

APPREHENDER L'ESPACE

1

Où es-tu ? ... Que fais-tu ?

LA BOITE

Objectifs :	Repérer un lieu grâce à un indice Verbaliser l'action que l'on réalise dans ce lieu
But :	Rapporter 4 objets spécifiques des lieux correspondant aux 4 indices visuels
Dispositif :	4 boîtes, dans chaque boîte se trouve un indice visuel ou sonore 1 bande validation pour le groupe
Consignes :	1/ Repérer l'indice de chaque boîte et se diriger vers le lieu de l'école où l'on peut trouver cet objet 2/ Ecrire l'action que l'on réalise dans ce lieu ou Recopier un écrit que vous trouverez dans ce lieu
Critère de réussite :	Avoir reconstitué sa bande correctement et avoir rapporté un objet correspondant au lieu
Matériel :	4 boîtes avec 4 objets : 1 oreiller 1 balle 1 livre 1 écrit spécifique de l'école

APPREHENDER L'ESPACE

2

Où es-tu ? ... Que fais-tu ?

Consigne :	Réaliser les 3 situations proposées Retrouver le bon décor Posture exacte Reconstituer une scène
-------------------	---

LE BON DECOR

Objectifs :	Identifier un lieu et le nommer
But :	Replacer le personnage dans le décor photographié
Dispositif :	3 photos représentant un personnage photographié dans un endroit de la classe 3 photos représentant le même personnage photographié dans une autre classe
Consignes :	1/ Retrouver les 3 photos prises dans la classe. 2/ Identifier le coin de la classe et le nommer (coin peinture, coin chambre...) 3/ Se rendre dans le lieu pour replacer le personnage dans le décor photographié 4/ Sur la bande validation écrire le nom du lieu correspondant
Critère de réussite :	Concordance avec la photo Avoir reconstitué sa bande correctement avec le nom du lieu
Matériel :	6 photos avec le personnage pris dans 2 classes différentes bande validation de 6 cases

POSTURES EXACTES

Objectifs :	Identifier un lieu et le nommer Savoir prendre des indices sur une photo
But :	Replacer le personnage au bon endroit, dans la même posture
Dispositif :	Travail en binôme. 2 photos par binôme
Consignes :	1/ Observer vos photos 2/ Chaque binôme replace le personnage dans le lieu et dans la position où il a été photographié 3/ Validation par un autre binôme.
Critère de réussite :	Justesse de la posture restituée
Matériel :	2 photos d'un personnage dans 2 postures différentes dans 2 coins différents 2 photos d'un autre personnage dans 2 postures différentes dans les 2 même coins

LA SCENE RECONSTITUEE

Objectifs :	Savoir prendre des indices sur une photo et les mémoriser
But :	Reconstituer la mise en scène
Dispositif :	Travail en binôme. 1 photo par binôme
Consignes :	1/ Chaque binôme fait observer sa photo pendant 30 secondes à un autre binôme qui la mémorise 2/ Chaque binôme reconstitue la mise en scène observer sur la photo le plus exactement possible. 3/ Validation par les 2 autres binômes avec la photo en main
Critère de réussite :	Justesse de la mise en scène
Matériel :	2 photos de 2 mises en scènes différentes

APPREHENDER L'ESPACE

3

Où es-tu ? ... Que fais-tu ?

COURSE AUX BRUITS

Objectifs :	S'approprier un espace familier en prenant des indices sonores Se repérer dans l'espace
But :	Situation 1 : lister et reconnaître tous les bruits entendus Situation 2 : Se diriger au son d'un instrument
Dispositif :	Situation 2 : 3 personnes avec un instrument de musique : 1 flûte à bec, 1 tambourin, 1 triangle ou harmonica
Consignes :	Situation 1 : Fermer les yeux, pendant 1 min. Ecouter et identifier les différents bruits que vous entendez. Représenter les par le dessin. Situation 2 : Tirer au sort une image correspondant à un des instruments suivants : 1 flûte à bec, 1 tambourin, 1 triangle - 3 personnes vont se cacher, avec un des instruments de musique et en jouent. - La quatrième, se dirige au son pour retrouver la personne en possession de l'instrument qu'elle a tiré au sort. Donner le nom de la personne trouvée.
Critère de réussite :	Situation 1 : Comparer les listes de bruits et les dessins Situation 2 : Retrouver et nommer la personne en possession de l'instrument tiré au sort.
Matériel :	1 flûte, 1 tambourin, 1 triangle 1 compte minutes

SE REPERER DANS L'ESPACE

1

D'où viens-tu ? ... Où vas-tu ?

Consignes :	Réaliser les 4 situations proposées
-------------	-------------------------------------

JE POSE ... JE TROUVE

Objectifs :	Se repérer dans l'espace Mémoriser, retrouver
But :	Cacher un objet et le retrouver rapidement
Dispositif :	1 meneur de jeu 1 étiquette prénom par personne
Consignes :	1/ Aller cacher son étiquette prénom dans la cour 2/ Revenir vers le meneur de jeu. 3/ Au signal du meneur de jeu, lui rapporter son étiquette prénom le plus vite possible
Critère de réussite :	Avoir retrouvé son étiquette le plus vite possible
Matériel :	Etiquettes vierges avec feutres pour écrire son prénom

JE POSE ... JE TROUVE 2

Objectifs :	Se repérer dans l'espace Mémoriser, Retenir les informations, retrouver
But :	Retrouver un objet rapidement
Dispositif :	1 meneur de jeu cache 6 étiquettes dessins dans la cour
Consignes :	1/ Le meneur de jeu décrit à chaque joueur l'étiquette dessin qu'il doit ramener, l'itinéraire à suivre pour la trouver. 2/ Le joueur doit ramener la bonne étiquette le plus rapidement possible
Critère de réussite :	Avoir retrouvé son étiquette le plus vite possible

Matériel :	6 étiquettes avec des dessins différents
SE REPERER DANS L'ESPACE	
D'où viens-tu ? ... Où vas-tu ?	
2	

JE POSE ... JE CACHE

Objectifs :	Se repérer dans l'espace et savoir expliquer Retenir les informations, retrouver
But :	Cacher un objet, expliquer où il est et le retrouver rapidement
Dispositif :	1 meneur de jeu -1 étiquette prénom par personne
Consignes :	1/ Aller cacher son étiquette prénom dans la cour 2/ Revenir vers le meneur de jeu et expliquer l'endroit où on a caché son étiquette à un autre joueur 3/ Cet autre joueur doit retrouver l'étiquette de son camarade le plus vite possible d'après les explications de celui-ci.
Critère de réussite :	Avoir retrouvé son étiquette le plus vite possible
Matériel :	Etiquettes vierges avec feutres pour écrire son prénom

PHOTOS GOMMETTES

Objectifs :	Se repérer dans l'espace et savoir expliquer Retenir les informations, retrouver
But :	Retrouver un objet rapidement
Dispositif :	1 photo par binôme
Consignes :	1/ Chaque binôme va cacher une étiquette dessin à l'endroit indiqué par la gommette sur la photo. 2/ Echanger sa photo avec un autre binôme. 3/ Aller chercher l'étiquette cachée à l'aide de la photo et la ramener à ses 2 camarades
Critère de réussite :	Avoir retrouvé son étiquette le plus vite possible

Matériel :	Etiquettes dessins 6 photos de la cour avec gommettes
SE REPERER DANS L'ESPACE	
D'où viens-tu ? ... Où vas-tu ?	
3	

LE PARCOURS FLECHE

Objectifs :	Se repérer dans l'espace grâce à des indices visuels
But :	Suivre un parcours jalonné
Dispositif :	Flèches au sol Balises : fiches appareils photos avec 2 photos
Consignes :	<p>1/ Suivre le parcours fléché</p> <p>2/ S'arrêter à l'endroit signalé par un « appareil photo » (8 balises en tout)</p> <p>3/ Trouver parmi les 2 photos, celle qui a été prise dans ce lieu</p> <p>4/ Sur votre bande validation, colorier le rond de la couleur de la gommette correspondant à la photo du lieu</p> <p>5/ A l'arrivée, vérifier que votre bande validation est la même que la bande arrivée</p>
Critère de réussite :	Avoir reproduit la bande validation correctement
Matériel :	Flèches + 8 balises appareils photos 16 photos dont 8 correspondant au lieu balise 8 bandes validation vierges 1 bande validation avec les photos dans l'ordre du parcours

SE REPERER DANS L'ESPACE

4

D'où viens-tu ? ... Où vas-tu ?

PARCOURS PHOTOS

Objectifs :	Suivre un parcours dans un lieu connu grâce à l'observation de photos
But :	Se rendre d'un point à un autre grâce aux photos indices
Dispositif :	Photos de différents lieux de l'école
Consignes :	1/ Observer la photo et se rendre dans ce lieu. 2/ Trouver la balise et dessiner le fruit représenté sur cette balise 3/ Observer la photo suivante et rendez-vous dans ce lieu. Ainsi de suite
Critère de réussite :	Avoir reproduit la bande validation correctement
Matériel :	6 balises avec des dessins de fruits différents 1 bande balise arrivée reprenant la chronologie des fruits 8 bandes validation vierges

RALLYE PHOTOS

Objectifs :	Suivre un parcours dans un lieu inconnu grâce à l'observation de photos
But :	Se rendre d'un point à un autre grâce aux photos indices
Dispositif :	Photos des lieux où se rendre
Consignes :	<p>1/ Observez la 1^{ère} photo et dirigez vous vers l'endroit représenté par celle-ci, vous êtes à la balise 1</p> <p>2/ Observez la photo suivante et rendez-vous sur ce nouveau lieu, balise 2. Ainsi de suite</p> <p>3/ Lorsque vous atteignez la balise 10, vous trouverez une affiche arrivée. Mémorisez le panneau photographié.</p>
Critère de réussite :	Pouvoir décrire le panneau de l'affiche arrivée
Matériel :	10 photos du quartier Affiche arrivée

REPRESENTER L'ESPACE

1

Où et par où vas-tu aller ?

Le petit Poucet

Objectifs :	Réaliser, parcourir un itinéraire simple
But :	2équipe 1 : jalonner un parcours et se cacher Equipe 2 : Suivre un chemin pour retrouver ses coéquipiers
Dispositif : Matériel :	2 équipes de 2 des foulards blancs et bleus
Consignes :	1/ Une équipe de deux décide d'aller à un endroit de l'école : salle de motricité, toboggan... Jalonner le chemin choisi avec des foulards blancs posés au sol. Placer des foulards bleus qui sont des fausses pistes. A l'arrivée, se cacher 2/ Au bout de 5/8min, l'autre équipe de deux suit le chemin pour trouver où se cache ses coéquipiers
Critère de réussite :	Demander aux enfants de trouver des chemins différents pour aller d'un lieu à un autre.
Variante :	Retrouver ses coéquipiers
Motivation	Lire l'histoire du Petit Poucet Le petit Poucet va se cacher pour se protéger de l'ogre, pour que ses frères le retrouve, il place des foulards tout au long de son chemin.

REPRESENTER L'ESPACE

2

Où et par où vas-tu aller ?

Lieu : Salle de motricité

PARCOURS CERCEAUX

Objectifs :	Se donner des repères et les coder Passer d'un espace vécu à un espace représenté
But :	Identifier un déplacement et le reproduire
Dispositif :	Ensemble de cerceaux disposés dans la salle Equipe de 2
Consignes :	1/ Le 1^{er} de chaque équipe de 2 va de la souris au fromage en passant par les cerceaux de son choix 2/ Le second va de la souris au fromage en utilisant le même chemin 3/ Déposer les cordes entre chaque cerceau pour indiquer le chemin suivi 4/ Dessiner son chemin sur la feuille
Critère de réussite :	Réaliser le même parcours que son camarade sans faire d'erreur Dessiner correctement son chemin sur la feuille
Matériel :	Préparer des plans Panneaux avec fromage, souris, symboles

REPRESENTER L'ESPACE

3

Où et par où vas-tu aller ?

Lieu : Salle de motricité

PARCOURS ANOMALIES

<u>Objectifs :</u>	Savoir lire un espace Passer d'un espace vécu à un espace représenté
<u>But :</u>	Réaliser un parcours et le représenter sous forme de maquette Repérer les changements de repères sur un espace connu
<u>Dispositif :</u>	Parcours de motricité
<u>Consignes :</u>	1/ Réaliser un parcours de motricité avec le matériel et l'effectuer 2/ Réaliser la maquette de ce parcours avec les éléments proposés 3/ Se partager en 2 groupe. Le 1^{er} groupe sort de la salle. Le second effectue des modifications sur le parcours réel. 4/ Le 1^{er} groupe repère les changements et modifie la maquette 5/ Proposer un codage de cette maquette et la représenter sur une feuille
<u>Critère de réussite :</u>	Exactitude de la maquette et de son plan
<u>Matériel :</u>	Matériel asco

REPRESENTER L'ESPACE

4

Où et par où vas-tu aller ?

LA CARTE DU PIRATE

Objectifs :	Se repérer à l'aide d'un plan
But :	Retrouver des balises en utilisant le plan de la cour
Dispositif :	Plan schématisé de la cour
Consignes :	1/ Voici un plan de la cour où sont indiqués 4 numéros qui correspondent au 4 balises. A chaque balise se trouve un trésor caché. En vous aidant du plan, retrouver le plus vite possible les 4 trésors. 2/ Sur la carte validation, rejoindre le numéro à son trésor correspondant.
Critère de réussite :	Avoir trouvé le trésor correspondant à chaque balise
Matériel :	Photos de la classe

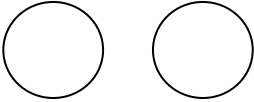




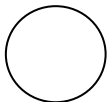
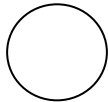


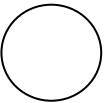
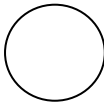
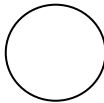
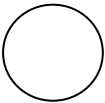
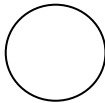
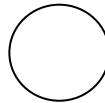
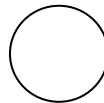
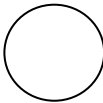


Jeu 1	Où es-tu ? ... Que fais-tu ?			
Indices	1 oreiller	2 balle	3 livre	4 écrit spécifique de l'école
Actions ou Ecrits trouvés dans le lieu				

2 Mettre en scène					
Photos	1	2	3	4	
Nom du lieu					

3 Photos duos 1			
1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	
			

3 Photos duos 2	
	

5 Parcours fléché							
1	2	3	4	5	6	7	8
							

6 Parcours photos					
1	2	3	4	5	6

FEUILLE DE ROUTE

1 OÙ ES-TU ? ... QUE FAIS-TU ?		Qui es-tu ? Que fais-tu ?	
2 METTRE EN SCENE		Postures exactes	
3 PHOTOS DUOS		Comment les vois-tu ?	
4 JE POSE ... JE TROUVE		Sais-tu placer les gommettes ?	
5 PARCOURS FLECHE		« Suivez le guide »	
6 PARCOURS PHOTOS		Jeu des différences	
7 RALLYE PHOTOS		« Où précisément ? »	
8 PARCOURS CERCEAUX		Trouve ton chemin	
9 PARCOURS ANOMALIES		L'intrus	
10 PL AN DE LA CLASSE		Reconstitution d'une image	

Observations

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1 OÙ es-tu ? ... Que fais-tu ?

Indices	1	2	3	4	5
Actions					

1 OÙ es-tu ? ... Que fais-tu ?

Indices	1	2	3	4	5
Actions					

1 OÙ es-tu ? ... Que fais-tu ?

Indices	1	2	3	4	5
Actions					

1 OÙ es-tu ? ... Que fais-tu ?

Indices	1	2	3	4	5
Actions					

1 OÙ es-tu ? ... Que fais-tu ?

Indices	1	2	3	4	5
Actions					

1 OÙ es-tu ? ... Que fais-tu ?

Indices	1	2	3	4	5
Actions					

3 Photos duos même angle de vue vue au dessus

	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire
Couleur des 2 photos					

3 Photos duos même angle de vue vue au dessus

	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire
Couleur des 2 photos					

3 Photos duos même angle de vue vue au dessus

	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire
Couleur des 2 photos					

3 Photos duos même angle de vue vue au dessus

	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire
Couleur des 2 photos					

3 Photos duos même angle de vue vue au dessus

	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire
Couleur des 2 photos					

3 Photos duos même angle de vue vue au dessus

	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire	3 ^{ème} paire	1 ^{ère} paire	2 ^{ème} paire
Couleur des 2 photos					

6 Parcours photos

1	2	3	4	5	6

--	--	--	--	--	--

6 Parcours photos

1	2	3	4	5	6

6 Parcours photos

1	2	3	4	5	6

6 Parcours photos

1	2	3	4	5	6

6 Parcours photos

1	2	3	4	5	6

6 Parcours photos

1	2	3	4	5	6