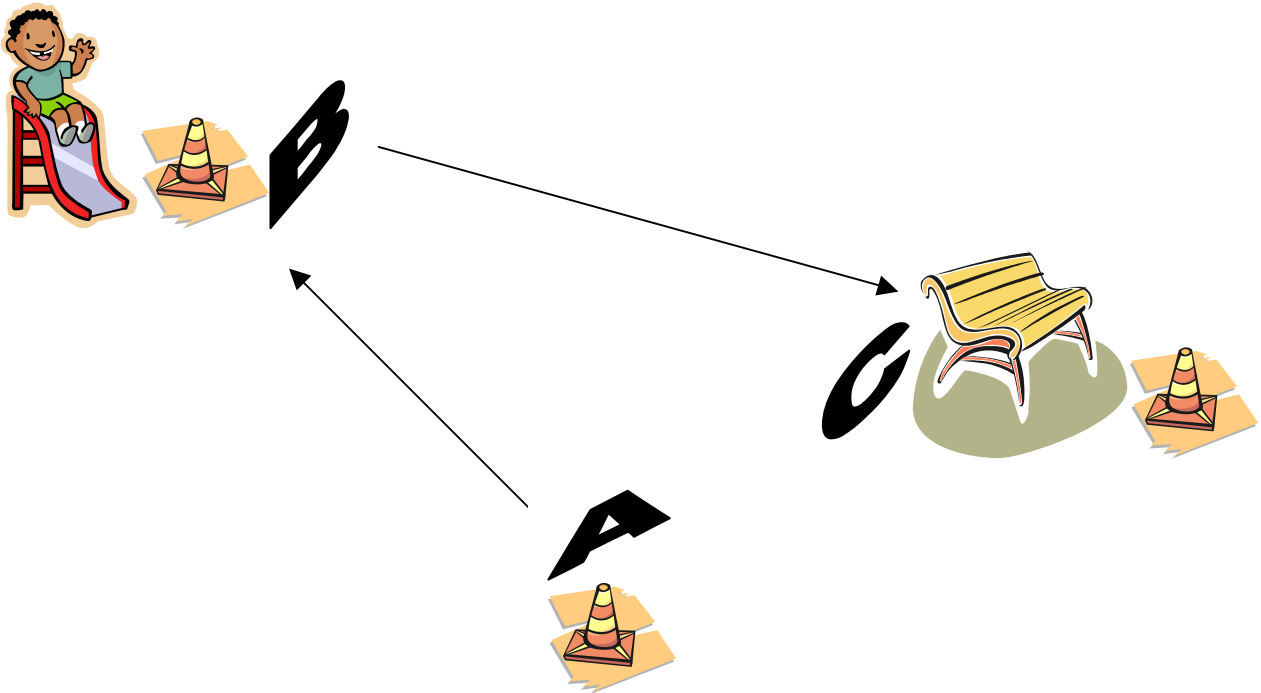


COURSE D'ORIENTATION EN MATERNELLE



Parcours 1



MATERNELLE

COMPETENCES A ACQUERIR

« Chaque fois que c'est possible, il est judicieux de pratiquer des activités physiques en extérieur pour éprouver d'autres sensations, prendre d'autres repères.

... les situations proposées par l'enseignant doivent permettre aux enfants (...) de découvrir et d'explorer des espaces proches et progressivement plus lointains, de s'y déplacer, ...

(...) c'est en s'engageant dans l'activité que l'enfant apprend peu à peu à prendre des risques mesurés tout en étant attentif à la sécurité (...) dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'enseignant. »

Programmes d'enseignement de l'école primaire : école maternelle (BO HS n°1 du 14-02-02)

Dans ce cycle, l'enfant construira ces compétences dans des espaces familiers restreints, puis élargis.

Il devra être capable de :

Compétences spécifiques	Compétences transversales	
	Compétences à dominante socio - affective	Compétences à dominante cognitive
<p>« Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois ...).¹</p> <p>Marcher et/ou courir pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se cacher - trouver des personnes - poser ou rapporter des objets - suivre un itinéraire. 	<p>« Oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions</p> <p>Oser réaliser, en sécurité mais sans l'aide de l'adulte, des actions dans un environnement proche et aménagé.</p> <p>Oser investir un espace de plus en plus élargi.</p>	<p>« Prendre des indices simples</p> <p>« Prendre des repères dans l'espace et dans le temps</p> <p>Repérer les éléments constitutifs <u>permanents et importants</u> d'un espace familier.</p> <p>Dans un <u>milieu complexe</u>, repérer les éléments significatifs pour une tâche donnée.</p> <p>Identifier et <u>nommer</u> les éléments significatifs d'un espace donné.</p> <p>Dans un espace investi <u>quotidiennement</u> dans toutes ses dimensions, identifier la <u>position relative</u> des éléments repérés.</p> <p>Dans ces espaces complexes, les choix à opérer doivent être peu nombreux et sans ambiguïté.</p> <p>Utiliser des indications pour aller chercher ou poser un objet :</p> <ul style="list-style-type: none"> « consignes orales données par l'enfant ou par le maître « consignes codées (dessins, symboles, photos, ...). <p>Donner à un autre groupe d'enfants les indications nécessaires pour aller chercher un objet.</p> <p>Comprendre une symbolisation simple afin de désigner dans la réalité les éléments qu'elle représente.</p> <p>Placer des éléments de la réalité dans un ordre « chronologique ».</p>

COURSE D'ORIENTATION ET MAÎTRISE DE LA LANGUE

1. Définition de l'activité

De se déplacer le plus efficacement pour relier les différents points d'un parcours, à se déplacer le plus rapidement possible pour relier, dans un ordre imposé, les différents points d'un parcours dans un milieu connu (pour l'école maternelle), grâce à divers systèmes de codage.

2. Enjeu de formation

Autonomie (affective et de repérage)

Construction d'un espace représenté (espace vécu). Travail à réaliser en classe : J'apprends à coder pour décoder.

Prise de risques (physiques)

Gestion de l'effort

Gestion du temps dans les différentes situations.

3. Exigences minimales

Au cycle 1, milieu connu, limité, confiné. Plans simples et représentations adaptées des éléments : au début (dessins et photos) puis symboles explicites. Les représentations conventionnelles n'apparaissent qu'à la fin de GS ou au début de CP après un long travail en EPS et repérages dans l'espace.

4. La course d'orientation et le langage en maternelle

Extraits du document d'accompagnement des programmes : « **Le langage à l'école maternelle** ».

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

Des apprentissages globaux et progressifs

Progressions, programmation, projets

Concrètement, pour permettre aux enfants de construire ce que l'on exige d'eux, la mise en œuvre suppose ce que les enseignants définissent dans la partie pédagogique du projet d'école, des progressions et des programmations. (Voir les définitions données par convention dans ce document).

Projet pour une classe de moyens : créer un « tapis de routes » pour le coin garage.

La demande vient d'un groupe d'enfants.

- ✚ Langage oral : échanges par petits groupes sur ce qui serait utile et intéressant ; anticipation sur ce qui pourrait aider ; préparation d'une sortie dans le quartier pour observer l'environnement (carrefour, panneaux, etc.) et exploitation de la sortie à partir de photographies prises sur place.
- ✚ Lecture de cartes, plans, fiches du code de la route et ouvrages documentaires.
- ✚ Ecriture de panneaux pour le « tapis de route » (pictogrammes et mots en capitale d'imprimerie).

LE LANGAGE ORAL

Le langage oral dans toutes les situations

Mettre à profit les occasions offertes par les domaines d'activités et les jeux.

Le langage en situation se déploie et se perfectionne dans les divers domaines d'activités inscrits au programme qui offrent la possibilité de découvrir des champs lexicaux extrêmement divers de façon naturelle mais toujours en relation avec le vécu et les intérêts de jeunes enfants. Ces domaines permettent de développer de manière non artificielle des activités langagières à visées diverses : décrire, rendre compte, expliquer, justifier, questionner, comparer...

Il importe que le maître, lorsqu'il prévoit une séquence d'activités, se donne un objectif en matière de langage en plus de l'objectif spécifique au domaine d'activité.

Nommer/désigner	<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Nommer le matériel utilisé : éléments de parcours, petit matériel... ; ✚ Désigner les actions motrices (verbes et noms, adverbess) et les actions relatives au rangement du matériel ; ✚ Situer dans l'espace : positions, positions relatives, lieux précis... ✚ Situer dans le temps : expression de la durée, de la succession, de la simultanéité. <p>Découvrir le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Désigner le matériel utilisé ; donner des caractéristiques ; ✚ Dire les actions (verbes et noms ; adverbess) ; nommer les gestes et le vocabulaire précis lié aux notions étudiées relatives à l'espace, au temps, aux formes et aux grandeurs, aux quantités et aux nombres... <p>Jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Nommer/désigner les divers éléments d'un jeu ; ✚ Nommer/désigner les différentes actions (utiliser les verbes) ; ✚ Nommer/désigner les rôles
Décrire	<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Décrire des aménagements (organisation de la salle, du parcours...), une organisation collective ; ✚ Dire des manières de ... (« Je regarde la photo avant de partir...) ; les causes de ... (Je n'ai pas fait le parcours dans l'ordre donc j'ai oublié des balises...) ; les conséquences de ... (J'ai réalisé le parcours dans l'ordre indiqué et mon collier est complet)... ; le but... (je cours vite pour gagner).

Donner des ordres des consignes	<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> + Aider les autres enfants en donnant des indications pour un passage difficile d'un parcours. <p>Jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> + Redire les consignes ; + Inventer d'autres règles, d'autres consignes + Conseiller les autres dans leurs stratégies ; + Préciser le rôle de chacun.
---------------------------------	---

La pratique du langage décontextualisé

Rappeler verbalement les activités qui viennent de se dérouler

L'une des meilleures entrées dans cet apprentissage est le rappel de ce qui vient de se passer dans la classe ; il s'appuie sur le développement d'une pédagogie de projet qui crée de l'événement et donne une place aux enfants.

S'appuyer sur des substituts de situations

Le support d'images, de dessins, de photographies, de représentations...

Photographies documentaires	Dans ces représentations d'éléments ..., l'enfant prélève des informations, des indices, qui sont renvoyés à son expérience ; des hypothèses sont formulées, validées ou invalidées par l'enseignant, discutées entre enfants.
-----------------------------	--

Utiliser les domaines d'activité et les jeux

Expliquer/justifier	<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> + Justifier des comportements : réactions émotives ou affectives. <p>Découvrir le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> + Justifier des précautions de sécurité ; + Expliquer certains comportements relatifs au respect de l'environnement, à la protection de la nature ;
Dessiner/représenter	<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> + Représenter un parcours, une organisation de l'espace, les phases d'une action particulière.
Anticiper	<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> + Prévoir l'organisation d'un parcours ;

LA FAMILIARISATION AVEC L'ECRIT

Les textes en situation

Faire découvrir les fonctions différentes des écrits

Ecrits fonctionnels ou d'usage

Fonction	Types d'écrits	Exemples d'écrits que les élèves peuvent « utiliser » en classe
Soutenir la mémoire/ pallier l'oubli	Ecrits de la vie courante	plan sommaire pour se rendre quelque part
Permettre un repérage dans le temps et l'espace	Ecrits propres au milieu scolaire	signalétique des salles (et de la circulation) dans l'école, plan de l'école et plan d'évacuation
	Ecrits de la vie courante	cartes, plans, signalétique de l'espace urbain.

Programmer le travail au long de l'école maternelle

Types d'écrits pouvant être utilisés

Domaine	Lire	Ecrire
Vivre ensemble	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Règles de vie ✚ Informations sur la vie de l'école 	
Agir dans le monde	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plans et messages d'un parcours, d'un jeu de piste dans l'école ou dans son environnement immédiat 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Messages pour parcours
Découvrir le monde	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plans de l'école, du quartier, du secteur où aura lieu la course d'orientation 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Reportages sur une course (photos + textes)
Liaison école/famille	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Cahier de vie collectif ou individuel 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Cahier de vie (légende de dessins et/ou de photographies) ✚ Cahier de liaison : message aux parents

Lire/écrire avec les TIC

L'implantation du matériel

On ne saurait passer sous silence l'intérêt de l'appareil photo numérique : c'est un support de stockage peu onéreux qui permet une réelle utilisation par les élèves, avec visualisation rapide des prises de vue. Des activités langagières riches peuvent être générées à partir des photos.

APS : COURSE D'ORIENTATION

compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Définition de l'activité

Course contre la montre, en milieu naturel inconnu, sur un parcours matérialisé par des postes de contrôle à découvrir dans un ordre imposé mais par un cheminement de son choix, en se servant d'une carte et d'une boussole.

Problèmes à résoudre

Gestion de 2 conflits fondamentaux qui constituent en simultanément le dilemme permanent de l'orienteur :

- 1- **le conflit vitesse-précision.** La vitesse (effort et activité physiologique) peut nuire à la qualité du traitement de l'orientation. A l'inverse, une lecture attentive nécessite de réduire l'allure.
- 2- **le conflit risque-sécurité.** Problème de choix entre l'itinéraire direct mais risqué et la trajectoire détournée mais facile.

Enjeux de formation

PS-MS. Construction cognitive du concept d'espace.

- 1- Se construire une représentation mentale des espaces de vie et de locomotion
- 2- Concevoir mentalement et réaliser des projets de déplacement en milieu connu
- 3- Mémoriser une chronologie d'espaces pour reconstituer a posteriori un déplacement
- 4- favoriser l'autonomie décisionnelle et locomotrice (s'éloigner de l'adulte)

C2-C3. Accès à l'APS Course d'Orientation

- 1- Maîtriser la relation carte-terrain/terrain-carte et ses connaissances relatives pour se repérer, projeter un déplacement et le réaliser en milieu inconnu
- 2- Gérer un effort long d'intensité variée pour maintenir une allure de course élevée sans altérer les prises d'information et de décision.
- 3- gérer sa motricité en situation de stress lié à l'enjeu ludo-compétitif et au milieu naturel environnant. Acquérir de la combativité et de l'autonomie.

Exigences minimales

C1- Milieu connu, limité, confiné. Plans de 3/4 et représentations adaptées des éléments au début : dessins et photos puis symboles explicites. Les représentations conventionnelles apparaissent en fin de GS ou au CP après un long travail en EPS et géographie.

C2- C3. Milieu naturel inconnu.

- 1 carte en couleurs (enrichir l'apport informationnel) par élève
- échelles lisibles ; 1/10 000^{ème} maximum.
- équipes de 3 ou 2 si déplacements courts
- mesures de sécurité : encadrement, préparation des lignes d'arrêt, repérage exhaustif des sites, aucune traversée de route carrossable, 1 sifflet par équipe, consignes, moyens de communication (portable), travail différencié (potentiel très variable des enfants)...

ETAPES DE TRANSFORMATION
NIVEAU 1 – Cycle 1 (PS – MS)
<p>L'enfant visualise un lieu connu, s'y rend sur commande et revient.</p> <p>Il peut enchaîner un trajet de plusieurs postes l'obligeant à des changements de direction, sur sollicitation iconographique (dessins, photos).</p> <p>Il se souvient des étapes d'un itinéraire déjà réalisé.</p>
NIVEAU 2 – Cycle 2 (GS – CP)
<p>L'enfant établit la correspondance entre un espace connu, construit, limité, confiné et sa représentation, adaptée (3/4) puis conventionnelle (légende simplifiée) pour se déplacer à partir du plan. Il connaît la typologie des jeux d'orientation.</p>
NIVEAU 3 – Cycles 2 - 3
<p>L'enfant connaît les bases de la cartographie, reconnaît les éléments macroscopiques d'un espace élargi pour orienter son plan (jardin public, parc, pourtour scolaire) et réalise un parcours imposé avec des changements de direction selon la typologie des exercices de CO (papillon ; classique ; course au score ; pose-dépose...)</p>
NIVEAU 4 – cycle 3
<p>L'enfant a amélioré ses connaissances cartographiques :couleurs, éléments géomorphologiques, perception de l'échelle, pour s'orienter et se déplacer en milieu naturel inconnu, sans alternatives décisionnelles complexes, le long de voies de communication évidentes, sur des tronçons courts (200m max.) avec des changements de direction l'obligeant à réorienter a carte.</p> <p>Il s'arrête pour lire et ne lit plus quand il court.</p>
NIVEAU 5 – fin cycle 3
<p>L'enfant connaît toute la légende usuelle d'éléments et de contexte.</p> <p>Il connaît la définition des postes et l'utilise en course.</p> <p>Il réalise rapidement l'ordre du questionnement pour amorcer sa recherche .</p> <p>Il dispose d'une méthodologie rapide et opérationnelle en situation-problème CO : voies de communications variées, postes légèrement à l'écart des chemins ; alternatives décisionnelles.</p> <p>Il sait séquentialiser son itinéraire par le choix de points d'attaque pertinents.</p> <p>Il sait apprécier intuitivement le temps de course d'un tronçon (rapport échelle-durée).</p> <p>il est capable de lire et de décider en trottinant.</p> <p>Il sait gérer son effort et varier ses allures selon le moment de la course.</p> <p>Il utilise sa boussole pour orienter sa carte. Il connaît la prise d'azimut même si les postes n'exigent pas la maîtrise de cette compétence.</p>

SE REPERER DANS L'ESPACE POUR S'Y DEPLACER		PS			
Du temps pour ...					
Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est ...	Pour apprendre et progresser		Pour mesurer les progrès	
Des situations globales animés par le maître		OBJECTIFS SITUATIONS PROPOSEES			
LA COURSE AU TRESOR	JE POSE UN OBJET ET JE RETOURNE LE CHERCHER APRES ETRE REVENU AU DEPART.	SITUER UN OBJET PAR RAPPORT A SOI	LA PHOTO D'IDENTITE	PARCOURS ETOILES / PHOTOS	DES CRITERES DE REUSSITE DANS LA DESCRIPTION DES SITUATIONS
JEU DE PISTE			RECHERCHER SON VETEMENT		
L'OBJET DEPOSE ET RETROUVE		SE SITUER PAR RAPPORT A DES OBJETS REPERES	JE SAIS OÙ JE JOUE	PARCOURS A LA VISEE	
LA RECHERCHE DES HABITS		L'OBJET DEPOSE RETROUVE			
LE PETIT POU CET 1		SE DEPLACER A L'AIDE D'UNE REPRESENTATION DE L'ESPACE :	LA PROMENADE ACTIVE PHOTOS	SUIVRE UN CHEMIN	Pour les élèves Cf. règles de sécurité FEUILLES DE CONTROLE
LE PETIT POU CET 2		PHOTOS, PLANS, MAQUETTES	LA PROMENADE ACTIVE PHOTOS AVEC INTRUS		
		CODIFIER LIRE ET UTILISER UNE REPRESENTATION SIMPLE	PARCOURS PHOTOS		
			SUIVRE UN ITINERAIRE		
LE MAITRE OBSERVE Evaluation diagnostique 1 à 2 SEANCES		LE MAITRE ENSEIGNE Evaluation formative 6 à 8 SEANCES		LE MAITRE COMPARE Evaluation sommative. 1 à 2 SEANCES	

SE REPERER DANS L'ESPACE POUR S'Y DEPLACER		MS				
Du temps pour ...						
Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est ...	Pour apprendre et progresser		Pour mesurer les progrès		
Des situations globales animés par le maître		OBJECTIFS SITUATIONS PROPOSEES				
LA COURSE AU TRESOR	PARCOURS ETOILE PHOTOS	SITUER UN OBJET PAR RAPPORT A SOI	LA ROSE DES VENTS	ROAD BOOK PHOTO	DES CRITERES DE REUSSITE DANS LA DESCRIPTION DES SITUATIONS	
JEU DE PISTE			JE POSE TU CHERCHES			
L'OBJET DEPOSE ET RETROUVE			L'OBJET DEPOSE ET RETROUVE			
LA RECHERCHE DES HABITS						
LE PETIT POU CET 1		SE DEPLACER A L'AIDE D'UNE REPRESENTATION DE L'ESPACE :	LE PUZZLE			DANS L'ORDRE DES PHOTOS
LE PETIT POU CET 2		PHOTOS, PLANS, MAQUETTES	MEMORY (PHOTOS)			
		CODIFIER LIRE ET UTILISER UNE REPRESENTATION SIMPLE	PHOTOS VRAIES			
			COURSE AU SCORE PHOTOS			
			PARCOURS JALONNE A VUE (PHOTOS)			
LE MAITRE OBSERVE Evaluation diagnostique 1 à 2 SEANCES			LE MAITRE ENSEIGNE Evaluation formative 6 à 8 SEANCES			

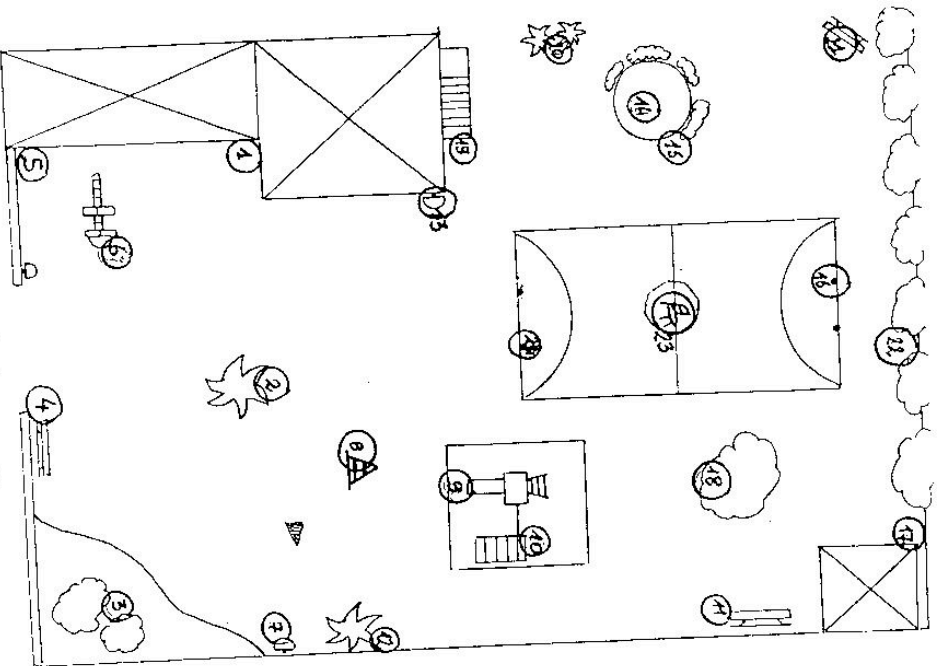
SE REPERER DANS L'ESPACE POUR S'Y DEPLACER		GS						
Du temps pour ...								
Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est ...	Pour apprendre et progresser		Pour mesurer les progrès				
Des situations globales animés par le maître		OBJECTIFS SITUATIONS PROPOSEES						
LA COURSE AU TRESOR	ROAD BOOK PHOTO	SITUER UN OBJET PAR RAPPORT A SOI	JE POSE TU CHERCHES	PARCOURS ETOILE DESSIN A VUE	DES CRITERES DE REUSSITE DANS LA DESCRIPTION DES SITUATIONS			
JEU DE PISTE			L'OBJET DEPOSE ET RETROUVE					
L'OBJET DEPOSE ET RETROUVE			TU BRULES TU GELES					
LA RECHERCHE DES HABITS		SE SITUER PAR RAPPORT A DES OBJETS REPERES				ROAD BOOK FIGURATIF		
LE PETIT POU CET 1		SE DEPLACER A L'AIDE D'UNE REPRESENTATION DE L'ESPACE	ROAD BOOK PHOTOS			PARCOURS ETOILE AVEC PLAN FIGURATIF	Pour les élèves Cf. règles de sécurité FEUILLES DE CONTROLE	
LE PETIT POU CET 2		(PHOTOS, PLANS, MAQUETTES)	TROUVE MA BALISE (PLAN FIGURATIF)					
		CODIFIER LIRE ET UTILISER UNE REPRESENTATION SIMPLE	PARCOURS PAPILLON (3 OU 4 BALISES)					
			COURSE AU SCORE (PLAN FIGURATIF)					
LE MAITRE OBSERVE Evaluation diagnostique 1 à 2 SEANCES			LE MAITRE ENSEIGNE Evaluation formative 6 à 8 SEANCES				LE MAITRE COMPARE Evaluation sommative. 1 à 2 SEANCES	

SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

N° 1	LA COURSE AU TRESOR
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ S'éloigner du point de départ puis revenir
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Rappporter le plus grand nombre d'objets
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuels ou par petits groupes sur des espaces différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ rapporter un objet à la fois ✚ 1 min par partie ✚ comptage des points
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ le nombre d'objets = au moins 4x le nombre d'élèves
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ramener au moins 2 objets dans le temps donné (1 min)
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Nombre d'objets à rapporter dans le temps imparti ✚ Couleur d'objets /équipe ; forme ... ✚ Distances, temps, guidage : photos, carte figurative, plan ✚ Nombres de balises à rapporter ✚ Nature du terrain (plus ou moins pénétrable ; connu ou moins connu)

N°2	JEU DE PISTE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se repérer dans l'espace pour suivre un parcours balisé
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver toutes les balises
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuels ou par petits groupes sur des parcours différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ Suivre le parcours de la couleur indiquée ✚ Colorier ou coller la gommette à chaque balise, si oublie d'une balise revenir sur ses pas.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ rubans de couleurs (ou marquage au sol) pour jalonner le parcours ✚ balises placées à des endroits remarquables ✚ crayons, feutres ou gommettes, ou pinces d'orientation pour marquer leur passage à chaque balise ✚ planches cartonnées pour feuille de route ou feuille réponse
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ramener toutes les balises
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Distances, temps, guidage : photos, carte figurative, plan ✚ Nombres de balises à rapporter ✚ Nature du terrain (plus ou moins pénétrable ; connu ou moins connu)

Situation N°1



Exemple de parcours

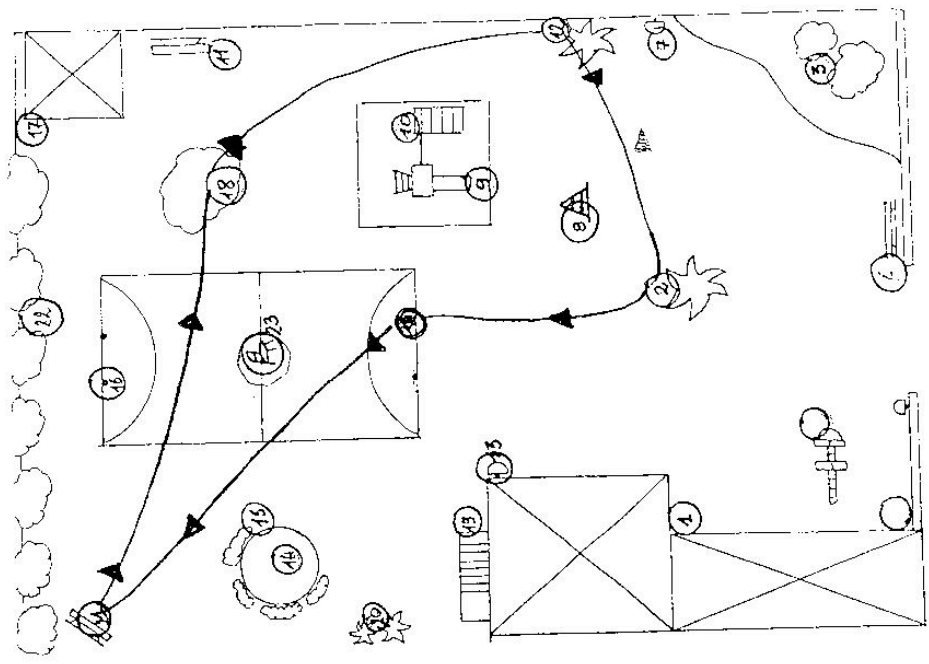
Mise en œuvre des trois situations
Petite section

- **les balises servent aux 3 jeux**
- pour 24 balises : 4 parcours de 6 balises sont utilisables
- si les points caractéristiques sont en nombre insuffisant, il est possible d'en créer à partir d'objets (ex. : 23)
- ▲ signe conventionnel de départ
- chaque balise possède une planche de gommettes qui sera utilisée pour les trois jeux
- jeu N°2 chaque circuit possède SA couleur de gommettes

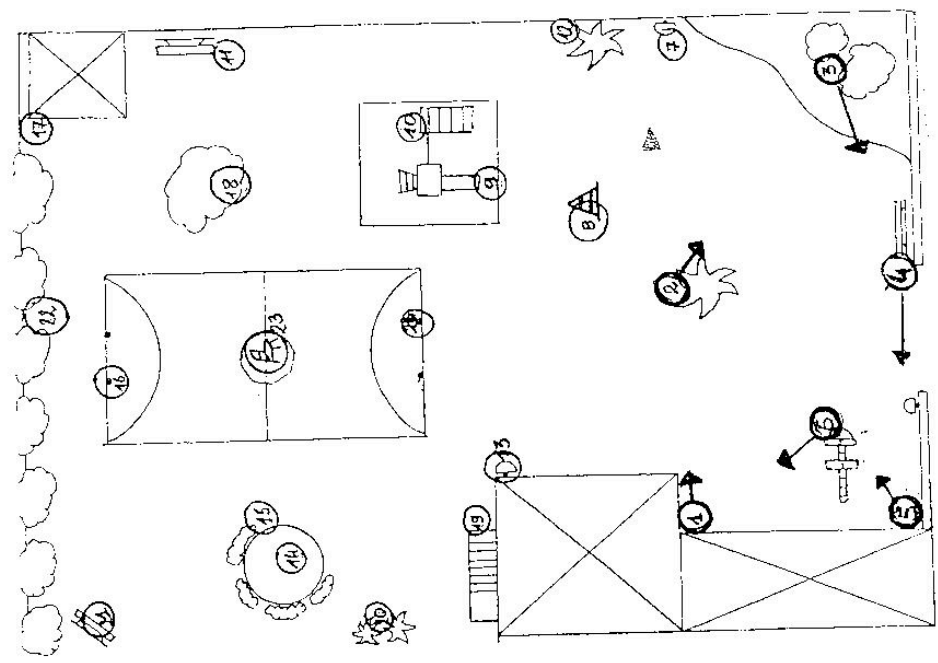
Prendre soin de respecter l'ordre 1, 2, 3, 4... pour la situation N°2

Situation N°3 éviter les « balises » communes aux différents circuits

Situation N°3



Situation N°2



NOM :

Le maître vérifie si les bonnes gommettes ont été collées.

Jeu N°1

--

Jeu N°2

Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3	Parcours 4

Jeu N°3

Circuit 1	Circuit 2



Le codage des balises (gommettes) sert pour les trois situations.

N° balise/photo	Gommette	Jeu N°1	Jeu N°2	Jeu N°3
1	Carré jaune		Circuit bleu	Circuit bleu
2	Jaune			
3	Bleu			
4	Vert			
5	Jaune			
6	Blanc			
7	Rond jaune		Circuit jaune	
8	Jaune			
9	Bleu			
10	Vert			
11	Jaune			
12	Blanc			
13	...		Circuit vert	Circuit blanc
14				
15				
16				
17				
18				
19	...		Circuit blanc	Circuit blanc
20				
21				
22				
23				
24				

N°3	L'OBJET DEPOSE RETROUVE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se repérer dans l'espace pour retrouver un objet qui a été déposé dans un temps différé.
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver l'(es)objet(s) déposé(s) par l'(es)élève(s) dans un premier temps
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuel ou par petits groupes sur des espaces différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ Déposer un ou plusieurs objets près d'un endroit remarquable ✚ Retour au point de départ, repartir le(s) chercher au signal ✚ Colorier ou coller la gommette à chaque balise ✚ Si oublié d'une balise revenir sur ses pas.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ rubans de couleurs (ou marquage au sol) pour jalonner le parcours ✚ balises placées à des endroits remarquables ✚ crayons, feutres ou gommettes, ou pinces d'orientation pour marquer leur passage à chaque balise ✚ planches cartonnées pour feuille de route ou feuille réponse
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver le ou les objets déposés auparavant
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Distance, temps ✚ Nombre de photos à retrouver ✚ Nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) ✚ Individuel ou en groupe ✚ Guidage (plan figuratif ou carte)

N° 4	LA RECHERCHE DES HABITS
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Prendre des repères ✚ Mémoriser le milieu dans lequel on se déplace
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel si possible varié ou aménagé
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver son vêtement.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Groupe classe
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1) Le maître part avec la classe et va vers un point quelconque 2) Il s'y arrête et propose aux élèves d'y déposer chacun un vêtement ou un foulard personnalisé. ✚ 3) Reprendre la marche avec de nombreux changements de direction. L'attention des élèves est portée sur le repérage de l'environnement (arbre particulier, objets remarquables : banc, poubelle....) jusqu'au point de départ. ✚ 4) Au signal, les élèves doivent aller récupérer leur vêtement et revenir au point de départ ✚ variante 1 : les élèves laissent à tour de rôle un vêtement ou un objet que chacun devra récupérer ✚ variante 2 : Le groupe s'arrête souvent : chaque enfant dépose trois vêtements à trois points différents et regagne le point de départ.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ vêtements ou foulard ou objets personnalisés ✚ un sifflet ✚ matérialiser le point de départ
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Premier à revenir avec son vêtement ou son objet ✚ Variante 2 : premier à revenir habillé
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ individuel ou en équipe ✚ espace plus ou moins varié ✚ Distance du parcours ✚ Nombre et nature des objets déposés à chaque arrêt ✚ Nombres d'arrêts où les enfants déposent les objets (1 à 4) ✚ Parcours en temps donné ✚ Rythme de déplacement

N°5	SUR LES TRACES DU PETIT POUCKET (1)
Objectifs	✚ Prendre des repères pour reconstituer un chemin parcouru
Lieu	✚ Tout espace naturel ou aménagé
But	✚ Reconstituer le chemin parcouru.
Organisation de la classe	✚ Individuels ou par petits groupes sur des parcours différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ 1) prendre une première photo qui conduit à l'endroit où l'on trouve la deuxième et ainsi de suite jusqu'au mot « STOP » ✚ 2) de retour au point central, retrouver les photos des endroits par lesquels on est passé (PS/MS) ou sur le plan, l'équipe doit reconstituer le chemin parcouru (GS)
Matériel	✚ photos des endroits remarquables où l'on doit se rendre pour trouver la balise suivante ✚ crayons, feutres ou gommettes, ou pinces d'orientation pour marquer leur passage à chaque balise ✚ planches cartonnées pour feuille de route ou feuille réponse
Critères de réussite	✚ arriver le premier ✚ reconstituer le parcours sans erreur
Variables	✚ individuel ou en équipe ✚ Nombre de photos, de balises ✚ Distances, temps, nature du terrain ✚ Sens du parcours

N°6	SUR LES TRACES DU PETIT POUCKET (2)
Objectifs	✚ Prendre des repères pour reconstituer un chemin parcouru
Lieu	✚ Tout espace naturel ou aménagé
But	✚ Reconstituer le chemin parcouru le plus court
Organisation de la classe	✚ Individuel ou par petits groupes sur des parcours différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30"
Règles de fonctionnement	✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ 1) Prendre une feuille de route constituée de photocopies de 9 photos placées dans un certain ordre de façon que dans la réalité le chemin à suivre face une boucle. La dernière photocopie représente le point de départ. L'élève part en courant. 2) trouver la 1ère photo représentée sur la feuille de route. 3) Noter le code de celle-ci sur la feuille puis continuer jusqu'à la dernière. 4) De retour au point de départ, reconstituer sur le plan le chemin parcouru en réunissant dans l'ordre les 8 sites. ✚ RECOMMANDATION : arriver à l'endroit indiqué, relever le code indiqué sur la photo et la laisser sur place.
Matériel	✚ 25 photos dont 24 sont placées à des points remarquables (la 25 ème est le point de départ) ✚ feuilles de route avec les 9 photocopies de photos où les élèves doivent se rendre (autant de feuilles différentes que d'élèves ou d'équipes) ✚ un plan vierge du site par participant ✚ un sifflet ✚ un plot ou autre matériel pour matérialiser le point de départ ✚ planche cartonnée pour la feuille de route, crayon par équipe
Critères de réussite	✚ Parcours le plus court dans l'ordre indiqué ✚ Arrivé le premier
Variables	✚ Individuel ou en équipe ✚ espace plus ou moins varié ✚ Distance du parcours ✚ Nombre de photos à trouver ✚ Lecture des différentes photos (différentes prises de vue d'un même site)

SITUATIONS PETITE SECTION

N°1	LA PHOTO D'IDENTITE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Prendre des repères pour reconnaître des endroits où l'on a déposé sa photo
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver l'(es)endroit(s) où l'on a déposé sa photo en instantané ou en différé.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuels ou par petits groupes sur des espaces différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt (revenir au poste central même si l'on n'a pas terminé son parcours) ✚ réaliser le parcours pour poser sa photo. ✚ retrouver la photo sur le parcours
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ photos d'identité
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ ramener sa photo d'identité dans le temps imparti
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps ✚ nombre de photos à identifier ✚ nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) ✚ individuel ou en groupe

N°2	RECHERCHER SON VETEMENT
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se repère dans l'espace pour retrouver son vêtement déposé dans un temps différé ✚ Mémoriser le parcours effectué et les endroits remarquables
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école) ou espace un peu boisé
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver le(s) vêtement(s) déposé(s) par l'(es)élève(s) dans un premier temps
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuels ou par petits groupes sur des espaces différents
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ courir pour déposer un ou plusieurs foulards en suivant l'enseignant (porter l'attention sur les éléments remarquables du parcours) puis repartir en courant avec de nombreux changements de direction avant d'aller rechercher son vêtement (foulard)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ foulards (ou vêtements) de couleurs différentes ✚ endroits remarquables
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ rapporter son vêtement (foulard) le plus vite possible (course)
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps, rythme et allure des déplacements ✚ nombre de changement de direction ✚ changement du point de départ pour aller rechercher le vêtement ✚ nombre de vêtements à retrouver ✚ nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) individuel ou en groupe ✚ guidage (à vue, photos, plan figuratif)

N°3	JE SAIS OU JE JOUE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se repérer dans l'espace pour retrouver un objet déposé dans un temps différé ✚ Mémoriser des endroits rencontrés
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Jouer à des jeux différents selon les endroits ✚ Associer l'activité pratiquée à l'endroit précis
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tous ensemble ou par petits groupes sur des espaces différents
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ Jouer à un jeu différent par endroit (effectuer plusieurs changements)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Matériel pour les jeux si nécessaire ✚ Etiquettes représentant les jeux ou du nom des jeux ✚ Photos des endroits où l'on joue
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver tous les endroits et les jeux qui y sont associés
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps, rythme et allure des déplacements ✚ nombre de jeux pratiqués dans des espaces différents ✚ nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) individuel ou en groupe ✚ guidage (à vue, photos, plan figuratif) ✚ inverser les actions (photos mémorisées indiquant l'endroit où l'on doit aller jouer)

N°4	L'OBJET DEPOSE RETROUVE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se repérer dans l'espace pour retrouver un objet qui a été déposé dans un temps différé.
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver l'(es)objet(s) déposé(s) par l'(es)élève(s) dans un premier temps.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuel ou par petits groupes sur des espaces différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ Déposer un ou plusieurs objets près d'un endroit remarquable ✚ Retour au point de départ, repartir le(s) chercher au signal ✚ Colorier ou coller la gommette à chaque balise ✚ Si oublié d'une balise revenir sur ses pas.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ rubans de couleurs (ou marquage au sol) pour jalonner le parcours ✚ balises placées à des endroits remarquables ✚ crayons, feutres ou gommettes, ou pinces d'orientation pour marquer leur passage à chaque balise ✚ planches cartonnées pour feuille de route ou feuille réponse
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver le ou les objets déposés auparavant
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Distance, temps ✚ Nombre de photos à retrouver ✚ Nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) ✚ Individuel ou en groupe ✚ Guidage (plan figuratif ou carte)

N° 5	LA PROMENADE ACTIVE PHOTOS
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Prendre des repères pour reconnaître un ou plusieurs endroits photographiés ✚ Mémoriser le parcours et les endroits remarquables rencontrés
Lieu	✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver l'(es)endroit(s) photographié(s) sur le parcours en instantané ou en différé. ✚ Les photos restent au poste central et sont vues avant puis identifiées après le parcours.
Organisation de la classe	✚ Tous ensemble avec la maîtresse pour réaliser le parcours puis par petits groupes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt (revenir au poste central même si l'on n'a pas terminé son parcours) ✚ Réaliser le parcours avec l'enseignant pour repérer des endroits photographiés ✚ retrouver la (les) photo(s) d'endroits rencontrés sur le parcours en instantané ou en différé.
Matériel	✚ photos des différents endroits remarquables du parcours
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ le nombre de photos identifiées ✚ arriver le premier
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps, rythme et allure des déplacements ✚ nombre de photos à identifier ✚ les photos sont mémorisées avant le départ ✚ nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) ✚ individuel ou en groupe

N° 6	LA PROMENADE ACTIVE PHOTO AVEC INTRUS
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Prendre des repères pour reconnaître un ou plusieurs endroits photographiés ✚ Mémoriser des endroits remarquables du parcours
Lieu	✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	✚ Retrouver l'(es)endroit(s) photographié(s) qui ne figurent pas sur le parcours réalisé (en instantané ou en différé les photos restent au poste central et sont vues avant puis identifiées après le parcours)
Organisation de la classe	✚ Tous ensemble avec la maîtresse puis par petits groupes ou en individuel
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt (revenir au poste central même si l'on n'a pas terminé son parcours) ✚ Réaliser le parcours avec l'enseignant pour repérer des endroits photographiés ou non (avec photo ou sans les photos (vues avant le départ) ✚ retrouver la (les) photo(s) d'endroits rencontrés sur le parcours et identifier une ou plusieurs photos intruses
Matériel	✚ photos des différents endroits remarquables du parcours
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ le nombre de photos identifiées ✚ arriver le premier
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps, rythme et allure des déplacements ✚ nombre de photos à identifier ✚ les photos sont mémorisées avant le départ ✚ nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) ✚ individuel ou en groupe

N°7	PARCOURS PHOTOS
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Prendre des repères pour reconnaître un ou plusieurs endroits photographiés
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver l'(es)endroit(s) photographié(s) sur le parcours en instantané ou en différé. Les photos restent au poste central et sont vues avant puis identifiées après le parcours.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> Individuels ou par petits groupes sur des espaces différents Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> 1 coup de sifflet pour le départ 2 coups de sifflet pour l'arrêt (revenir au poste central même si l'on n'a pas terminé son parcours) Réaliser le parcours pour repérer les endroits photographiés retrouver la (les) photo(s) d'endroits rencontrés sur le parcours (voire retrouver une photo intruse)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> photos des différents endroits remarquables du parcours
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> le nombre de photos identifiées
Variables	<ul style="list-style-type: none"> distances, temps nombre de photos à identifier nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) individuel ou en groupe

N° 8	SUIVRE UN ITINERAIRE
Problème à résoudre	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace pour suivre un parcours fléchés
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver les flèches ou la couleur du parcours à suivre et identifier les balises qui jalonnent celui-ci.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> Individuels ou par petits groupes sur des espaces différents Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> 1 coup de sifflet pour le départ 2 coups de sifflet pour l'arrêt suivre le parcours et identifier les balises Colorier ou coller la gommette pour chaque balise
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> Flèches ou objets de différentes couleurs pour les parcours Fiches réponses pour les balises (étiquettes, gommettes ...) placées à des endroits remarquables crayons, feutres ou gommettes, ou pinces d'orientation pour marquer leur passage à chaque balise planches cartonnées pour feuille de route ou feuille réponse
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> nombre de bonnes réponses temps effectués (ou rang d'arrivée)
Variables	<ul style="list-style-type: none"> distances, temps, rythme et allure des déplacements nombre de balises à identifier nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) individuel ou en groupe mode de guidage (à vue, au plan figuratif ou à la carte)

SITUATIONS MOYENNE SECTION

N°1	LA ROSE DES VENTS (une course en étoile)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Situer un objet par rapport à soi ✚ Se situer par rapport à des objets repérés
Lieu	✚ Tout espace naturel ou aménagé
But	✚ Poser sur le cercle, dans les bacs correspondants, les balises codées : N, E, S, O.
Organisation de la classe	✚ Individuels ou par équipes sur des espaces différents
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ 1) Tous les joueurs d'une même équipe sont rassemblés au centre du cercle, ils se concertent pour repérer les 4 points cardinaux et se distribuent les balises codées. ✚ 2) Au signal du meneur de jeu, les joueurs vont poser le plus rapidement possible les balises dans les bacs correspondants et reviennent avant la fin du signal « fin de jeu » au centre du cercle.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 4 balises codées ✚ 4 bacs correspondant à celles-ci ✚ des plots pour tracer un cercle d'environ 10 m de diamètre ✚ une flèche indiquant le Nord
Critères de réussite	✚ nombre de bonnes réponses dans un temps donné
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps, rythme et allure des déplacements ✚ nombre de balises/nombre de caisses correspondantes (de 2 à 8 PS à GS) ✚ code (couleurs, objets, étiquettes, numéros ...)

N°2	JE POSE TU CHERCHES
Objectifs	✚ Se déplacer à l'aide d'une représentation de l'espace. (photos)
Lieu	✚ Cour de l'école, jardin public.
But	✚ Retrouver la balise de son partenaire à partir d'une photo.
Organisation de la classe	✚ Constitution d'équipes de deux élèves : A et B.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ A pose sa balise à partir d'une photo. ✚ B doit rechercher la balise de A et la rapporter. ✚ Distribution d'un plan à chaque enfant. ✚ Permutation des rôles.
Matériel	✚ Une balise, une photo par enfant.
Critères de réussite	✚ Retrouver plus de balise de son partenaire à partir de photos.
Variables	

N°3	L'OBJET DEPOSE RETROUVE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace pour retrouver un objet qui a été déposé dans un temps différé.
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver l'(es)objet(s) déposé(s) par l'(es)élève(s) dans un premier temps
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> Individuel ou par petits groupes sur des espaces différents Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> 1 coup de sifflet pour le départ 2 coups de sifflet pour l'arrêt déposer un ou plusieurs près d'un endroit remarquable Colorier ou coller la gommette à chaque balise, si oublie d'une balise revenir sur ses pas.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 1 coup de sifflet pour le départ 2 coups de sifflet pour l'arrêt Déposer un ou plusieurs objets près d'un endroit remarquable Retour au point de départ, repartir le(s) chercher au signal Colorier ou coller la gommette à chaque balise Si oublie d'une balise revenir sur ses pas.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver le ou les objets déposés auparavant
Variables	<ul style="list-style-type: none"> Distance, temps Nombre de photos à retrouver Nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) Individuel ou en groupe Guidage (plan figuratif ou carte)

N°4	LE PUZZLE (une course en étoile)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer à l'aide d'une représentation de l'espace : photos, plans, maquettes.
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> Tout espace naturel ou aménagé
But	<ul style="list-style-type: none"> Reconstituer un puzzle. Etre la première équipe à l'avoir fait
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> Equipes de 2 ou 3
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> 1 coup de sifflet pour le départ 2 coups de sifflet pour l'arrêt 1) chaque photo permet de se rendre à un endroit où l'on trouve une pochette dans laquelle est placé un morceau du puzzle en n exemplaires. Ne prendre qu'une pièce puis revenir au point de départ. 2) Repartir et revenir autant de fois qu'il y a de pièces au puzzle. <u>Variante 1</u> : en individuel <u>Variante 2</u> : même principe mais sous forme de course au score d'après l'éloignement
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> Un puzzle par équipe découpé en 10 pièces 10 photos du lieu où sont placées les pièces du puzzle. Un plan du site sur lequel sont collées les photos
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> Arriver les premiers en ayant reconstitué le puzzle
Variables	<ul style="list-style-type: none"> distances, temps, rythme et allure des déplacements nombre de pièces du puzzle, angle de prise de vue de l'endroit où sont placées les pochettes partir avec la photo/mémoriser la photo

N°5	MEMORY
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Mémoriser des indices et les resituer dans le réel. ✚ Se déplacer rapidement. ✚ Lire des indices et orienter la photo ✚ Construire un itinéraire. ✚ Suivre des directions.
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver de mémoire (à partir d'une ou plusieurs photos) des balises (2 ou 3 consécutivement).
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Groupes de 2 : alternativement chacun va chercher les balises. L'autre reste au départ.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Milieu connu. ✚ Nombre de photos différentes, 2 ou 3 balises indiquées par carte.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ On présente pendant 30 secondes la carte. Le joueur A part retrouver les 2 ou 3 balises ✚ Le joueur B reste au départ pour comparer les résultats au retour de son partenaire. ✚ Il n'y a pas d'ordre à respecter pour retrouver les balises. ✚ Inscrire sur sa fiche de résultats le code des balises trouvées. ✚ Vérifier en revenant au point de départ.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 2 ou 3 balises par circuits ✚ Temps d'observation du plan limité. ✚ Deux tables ✚ Fiche contrôle pour l'enseignant. ✚ Fiche résultats pour l'élève.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Réaliser le maximum de circuits et posséder le plus de « bonnes réponses ».
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Augmenter ou diminuer (une seule) le nombre de balises à respecter. ✚ Augmenter ou diminuer le temps de présentation de la carte. ✚ Augmenter ou diminuer la distance séparant les balises à retrouver.

N°6	LES PHOTOS VRAIES (Parcours en circuit)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Codifier, lire et utiliser une représentation simple
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver les 9 « vraies » photos. Etre la première équipe à avoir trouvé
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Equipes de 2 ou 3 ✚ Individuel
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ 1) Partir sur le terrain avec un plan par équipe et aller observer attentivement les 9 zones notées par un cercle de couleur sur le plan. ✚ 2) Revenir au point de départ, ouvrir l'enveloppe des photos (il y en a 12 sur 9). ✚ Eliminer les 3 photos intruses. ✚ Variante 1 : parcours en étoile ✚ Variante 2 : parcours individuel
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Un plan du site par équipe avec les 9 zones de couleurs ✚ 12 photos qui restent au point de départ
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ L'ordre d'arrivée ✚ Nombres de vraies photos
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ distances, temps, rythme et allure des déplacements ✚ nombre de « vraies » photos

N°7	PARCOURS EPARPILLE / COURSE AU SCORE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Décoder le message : PLAN / PHOTOS ✚ Mettre en relation le REEL et les PHOTOS ✚ Se déplacer rapidement ✚ Lire des indices et orienter le plan. ✚ Construire un itinéraire. ✚ Suivre des directions.
But	✚ Trouver le plus de balises possibles.
Organisation de la classe	✚ Groupes de 2 ou seul.
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Milieu connu. ✚ Carte sur laquelle toutes les balises et leurs valeurs sont indiquées.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Départ au coup de sifflet dans des directions diverses. ✚ Parcourir les lieux selon des directions choisies et inscrire sur sa fiche résultats le code des balises rencontrées. ✚ Au coup de sifflet (long) le jeu se termine et il faut revenir au point de départ. ✚ Double coup de sifflet : la partie est finie, toutes les équipes qui ne sont pas encore revenues seront sanctionnées : 3 pts toutes les 30 secondes qui s'écoulent.
Conditions Données Contraintes Ressources	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Carte complète ✚ Deux tables ✚ Fiche contrôle pour l'enseignant. ✚ Fiche résultats pour l'élève.
Critères de réussite	✚ Marquer le plus de points en ayant trouvé les balises ayant la plus grande valeur.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Distance séparant les balises. ✚ Balises plus ou moins accessibles. ✚ Temps limité.

N°8	PARCOURS JALONNE, PHOTOS EN MILIEU CONNU
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Suivre un chemin réel ou identifiable correctement ✚ Identifier le réel à partir de photos.
But	✚ Retrouver les endroits photographiés de part et d'autre du chemin suivi.
Organisation de la classe	✚ Groupe de 2.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Deux groupes partent simultanément dans un sens et dans l'autre. Départ toutes les 2 minutes. ✚ Chaque groupe possède un jeu de photos. ✚ Les photos sont numérotées. ✚ Le chemin est défini par : <ul style="list-style-type: none"> ✚ soit le tour d'un ou deux terrains de sports ✚ soit des sentiers parfaitement identifiés ✚ Temps total : 45 min (consignes, jeu, validation) ✚ Arrêt au signal
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 seul parcours ✚ 12 photos X nombre de groupes ✚ 1 fiche réponse groupe (reporter sur la fiche réponses / élèves le n° de la photo dans l'ordre où elles sont retrouvées) ✚ Parcours permanent en place.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Sur 12 photos en avoir replacé un maximum dans le bon ordre et dans le temps imparti. ✚ Nombre / 12
Variables	

SITUATIONS GRANDE SECTION

N°1	JE POSE, TU CHERCHES
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Observer, regarder
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Lieu : cour de l'école
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ramener tous les objets de l'équipe adverse
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ La classe est partagée en 2 groupes par des foulards de couleur rouge et de couleur bleu. Chaque élève possède un objet qu'il devra poser dans sa zone.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ La zone de jeu est délimitée par les plots. 2 zones à peu près identiques. ✚ Chaque bleu va poser son objet dans le camp des bleus et chaque rouge dans le camp des rouges. Au coup de sifflet, vous revenez (regroupement). Au coup de sifflet, les bleus, vous allez chercher tous les objets dans le camp des rouges et les rouges vous allez chercher tous les objets dans le camp des bleus. Reformulation par les enfants.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 12 foulards rouges ✚ 12 foulards bleus ✚ 24 objets divers (balles, anneaux, cordes, ballons, cerceaux, palets,...) ✚ Des plots
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ramener tous les objets de l'équipe adverse le plus vite possible.

N°2	L'OBJET DEPOSE RETROUVE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se repérer dans l'espace pour retrouver un objet qui a été déposé dans un temps différé.
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tout espace naturel ou aménagé (dans ou autour de l'école)
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver l'(es)objet(s) déposé(s) par l'(es)élève(s) dans un premier temps
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Individuel ou par petits groupes sur des espaces différents ✚ Départs échelonnés toutes les 30 secondes
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 coup de sifflet pour le départ ✚ 2 coups de sifflet pour l'arrêt ✚ Déposer un ou plusieurs objets près d'un endroit remarquable ✚ Retour au point de départ, repartir le(s) chercher au signal ✚ Colorier ou coller la gommette à chaque balise ✚ Si oublié d'une balise revenir sur ses pas.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ rubans de couleurs (ou marquage au sol) pour jalonner le parcours ✚ balises placées à des endroits remarquables ✚ crayons, feutres ou gommettes, ou pinces d'orientation pour marquer leur passage à chaque balise ✚ planches cartonnées pour feuille de route ou feuille réponse
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver le ou les objets déposés auparavant
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Distance, temps ✚ Nombre de photos à retrouver ✚ Nature du terrain (plus ou moins connu, accidenté, pénétrable) ✚ Individuel ou en groupe ✚ Guidage (plan figuratif ou carte)

N°3	TU GELES, TU BRÛLES
Objectifs	✚ Situer un objet par rapport à soi
Lieu	✚ cour, préau
But	✚ Trouver et rapporter l'objet caché
Organisation de la classe	✚ Les enfants sont répartis en binômes.
Règles de fonctionnement	✚ Un enfant montre à son partenaire l'objet qu'il va cacher. ✚ L'un des deux va cacher un objet ; le deuxième le retrouve en réagissant aux deux expressions « tu gèles (ce n'est pas la bonne direction, il faut changer de direction ; tu brûles c'est la bonne direction, il faut continuer d'avancer car on se rapproche de l'objet) ».
Matériel	✚ 1 objet distinct par groupe de 2 enfants
Critères de réussite	✚ Trouver et rapporter l'objet caché
Variables	✚ Choisir des objets plus petits, moins voyants. ✚ Passer du milieu école à un milieu protégé (stade, parc).

N°4	ROAD BOOK FIGURATIF EN MILIEU CONNU
Objectifs	✚ Etablir des relations entre des extraits de plan « photos » par rapport à une réalité connue.
But	✚ Suivre le cheminement représenté par le Road Book
Organisation de la classe	✚ Par 2.
Règles de fonctionnement	✚ Chaque binôme est muni d'un Road Book photo ✚ Départ des binômes sur 4 circuits différents (pas de temps entre chaque groupe, mais départ en alternant les différents Road Book.)
Matériel	✚ 4 Road Book différents en 4 exemplaires (le Road Book sert de fiche réponse pour les enfants) ✚ 1 fiche réponse maître ✚ 1 planche gommette par balise ✚ Les balises d'un même Road book ont toutes les mêmes gommettes.
Critères de réussite	✚ Réaliser 2 Road Book sur les 3 sans erreur et avoir reporté les gommettes correspondant aux différentes étapes.

N°5	TROUVE MA BALISE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se déplacer a l'aide d'une représentation de l'espace. (photos, plans, maquettes)
Lieu	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Cour de l'école, jardin public.
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver la balise de son partenaire à partir du plan.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Constitution d'équipes de deux élèves : A et B.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ A pose sa balise et la positionne sur le plan de B. ✚ B doit rechercher la balise de A et la rapporter. ✚ Distribution d'un plan à chaque enfant. ✚ Permutation des rôles.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Une balise, un plan par enfant.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver la balise de son partenaire à partir du plan.
Variables	

N°6	PARCOURS PAPILLON CARTE / PLAN
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Décoder le message : PLAN / SYMBOLES ✚ Mettre en relation le REEL et le SYMBOLIQUE ✚ Orienter le plan ✚ Suivre une direction et retrouver des repères. ✚ Construire un itinéraire.
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Effectuer chaque circuit dans l'ordre.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Deux groupes ✚ Individuel
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Milieu familier ou semi-connu. ✚ 17 cartes correspondant chacune à un papillon. ✚ 2 points de départ A et B
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Seul ✚ Parcourir le papillon en respectant l'ordre des balises ✚ Inscrire sur sa fiche de résultats le code des balises trouvées. ✚ Vérifier en revenant au point de départ.
Conditions Données Contraintes Ressources	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Circuits 1 à 8 (A) / Circuits 9 à 17 (B) ✚ 3 balises par papillon ✚ Temps limité ✚ Deux tables ✚ Fiche contrôle pour l'enseignant. ✚ Fiche résultats pour l'élève.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Réaliser le maximum de circuits et posséder le plus de « bonnes réponses ».
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Par 2 ✚ Nombre de balises à trouver par papillon

N°7	PARCOURS EPARPILLE / COURSE AU SCORE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Décoder le message : PLAN / SYMBOLES ✚ Mettre en relation le REEL et le SYMBOLIQUE ✚ Se déplacer rapidement ✚ Lire des indices et orienter le plan. ✚ Construire un itinéraire. ✚ Suivre des directions.
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver le plus de balises possibles.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Groupes de 2 ou seul.
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Milieu connu. ✚ Carte sur laquelle toutes les balises et leurs valeurs sont indiquées.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Départ au coup de sifflet dans des directions diverses. ✚ Parcourir les lieux selon des directions choisies et inscrire sur sa fiche résultats le code des balises rencontrées. ✚ Au coup de sifflet (long) le jeu se termine et il faut revenir au point de départ. ✚ Double coup de sifflet : la partie est finie, toutes les équipes qui ne sont pas encore revenues seront sanctionnées : 3 pts toutes les 30^{es} qui s'écoulent.
Conditions Données Contraintes Ressources	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Carte complète ✚ Deux tables ✚ Fiche contrôle pour l'enseignant. ✚ Fiche résultats pour l'élève.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Marquer le plus de points en ayant trouvé les balises ayant la plus grande valeur.
Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Distance séparant les balises. ✚ Balises plus ou moins accessibles. ✚ Temps limité.

SITUATIONS D'ÉVALUATION PETITE SECTION

PETITE SECTION

N°1	PARCOURS ETOILE / PHOTOS GRAND CADRAGE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ A partir de 4 photos retrouver les 4 balises associées. ✚ Mettre en relation support et réalité.
But	✚ Retrouver l'endroit indiqué par la photo.
Organisation de la classe	✚ Individuelle.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Chaque enfant doit retrouver la balise indiquée sur la photographie ✚ (présentée par le maître) et coller la gommette sur son carton réponse. ✚ Revenir au point de départ (le maître) pour valider sa réponse et reprendre une photographie...
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 24 photos différentes ✚ 24 planches de gommettes (balises) une forme/une couleur différente pour chaque poste (lieu où se trouve la balise) ✚ 1 carte réponse / élève ✚ 1 fiche réponse / maître.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Retrouver au moins 3 / 4 balises ✚ (3 / 4 gommettes valables sur le carton)
Variables	

PETITE SECTION

N°2	PARCOURS A LA VISEE
Objectifs	✚ Repérer un indice dans la direction indiquée et s'en servir pour se déplacer.
But	✚ Effectuer le parcours indiqué par les flèches directionnelles tracées au sol (de son point de départ jusqu'à sa 6 ^e balise (son point de départ))
Organisation de la classe	✚ Par 1
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Le maître place 1 enfant par balise (point de départ) ✚ Au signal, les enfants prennent la gommette du point de départ et se déplacent vers la balise indiquée par la flèche, prennent la vignette de la nouvelle balise, nouveau signal, jusqu'au 6^e signal et retour au point de départ.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 4 circuits (chaque point d'arrivée correspond au point de départ) ✚ 24 feuilles de gommettes (idem situation N°1) ✚ 1 fiche réponse / maître (idem situation N°1) ✚ 24 fiches réponses / élèves ✚ Flèches directionnelles tracées au sol (chaque circuit possède un tracé de couleur différente)
Critères de réussite	✚ Réussir 2 des 3 parcours.
Variables	

PETITE SECTION

N°3	SUIVRE UN CHEMIN TRACE AU SOL
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Suivre 1 chemin
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Suivre un tracé pour retrouver les 5 balises du circuit et coller dans l'ordre les gommettes qui y correspondent
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Les enfants sont par 2 ✚ ½ classe en activité, ½ classe en attente
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Le maître envoie 1 des 2 groupes, sur les circuits : ✚ 3 enfants sur le bleu ✚ 3 enfants sur le rouge ✚ 3 enfants sur le vert ✚ 3 enfants sur le blanc. ✚ Les enfants effectuent leur circuit dans le sens indiqué au sol (→ →...) en collant au passage des balises les gommettes correspondantes sur leur fiche. ✚ Alternativement chaque ½ classe fait les parcours.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 planche gommette par balise (1 circuit = 1 couleur, formes différentes) ✚ 1 fiche réponse / maître ✚ 1 feuille réponse / élève ✚ 2 circuits tracés au sol avec flèches (chaque circuit possède un tracé de couleur différente)
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Réussir 1 des 2 circuits proposés en ayant trouvé dans l'ordre toutes les balises.

SITUATIONS D'ÉVALUATION MOYENNE SECTION

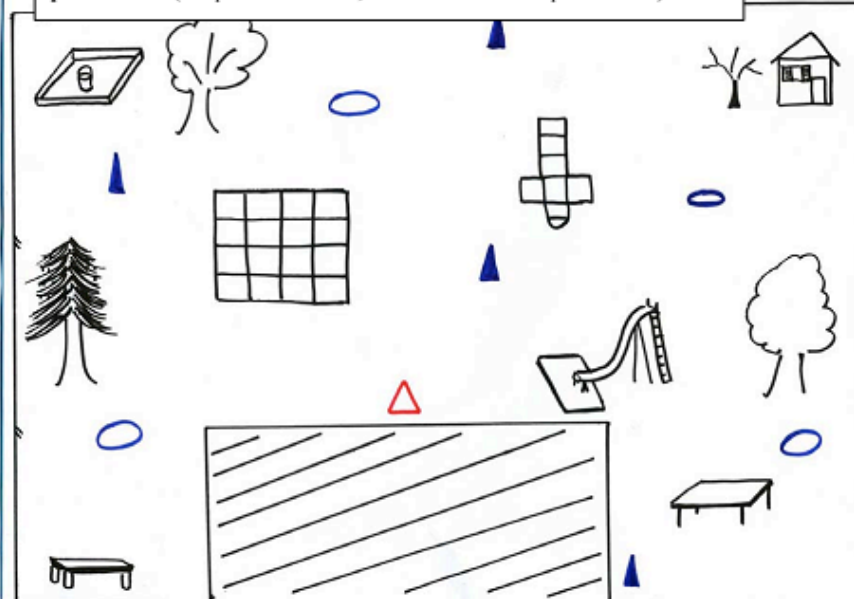
Situation repère : le collier de perles (étape 1)

Road-book photo

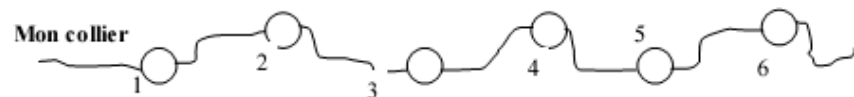
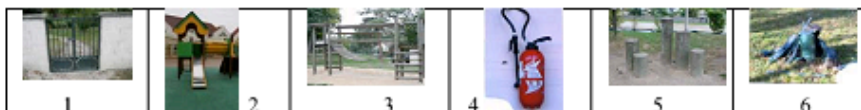
Cycle 1

PS - MS

plan du site (simple illustration ; les élèves n'en ont pas besoin.)



matériel : 1 road-book de 6 photos par équipes de 2 / 1 carton de contrôle 6 postes (collier)



BUT : réaliser le parcours du road-book dans l'ordre des photos et coller ses perles (gommettes de couleurs différentes) sur son collier (carton de contrôle).

C.R. : " Mon collier est complet et les perles sont dans l'ordre."

Ce qui s'apprend :

- 1- l'identification des lieux désignés
- 2- le projet de déplacement
- 3- l'ordre des photos (livre- numérotation)
- 4- la préhension des gommettes et le collage dans l'ordre (structuration spatio-temporelle)
- 5- la gestion de son matériel
- 6- la compréhension et la mémorisation de la double consigne (locomotion+contrôle)
- 7- la gestion de l'effort (sprints successifs)

. 1+2=perception mentale → compétence CO

. noter l'interdisciplinarité de toute situation en maternelle

SITUATIONS D'ÉVALUATION GRANDE SECTION











GRANDE SECTION

N°1	PARCOURS ÉTOILE DESSIN A VUE
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Identifier des indices sur un DESSIN FIGURATIF (codage) et les mettre en relation avec le réel.
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver 4 balises en utilisant des dessins.
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Par 2.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Par ½ groupe, chaque enfant doit retrouver la balise indiquée sur le dessin, coller la gommette sur sa fiche réponse et revenir au point de départ (4 fois). ✚ Le maître vérifie avec sa fiche réponse.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 24 dessins indiquant les 24 balises (ou plus si nécessaires). ✚ 24 balises – 24 planches de gommettes. ✚ 1 fiche réponse élève ✚ 1 fiche réponse maître
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Trouver 3 balises sur 4.
Variables	

GRANDE SECTION

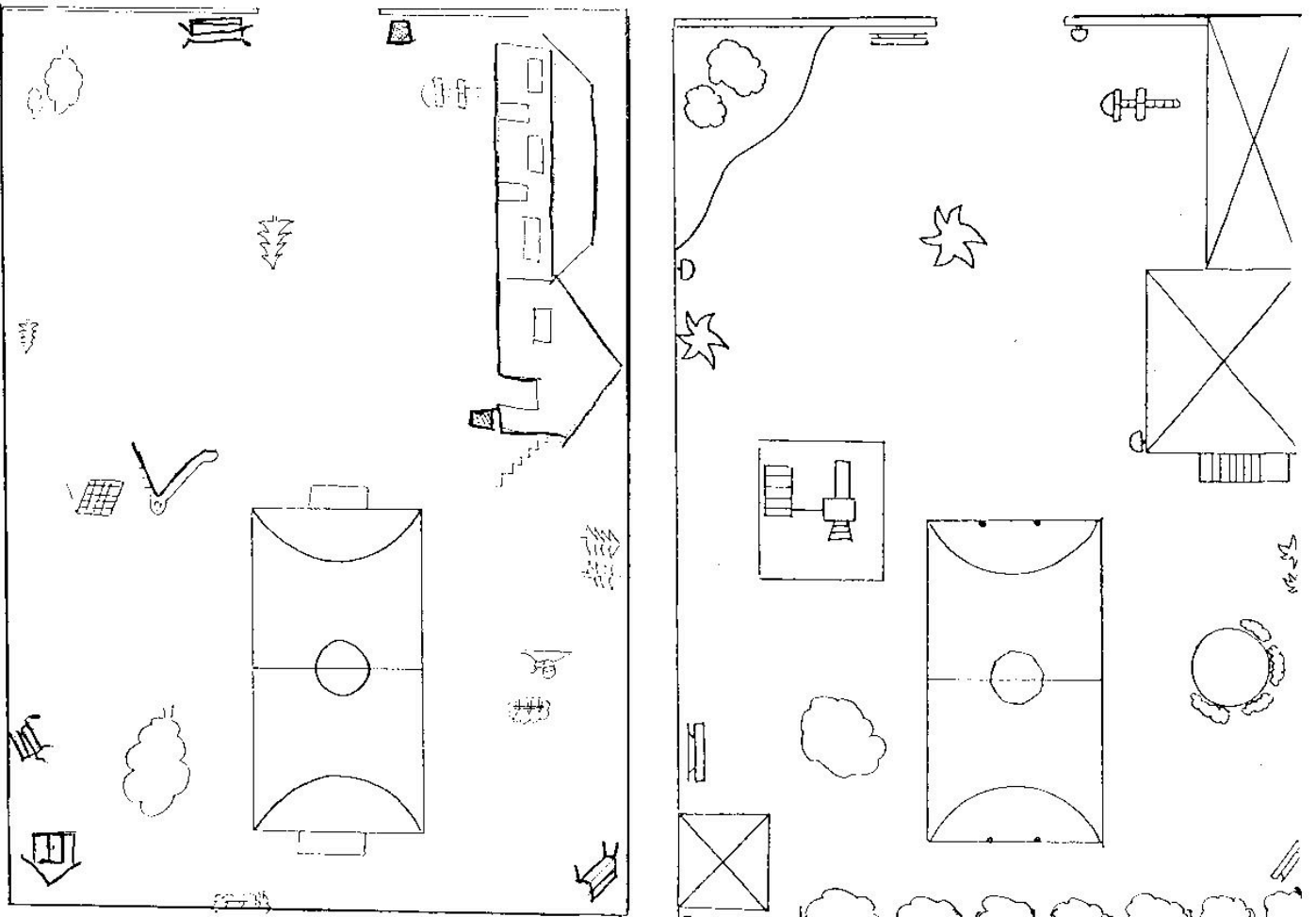
N°2	ROAD BOOK FIGURATIF EN MILIEU CONNU
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Etablir des relations entre des extraits de plan « figuratif » par rapport à une réalité connue.
But	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Suivre le cheminement représenté par le Road Book
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Par 2.
Règles de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Chaque binôme est muni d'un Road Book figuratif. ✚ Départ des binômes sur 4 circuits différents (pas de temps entre chaque groupe, mais départ en alternant les différents Road Book.)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✚ 4 Road Book différents en 4 exemplaires ✚ (le Road Book sert de fiche réponse pour les enfants) ✚ 1 fiche réponse maître ✚ (cf. fiche exemple) ✚ 1 planche gommette par balise ✚ Les balises d'un même Road book ont toutes les mêmes gommettes.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Réaliser 3 Road Book sur les 4 sans erreur et avoir reporté les gommettes correspondant aux différentes étapes.

GRANDE SECTION

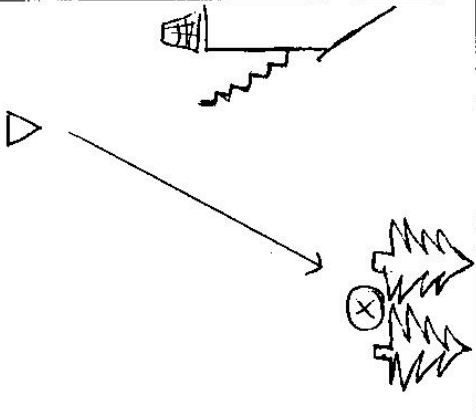
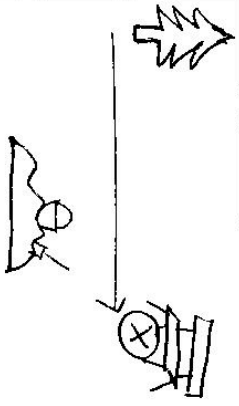
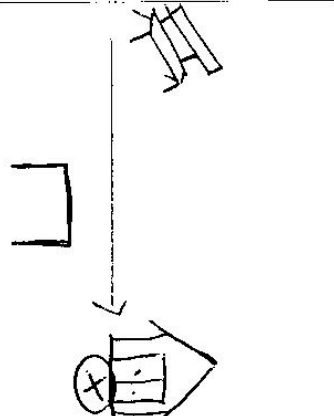
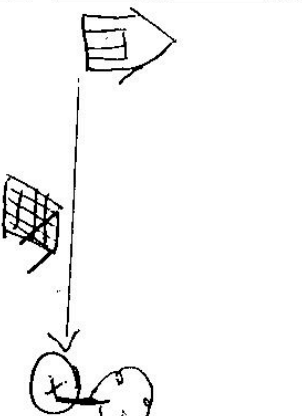
N°3	PARCOURS ETOILE AVEC PLAN FIGURATIF
Objectifs	 Etablir une relation entre une réalité connue et un plan figuratif.
But	 Trouver l'endroit que l'enseignant a indiqué au binôme.
Organisation de la classe	 Par 2.
Règles de fonctionnement	 Chaque groupe va chercher 1 balise en utilisant le plan sur lequel est indiquée la balise. Il note le code de la balise (ou colle la gommette sur sa fiche réponse et revient.)  6 balises à chercher.
Matériel	 1 fiche réponse par enfant (idem jeu 1)  24 plans avec sur chacun la balise à trouver avec son numéro  24 balises (gommettes ou indication peinte)  1 fiche réponse maître
Critères de réussite	 Trouver 5 balises sur 6.
Variables	

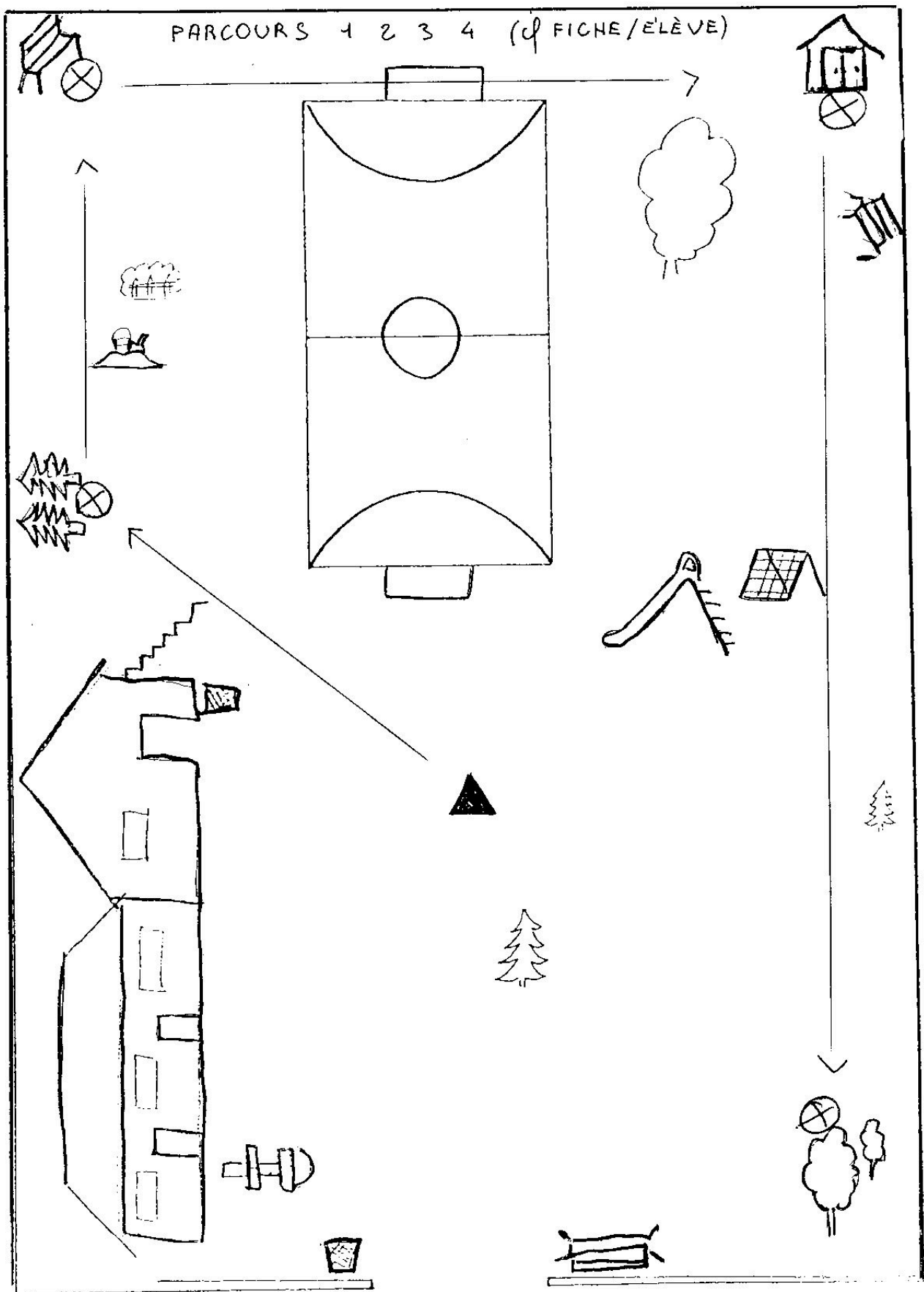
PLAN SYMBOLIQUE

EXEMPLE DE PLAN FIGURATIF CONSTRUIT AVEC LES ENFANTS

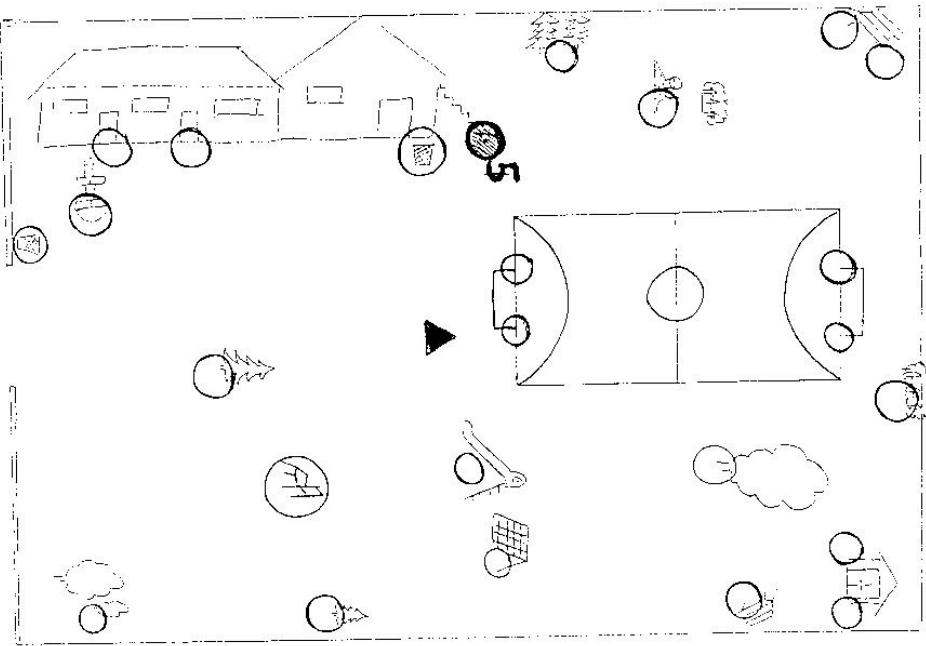


Exemple parcours 1 2 3 4 ROAD BOOK

			
<p>Réponse</p>	<p>Réponse</p>	<p>Réponse</p>	<p>Réponse</p>
<p>Réponse</p>	<p>Réponse</p>	<p>Réponse</p>	<p>Réponse</p>



JEU n°3



Exemple balise n° 5 sur le plan

34

DOC 77 CO septembre 2004

Mise en œuvre des situations
GRANDE SECTION

- La planchette de gommettes matérialise la balise si le parcours n'est pas permanent (représentation de couleur en utilisant un pochoir)



- les balises servent aux trois jeux.
- les fiches réponses des enfants sont les MEMES pour les jeux 1 et 3

DOC 77 CO septembre 2004

GS Fiche réponses / Elèves

Jeu n°1 : coller les gommettes correspondantes

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24

Jeu n° 3

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24



Chaque balise est matérialisée par une planche de gommettes (parcours non permanent) ou un code peint (parcours permanent).

Balise n°	Gommettes	Symboles
1	△ Blanc	○
2	□ Bleu	□
3	○ Vert	○
4	○ Rouge	△
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Fiche / Elève

Exemple parcours 1 2 3 4 ROAD BOOK

Réponse	Réponse	Réponse	Réponse