déposé et reviennent près de la maîtresse, le plus rapidement possible.
Consigne (s)	1 - Vous allez déposer votre objet quelque part dans la cour puis vous revenez près de moi. 2 - A mon signal, vous allez rechercher votre objet le plus vite possible et vous revenez ici.
Critère(s) de réussite	Retrouve et rapporte le dessin rapidement.
Variante (s)	Aller le cacher plus loin.

OBJECTIF :
Suivre un trajet, des flèches

Niveau :
PS

LE PETIT POUCKET

Matériel	10 bouts de laine par binôme, des objets divers éparpillés dans chaque zone de jeu (plots, cerceaux, cordelettes, lattes, anneaux...)
Organisation	Par 2 - Prévoir plusieurs zones de jeu avec le même matériel
Lieu	Cour
But du jeu	Suivre le même trajet que son camarade
Déroulement	Des objets divers sont éparpillés dans la zone de jeu. Le premier enfant traverse la zone en déposant des bouts de laine sur son passage. Le deuxième enfant le rejoint en empruntant le même chemin.
Consigne (s)	1 - Tu traverses la zone de jeu en déposant les bouts de laine sur ton passage 2 - Tu suis le même chemin et tu rejoins ton camarade.
Critère(s) de réussite	Le deuxième enfant reproduit le trajet du premier.
Variante (s)	Augmenter les distances - Réduire le nombre de bouts de laine.

OBJECTIF :
Suivre un trajet, un chemin

Niveau :
PS

LE CHAT ET LA SOURIS

Matériel	1 latte et 4 cerceaux par binôme. (ou 1 latte et 4 objets différents : plus facile ou 1 latte et 8 cerceaux : + difficile)
Organisation	Par 2
Lieu	Salle de jeux ou cour
But du jeu	Observer, mémoriser et reproduire un petit trajet.
Déroulement	La latte marque le point de départ et le point d'arrivée. Les cerceaux sont posés par terre sur l'aire de jeu. L'enfant A réalise un trajet entre les cerceaux. L'enfant B refait le même chemin.
Consigne (s)	1 - (A) Tu es la petite souris et tu te promènes entre les cerceaux et tu reviens 2 - (B) Tu es le chat et tu refais le même chemin que la souris pour l'attraper.
Critère(s) de réussite	B reproduit exactement le trajet de A.
Variante (s)	<ul style="list-style-type: none">- Plus facile : Le chat suit la souris à courte distance- Augmenter et varier les éléments du parcours.- Plus difficile : par 4 : l'enfant A fait le parcours, l'enfant B commente le parcours de A, puis l'enfant C redit à l'enfant D le chemin à suivre, puis l'enfant D le réalise, A,B et C observant si c'est juste.- Par 4 idem mais l'enfant D ne regarde pas le parcours de A

OBJECTIF :
Suivre un trajet, des flèches

Niveau :
PS

LES OBJETS DE COULEUR

Intérêt du jeu : Pour apprendre à suivre des flèches.

Matériel	Des flèches de 4 couleurs différentes, plusieurs paniers contenant chacun des balles d'une seule couleur (panier de balles rouges, panier de balles bleues...), divers objets pour faire des obstacles, 1 cerceau par groupe.
Organisation	Par groupe de 3
Lieu	Cour
But du jeu	Chaque groupe doit rapporter dans son cerceau 3 balles de chaque couleur, en suivant les flèches.
Déroulement	Des obstacles sont disséminés dans la cour. 4 paniers sont disposés à différents endroits, ils contiennent chacun des balles d'une seule couleur. Des flèches de 4 couleurs conduisent aux paniers (flèches rouges au panier des balles rouges...). Chaque groupe d'enfants doit suivre successivement les 4 chemins fléchés pour aller chercher 3 balles de chaque couleur et les rapporter dans son cerceau.
Consigne (s)	Par équipe de 3 vous devez rapporter : 3 balles rouges, 3 balles bleues, 3 balles vertes, 3 balles jaunes, en suivant les flèches des mêmes couleurs.
Critère(s) de réussite	Chaque trio a rapporté 12 balles (3 de chaque couleur)
Variante (s)	Varié le nombre balles et de couleurs. Faire des parcours plus ou moins complexes. Pour le retour, suivre les flèches à l'envers. Augmenter l'espace. Réduire les flèches.

OBJECTIF :
Se déplacer grâce à des indices
verbaux

Niveau :
PS

ALLER OÙ DEMANDE LA MAÎTRESSE

Intérêt du jeu : La maîtresse en formulant les consignes, donne l'exemple aux enfants pour les jeux à venir.
Travail du vocabulaire topologique.

Matériel	Bancs, cerceaux, cônes, briques, lattes de différentes couleurs... Fiches avec parcours et consignes.
Organisation	En petit groupe – 6 à 8 enfants
Lieu	En salle de jeux ou dans la cour.
But du jeu	Se rendre à l'endroit situé oralement par la maîtresse sans se tromper.
Déroulement	Les enfants se déplacent dans l'aire de jeu, en respectant les indications topologiques données par la maîtresse. Ils doivent se rendre à un endroit précis, ou suivre un itinéraire précis selon le cas.
Consigne (s)	Vers, entre, à côté, par-dessus, par-dessous, à gauche, à droite...
Critère(s) de réussite	Se rendre à l'endroit situé oralement par la maîtresse sans se tromper.
Variante (s)	Demander aux enfants de flécher le parcours décrit par la maîtresse. Travailler par binôme (1 qui agit, 1 qui vérifie).

OBJECTIF :
Observer et prendre des repères

Niveau :
PS

LA CHASSE AUX PHOTOS

Intérêt du jeu : Les enfants doivent décrire l'emplacement d'un objet en utilisant un vocabulaire topologique précis

Matériel	Photos d'identité des élèves. Plan de la cour avec des n° pour les emplacements des photos et la liste des élèves.
Organisation	Groupe classe ou petit groupe.
Lieu	Cour de l'école maternelle
But du jeu	Retrouver sa photo d'identité dans l'espace de jeu et décrire l'endroit où elle se trouvait.
Déroulement	Les enfants, au signal de la maîtresse, essaient de retrouver leur photo cachée dans l'espace de jeu, la rapportent à la maîtresse et lui décrivent l'emplacement où ils l'ont trouvée.
Consigne (s)	1 - Vous allez chercher votre photo. 2 - Vous m'expliquez où vous avez retrouvé votre photo.
Critère(s) de réussite	Les enfants ont su retrouver leur photo et décrire son emplacement.
Variante (s)	Aller chercher la photo d'un camarade

OBJECTIF :
Observer et prendre des repères

Niveau :
MS/GS

JE POSE ... TU RETROUVES

Matériel	Des dessins d'objets.
Organisation	Groupe classe ou petits groupes.
Lieu	Extérieur
But du jeu	Déposer, mémoriser, situer un emplacement, retrouver rapidement le dessin déposé à partir des indications données.
Déroulement	Les enfants travaillent par binôme. Aux 1ers, la maîtresse distribue les dessins d'objets qu'ils vont déposer quelque part dans la cour. Ils reviennent près de la maîtresse et chacun décrit à son binôme l'emplacement du dessin déposé. Au signal, les 2èmes courent rechercher le dessin d'objet et reviennent près de la maîtresse, le plus rapidement possible.
Consigne (s)	1 - Vous allez déposer votre objet quelque part dans la cour puis vous revenez près de moi. 2 - Vous expliquez à votre camarade l'endroit où vous avez déposé votre objet. 3 - Vous allez rechercher l'objet le plus vite possible et vous revenez ici.
Critère(s) de réussite	Retrouve et rapporte le dessin rapidement.
Variante (s)	Aller le cacher plus loin. Ou espace inconnu.

OBJECTIF :
Se déplacer à l'aide d'indices
verbaux/sonores

Niveau :
TOUS

TU BRÛLES, TU GÈLES

Matériel	1 objet par groupe de 2 élèves.
Organisation	Les enfants sont répartis en binômes. Chez les Petits, faire d'abord un travail en petit groupe.
Lieu	Indifférent
But du jeu	Trouver et rapporter l'objet caché.
Déroulement	Un des enfants va cacher un objet ; le deuxième doit le retrouver grâce aux indications de son guide, le premier : "Tu brûles" ("tu es dans la bonne direction, continue"), "Tu gèles" ("tu n'es pas dans la bonne direction, tu dois changer d'orientation").
Consigne (s)	1 - Mettez-vous par 2 et choisissez 1 des 2 rôles 2 - Le guide montre à son partenaire l'objet qu'il va cacher 3 - Le guide va cacher l'objet dans la zone délimitée 4 - Le guide oriente son partenaire à l'aide des indications "Tu brûles", "Tu gèles"
Variante (s)	Réaliser l'exercice dans un espace inconnu. Utiliser des objets plus petits.

OBJECTIF :
Se déplacer à l'aide d'indices
verbaux

Niveau :
MS-GS

LA COURSE AUX TRÉSORS

Intérêt du jeu : Les enfants doivent mémoriser des indications de déplacement, topologiques.

Matériel	Un grand nombre d'images. Plans de la cour, de l'école avec les emplacements des images (1 plan général avec tous les emplacements, des plans avec quelques emplacements, plastifiés). Feutre velleda.
Organisation	½ classe.
Lieu	Intérieur/extérieur
But du jeu	Retrouver l'image selon les indications données par la maîtresse et la nommer de retour près de la maîtresse.
Déroulement	La maîtresse a disposé un grand nombre d'images dans la cour, la classe, la salle de jeu, le vestiaire... À chaque enfant elle décrit l'itinéraire à suivre pour trouver l'image. De retour près de la maîtresse, l'élève lui dit de quoi il s'agit.
Consigne (s)	Vous allez trouver une image à l'endroit que je vous décris, et vous venez me dire de quoi il s'agit. Vous laissez l'image en place.
Critère(s) de réussite	L'enfant nome la bonne image.
Variante (s)	Cachettes de plus en plus difficiles à trouver, indications de plus en plus globales. Pour les grands : Par demi-classes, les enfants vont placer les images encadrés par un adulte, dans un secteur différent pour chaque demi-groupe. Puis associer les groupes pour la recherche d'images : chaque enfant du groupe 1 donne à un enfant du groupe 2 les indications pour l'image qu'il a placée (à travailler et à préparer en classe auparavant) et attend son retour... Inverser les groupes.

OBJECTIF :
Opérer la relation entre terrain et photo

Niveau :
PS

PARCOURS PHOTOS (petits)

Intérêt du jeu : Les enfants commencent, avec ce jeu, à travailler sur la représentation de l'espace.

Matériel	Pochette photos : Parcours Photos 1 (20 photos numérotées plan large avec 1 gommette sur chacune) 20 boîtes balises numérotées grille de correction plan indiquant la position des balises :
Organisation	Par demi-classe. Individuellement ou par 2.
Lieu	Cour de l'école maternelle
But du jeu	Retrouver la balise indiquée sur la photo par une gommette.
Déroulement	Chaque enfant est muni d'une photo sur laquelle une gommette figure l'emplacement d'une balise. Il doit retrouver la balise, y prélever un petit dessin et le rapporter à la maîtresse avec la photo. La maîtresse contrôle puis l'enfant repart avec une autre photo.
Consigne (s)	Regardez bien la photo. Il y a une gommette sur cette photo qui indique un endroit précis où est posée une boîte. Il faut aller jusqu'à cette boîte, en sortir une petite image puis rapporter la petite image avec la photo (verbaliser les consignes tout en montrant la démarche)
Critère(s) de réussite	Rapporter 4/5 bonnes images
Variante (s)	Les enfants se positionnent à l'endroit indiqué par la gommette sur la photo et attendent le passage de la maîtresse qui vérifie.

OBJECTIF :
Opérer la relation entre terrain et photo

Niveau :
Grands

PARCOURS PHOTOS (grands)

Matériel	Pochette photos : Parcours Photos 3 (3 à 5 photos, plan serré, sur un même support) boîtes balises numérotées : Balises PP3 grille de correction : Grille PP3 plan indiquant la position des balises : Plan PP3
Organisation	Par demi-classe. Individuellement ou par 2.
Lieu	Cour de l'école maternelle + cour de l'école élémentaire
But du jeu	Retrouver les balises du parcours photos ; autocorrection
Déroulement	Chaque enfant est muni d'un parcours photos. Il doit retrouver les balises correspondantes aux gommettes sur les photos, rapporter une image qui se trouve dans chaque boîte balise, vérifier, corriger puis repartir avec un autre parcours photos.
Consigne (s)	Regardez bien votre parcours photos. Il y a une gommette sur chaque photo qui indique un endroit précis où est posée une boîte. Il faut aller jusqu'à chaque boîte, en sortir une petite image puis rapporter les petites images avec le parcours photos.
Critère(s) de réussite	Réussir 2 ou 3 parcours.
Variante(s)	<ul style="list-style-type: none">- donner aux enfants des photocopies en noir et blanc- photographier un petit détail d'un lieu, agrès... qu'ils connaissent bien- demander à l'enfant de se placer « à la place du photographe qui a pris la photo » au lieu de rapporter une image

OBJECTIFS :
Opérer la relation entre la carte et
le terrain
S'orienter avec un plan

Niveau :
MS/GS

LES OBJETS MANQUANTS

Intérêt du jeu : Lire un plan et se repérer sur celui-ci

Matériel	Plan de la cour sur lequel figurent des objets Des objets 1 fiche repère avec tous ces objets dessinés sur le plan + d'autres objets dessinés qui ne sont pas présents en réalité. Feutres.
Organisation	Par groupes de 2 ou 3
Lieu	La cour
But du jeu	Repérer les objets manquants.
Déroulement	A l'aide de la carte, les enfants font une recherche et barrent sur leur fiche les objets découverts. Les objets non barrés sont les objets absents dans la cour.
Consigne (s)	Va voir tous les objets dessinés sur la carte, barre tous ceux que tu trouves.
Critère(s) de réussite	Les objets non barrés sont ceux qui manquent.
Variante (s)	

Objectifs :
Opérer la relation entre la carte et le terrain
S'orienter avec un plan

Niveau :
MS/GS

LES OBJETS INSOLITES

Matériel	Plusieurs codes des objets insolites avec 3 objets par groupe. Plans en format A3. Objets insolites (ours en peluche, pelle, râteau...) Fiche réponse. Feutres.
Organisation	Par groupes de 2 ou 3 maximum.
Lieu	La cour
But du jeu	Ajouter sur le plan les objets insolites.
Déroulement	Des objets insolites sont positionnés dans la cour à proximité ou entre 2 éléments repères (banc, train, arbre...). Les enfants doivent ajouter ces objets sur le plan après étude de leur position.
Consigne (s)	Dessine sur le plan, et à la bonne place les objets qu'on a rajoutés dans la cour et qui sont dessinés sur ta carte.
Critère(s) de réussite	Trouver le plus d'objets possibles dessinés à la bonne position sur le plan.

OBJECTIF :
Opérer la relation entre la carte et
le terrain

Niveau :
Grands

PARCOURS TRACÉ SUR LA CARTE

Intérêt du jeu : Suivre un parcours d'après un plan

Matériel	Des balises Des plans sur lesquels différents parcours ont été tracés Des feuilles de résultats + planchettes + crayons Des bandes correctives correspondantes.
Organisation	Enfants seuls ou par groupes de 2
Lieu	La cour
But du jeu	Trouver les balises qui se trouvent sur le parcours tracé sur le plan.
Déroulement	Des balises sont placées à des points remarquables de la cour. En suivant ces parcours, l'enfant doit recopier sur sa feuille les dessins des balises, dans le bon ordre. Il vérifie au retour avec la bande correctrice.
Consigne (s)	Trouver les balises qui se trouvent sur le parcours tracé sur la carte et reporter leur dessin sur la feuille.
Critère(s) de réussite	Sur au moins 1 parcours, l'enfant a réussi à indiquer les balises dans l'ordre.
Variante (s)	Nombre de balises du parcours. Longueur des parcours.

OBJECTIF :
Suivre un trajet, un chemin, des
flèches

Niveau :
GS

INDIQUER LA BONNE ROUTE

Matériel	Lattes, plots briques, cerceaux... petit matériel de gymnastique.
Organisation	Groupes de 4 enfants.
Lieu	Intérieur
But du jeu	Réaliser le parcours fabriqué par les camarades, en suivant leurs instructions.
Déroulement	Chaque groupe de 4 enfants dispose de 4 objets ou obstacles. Chaque groupe installe un parcours et pose des flèches pour indiquer le sens de réalisation. Chaque groupe réalise un plan de son parcours.
Consigne (s)	1 – Vous réalisez un parcours avec le matériel dont vous disposez. 2 – Vous faites un plan de votre parcours pour expliquer aux autres comment le faire. 3 – Vous réalisez le parcours de vos camarades selon leurs indications.
Variante (s)	Augmenter le nombre d'objets.

OBJECTIFS :
Représenter un itinéraire
Opérer la relation entre la carte et
le terrain

Niveau :
MS/GS

LE LABYRINTHE

Intérêts du jeu : L'enfant doit tracer un itinéraire sur une carte/un plan. L'autre enfant doit lire une carte/un plan et suivre l'itinéraire.

Matériel	Cartes/Plans de la cour, feutres
Organisation	Par 2
Lieu	Cour
Buts du jeu	Dessiner sur sa feuille le chemin qu'on a choisi. Suivre l'itinéraire dessiné sur la feuille.
Déroulement	Chaque enfant choisit son itinéraire pour aller à un but et le dessine sur sa feuille. Son partenaire devra ensuite retrouver le même itinéraire. Le lieu de départ et le point d'arrivée sont imposés et connus.
Consigne (s)	1 – Tu fais un chemin d'ici jusqu'au point d'arrivée et tu dessines ce chemin sur ta carte/ton plan 2 – Tu suis le plan de ton camarade pour faire le même chemin.
Critère(s) de réussite	Le chemin dessiné est celui qui a été parcouru / Le chemin parcouru est celui qui a été dessiné.

OBJECTIF :
Représenter un itinéraire

Niveau :
MS/GS

PARCOURS ET DESSIN

Intérêt du jeu : L'enfant doit représenter un déplacement

Matériel	Divers objets à poser sur le sol. Des fiches sur lesquelles sont dessinées différentes configurations des objets.
Organisation	Groupes de 2 enfants
Lieu	Salle de jeu ou extérieur
But du jeu	Réaliser un parcours et le dessiner
Déroulement	Divers objets sont posés par terre comme indiqué sur une des fiches. Le premier enfant réalise un parcours en circulant entre ces objets, le deuxième enfant trace ce parcours sur la fiche.
Consigne (s)	1 – Tu te promènes entre les objets qui sont posés par terre. 2 – Tu traces, sur la feuille, le parcours réalisé par ton camarade.
Critère(s) de réussite	Le parcours dessiné est identique au parcours réalisé.
Variante (s)	Variation du nombre d'objets.

OBJECTIF :
Représenter un espace, un itinéraire
Coder/Décoder

Niveau :
MS/GS

LA MAISON

Matériel	Pour chaque groupe : 1 balle, 11 lattes, 1 brique, 4 objets (anneau, brique...), 6 plans différents des maisons + feutres, feuilles, flèches
Organisation	Groupes de 4 élèves
Lieu	Salle de jeu ou cour
Déroulement	<p>1 – Construire une maison par groupe (voir plan). Poser une balle à un endroit indiqué par la maîtresse (au milieu, à côté de, à gauche de la porte...). Les consignes sont ensuite données par un camarade.</p> <p>2 – Jeu de l’erreur : 3 objets sont placés dans la maison. Des plans de maison ont été réalisés. Il s’agit pour les enfants de reconnaître le bon terrain aménagé parmi les 6 plans proposés.</p> <p>3 – L’enfant dessine le plan d’une maison.</p> <p>4 – L’enfant fabrique la maison désignée par son camarade.</p> <p>5 – L’enfant transforme sa maison. Il faut qu’elle ait une porte d’entrée et une sortie. Il dispose 4 objets dans sa maison. A) De la porte d’entrée à la porte de sortie, il fait un cheminement avec des flèches, le camarade suit le cheminement B) Faire un itinéraire. Le camarade le dessine. Echanger les itinéraires.</p>
Consigne (s)	<p>1 – Pose la balle à l’endroit que je t’indique.</p> <p>2 – Observe les plans et trouve celui qui correspond à la maison.</p> <p>3 – Dessine le plan d’une maison avec 7 lattes et 1 brique</p> <p>4 – Fabrique la maison que ton camarade a dessiné.</p> <p>5 – Fabrique une maison avec une entrée et une sortie. Mets 4 objets dans ta maison. A) Avec les flèches, fait un chemin qui va de l’entrée à la sortie / tu suis le chemin que ton camarade a fait. B) Tu fais un parcours dans la maison, ton camarade le dessine sur le plan. Vous échanger les plans et vous faites le parcours dessiné sur le plan.</p>
Critère(s) de réussite	<p>1 – La balle est au bon endroit.</p> <p>2 – Le bon plan est trouvé.</p> <p>3 – Le plan contient le bon nombre d’objets.</p> <p>4 – Le plan a été bien suivi.</p> <p>5 – Chemin parcouru en suivant les flèches / le plan est celui que le camarade a fait.</p>

OBJECTIF :
S'orienter avec un plan

Niveau :
MS/GS

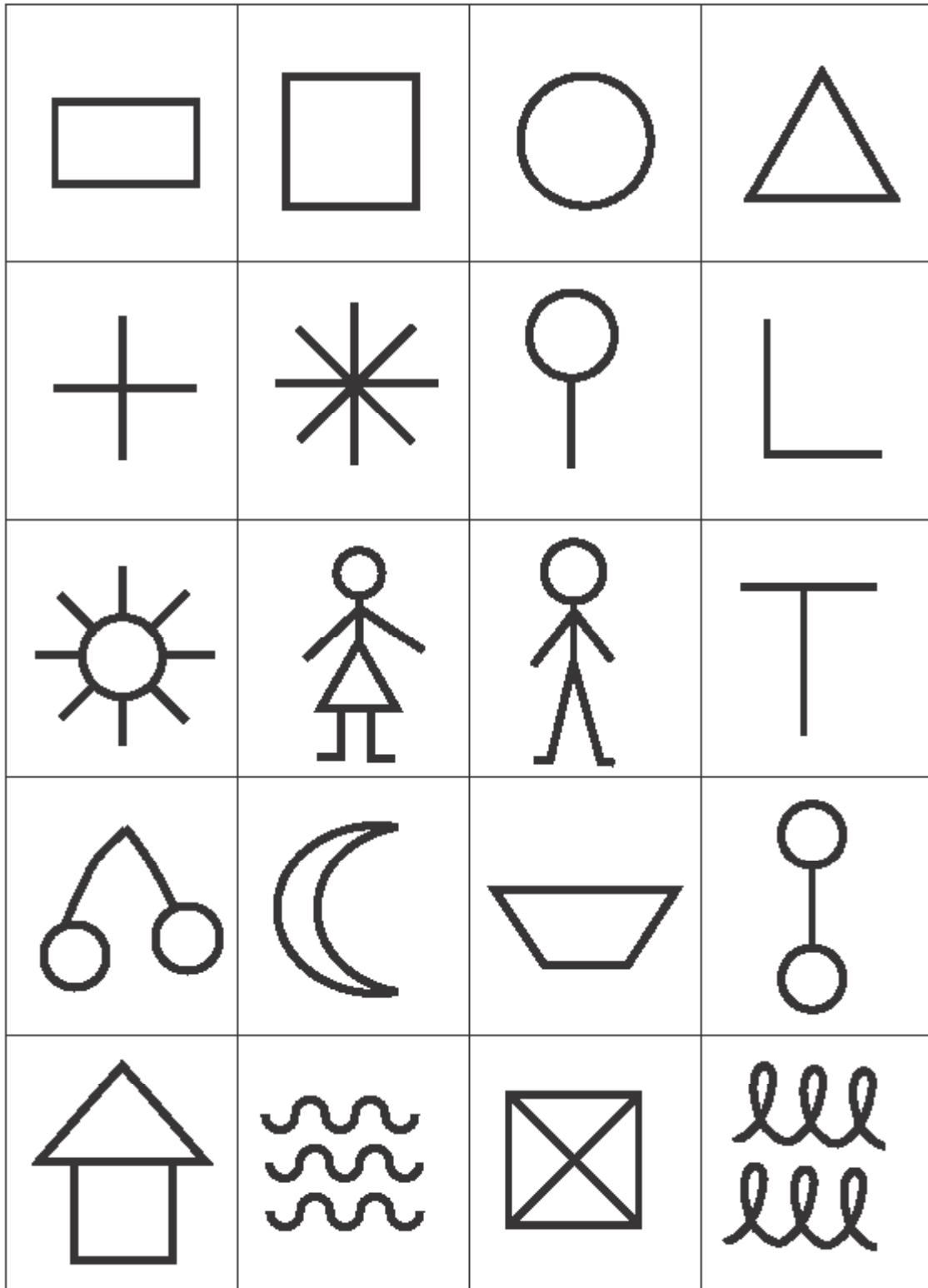
CHASSE AU TRÉSOR EN ÉTOILE

Matériel	Balises (7 à 9). Plans. Fiche de rotation des groupes. Fiches des codes et des réponses des balises. Planchettes.
Organisation	Groupes de 3, changer les rôles à chaque nouvelle recherche.
Lieu	La cour
But du jeu	Ramener un objet « trésor »
Déroulement	Chaque groupe a son plan. Il doit le lire et trouver la balise. Le départ des groupes se fait de façon échelonnée et chaque groupe se dirige vers une balise différente. Le jeu se termine lorsque le temps de la tâche est écoulé.
Consigne (s)	Vous trouvez la balise qui est indiquée sur votre plan et vous ramenez l'objet que vous avez trouvé à cet endroit. Vous pouvez alors en rechercher une autre.
Critère(s) de réussite	L'objet correspondant à la balise indiquée sur le plan est ramené par le groupe d'élèves. Le groupe d'élèves qui a ramené le plus d'objets à la fin du jeu a gagné.
Variante (s)	<p>A la place d'un objet à ramener, on peut noter une information sur la balise ; les groupes ont alors une fiche de route sur laquelle ils reproduisent : dessin, mot, tampon...</p> <p>Les enfants peuvent avoir 2 balises différentes à rechercher sans revenir vers l'enseignante entre les 2 recherches (course en papillon)</p>

Annexe 1 : Liste du matériel utile aux différents jeux

Jeux	Ce qu'il faut trouver	Aménagements	Matériel enseignant	Matériel élèves
Kim promenade	Objets divers			
Je pose, je retrouve	Objets divers ou images			
Le petit poucet	10 bouts de laine par binôme	Plusieurs zones de jeu Cônes, lattes, cerceaux...		
Le chat et la souris		Cônes, lattes,..		
Les objets de couleur	Paniers de balles de même couleur	Flèches de couleur, cônes, lattes, cerceaux		
Aller où demande la maîtresse		cônes, lattes, cerceaux, bancs		Fiches avec parcours ou consignes
Chasse aux photos	Sa propre photo	Possible	Plan de la cour avec toutes les localisations Liste des lieux et des noms d'élèves correspondants	
Je pose, tu retrouves	Objets divers	Possible		
Tu brûles, tu gèles	Objets divers	Possible		
Course aux trésors	Objets, ou images		Plan de la cour avec emplacements des balises Fiche de résultats	
Parcours photos niveau PS ou GS	Objets, ou images, ou petites vignettes, ou dessin à reproduire, ou poinçon...		Plan indiquant la position des balises Grille de correction	Photos indiquant la position des balises (plan large ou serré)
Les objets manquants	objets			Plans avec les objets dessinés + des leurres Feutres
Les objets insolites	Objets insolites		Plan avec tous les objets Fiches réponses	Plans feutres
Parcours tracé sur la carte	Dessins à reproduire		Fiches de correction	Plans Feuilles de route + planchettes + crayons
Indiquer la bonne route		cônes, lattes, cerceaux		
Le labyrinthe			Plans	
Parcours et dessin			Fiches modèles de parcours	cônes, lattes, cerceaux
La maison		cônes, lattes, briques, cerceaux	Plans de différentes maisons	Feutres, fiches, flèches
Chasse au trésor en étoile	dessin à reproduire, ou poinçon...		Plan avec toutes les balises Fiches de rotation des groupes Fiches de correction	Plans avec 1 balise Planchettes Fiche de résultats

Annexe 2 : exemples d'images



LA COURSE AUX TRÉSORS

