

OBJET POSÉ et RETROUVÉ		S1 CYCLE 1
<b>Compétence visée</b>	Mémoriser un parcours	
<b>Lieu</b>	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Préparer le matériel nécessaire et le distribuer aux enfants.</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque enfant dépose un objet et revient vers la maîtresse. Au signal chacun repart et le rapporte le plus rapidement possible.</p> <p><b>Variables :</b> 1. Changer de lieu de départ vers son objet 2. Elargir le champ d'action</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver rapidement son objet sans aide.	

LES ENGINS REPLACES		S2 CYCLE 1
---------------------	--	------------

<b>Compétence visée</b>	Mémoriser des objets et leur emplacement	
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux – cour ...	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : 5 ou 6 engins porteurs variés.</p> <p><b>Déroulement :</b> 5 ou 6 enfants rejoignent sur leur engin un lieu (indiqué ou non par la maîtresse) et s' y arrêtent. Au signal, ils reviennent vers la maîtresse et donnent leur engin à un camarade qui devra aller se positionner au même endroit.</p> <p><b>Variables :</b> 1. La maîtresse change de lieu de plus en plus souvent 2. Elargir le champ d'action</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver le bon emplacement	

L'ENGIN DEPLACE		S3 CYCLE 1
-----------------	--	------------

<b>Compétence visée</b>	Mémoriser des objets et leur emplacement	
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux – cour ...	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : 5 ou 6 engins porteurs variés.</p> <p><b>Déroulement :</b> 5 ou 6 enfants rejoignent sur leur engin un lieu (indiqué ou non par la maîtresse) le laissent et reviennent vers la maîtresse. Les enfants observent les engins et leur position puis ferment les yeux pendant que la maîtresse change un engin de place. Demander à 1 ou un groupe d'élèves de remettre l'engin déplacé à sa place</p> <p><b>Variables :</b> 1. Changer 2 puis 3 puis tous les engins de place 2. Plusieurs groupes jouent en même temps 3. Elargir le champ d'action</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver le bon emplacement	

CHASSE AUX OBJETS		S4 CYCLE 1
<b>Compétence visée</b>	Mémoriser des objets et leur emplacement	
<b>Lieu</b>	La classe	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : divers objets et jouets de la classe. Les objets sont tous disposés sur une ou plusieurs tables juxtaposées et bien visibles de la classe.</p> <p><b>Déroulement :</b> « Vous observez bien tous les objets et à mon signal, vous fermez les yeux. » « A mon signal, ouvrez les yeux et nommez l'objet absent. »</p> <p><b>Variables :</b> 1. La maîtresse enlève deux objets 2. La maîtresse intervient 2 objets ; les enfants les replacent 3. La maîtresse enlève tous les objets ; les enfants les replacent 4. Même jeu mais les objets sont disposés sur des tables non juxtaposées</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver les objets, les bons emplacements	

COURSE AUX TRESORS 1		S5 CYCLE 1
----------------------	--	------------

<b>Compétence visée</b>	Mémoriser un endroit décrit oralement	
<b>Lieu</b>	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Disposer un grand nombre d'objets (les trésors) dans la classe ou la cour.</p> <p><b>Déroulement :</b> le maître décrit l'objet, l'itinéraire à suivre pour le retrouver et l'emplacement où il l'a caché.</p> <p><b>Variables :</b> L'étendue de l'espace d'action.</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver rapidement l' objet sans aide.	

COURSE AUX TRESORS 2		S6 CYCLE 1
----------------------	--	------------

<b>Compétence visée</b>	Mémoriser un parcours	
<b>Lieu</b>	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Disposer un grand nombre d'objets (les trésors) dans la classe ou la cour : 2 par élèves</p> <p><b>Déroulement :</b> au signal, les enfants se déplacent, prennent un objet le rapportent et indiquent son emplacement à la maîtresse.</p> <p><b>Variables :</b> 1. L'étendue de l'espace d'action. 2. Jeu en 2 ou 3 équipes : objet dans la caisse de l'équipe si l'emplacement est bien décrit</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Décrire correctement une position	

Course d'orientation

Mettre en scène		S7 CYCLE 1
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan (dessin, photo) Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation	
<b>Lieu</b>	La classe	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Un support tel qu'un ours en peluche, une poupée etc... sert de médiateur. Il est photographié dans différents ateliers et coins de la classe et/ou de l'école.</p> <p><b>Déroulement :</b> Les élèves doivent observer la photo, identifier le lieu, le nommer puis s'y rendre pour replacer l'ours dans le décor photographié.</p> <p><b>Variables :</b> Elargir le champ d'action Des éléments présents sur la photo, mais absents dans la réalité, doivent être ajoutés par les élèves en plus de l'ours en peluche.</p>	
<b>Critères de réussite</b>	La concordance avec la photo. La justification de ses choix.	

Itinéraire photos		S8 CYCLE 1
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation	
<b>Lieu</b>	La classe – l'école	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser.</p> <p><b>Déroulement :</b> Les élèves doivent se rendre à l'endroit figuré sur la première photo pour y trouver la seconde représentant un autre lieu et ainsi de suite.</p> <p><b>Variables :</b> L'élève valide son passage dans un lieu en prélevant une gommette qu'il conserve sur un coupon de contrôle. A l'issue du parcours, on vérifie la correspondance entre les gommettes prélevées et les cartes de références constituées de photos noir et blanc numérotées dans l'ordre demandé.</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Réalisation du parcours complet Correspondance entre les gommettes et les cartes de référence.	

Chasse photos		S9 CYCLE 1
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation	
<b>Lieu</b>	La classe – l'école – le stade	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue + des intrus se trouve sur une feuille.</p> <p><b>Déroulement :</b> Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de photos et les cocher sur leur feuille ; attention aux intrus !</p> <p><b>Variables :</b> L'élève valide son passage sur un lieu en prélevant une gommette qu'il colle en face de la photo correspondante.</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Réalisation du parcours aussi complet que possible Correspondance entre les gommettes et les photos	

Course d'orientation

Détail photo		S10 CYCLE 1 et 2
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation	
<b>Lieu</b>	La classe – l'école – le stade	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue se trouve sur un côté d'une feuille ; en face et dans le désordre se trouvent des détails prélevés sur chaque lieu photographié.</p> <p><b>Déroulement :</b> Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de lieux et à chaque fois trouver le détail qui lui appartient. Il suffira alors de relier les 2 photos sur sa feuille.</p> <p><b>Variables :</b> Au cycle 2, les enfants sont munis d'un plan et doivent indiquer sur celui-ci l'emplacement de chaque lieu photographié.</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Réalisation du parcours aussi complet que possible Correspondances exactes : photos / détails et photos / lieux sur le plan	

CHASSE AUX RUBANS		S11 CYCLES 1 et 2
<b>Compétences visées</b>	Trouver des objets cachés Oser franchir des obstacles	
<b>Lieu</b>	La cour de l'école / Le jardin public / La forêt	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> des rubans sont disposés à des endroits peu visibles ou peu accessibles des enfants</p> <p><b>Déroulement :</b> les enfants, seuls ou en groupes partent et doivent rapporter le plus de rubans possible</p> <p><b>Variables :</b> 1. la difficulté d'accès aux rubans 2. l'éloignement des rubans</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Repérer et rapporter des rubans	

CHAUD ET FROID		S12 CYCLES 1 ET 2
<b>Compétences visées</b>	Diriger un camarade vers un emplacement précis Réagir aux indications et adapter ses déplacements	
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux – cour .../ Le jardin public , le bois	
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Une caisse avec des objets de la classe à cacher (balles, cubes ...). Les élèves sont en binômes.</p> <p><b>Déroulement :</b> Un enfant du binôme va cacher un objet et aidera son camarade à le retrouver avec les indications « chaud » et « froid ».</p> <p><b>Variables :</b> 1. Elargir le champ d'action 2. Trouver d'autres indications et les utiliser (en avant, en arrière, tout droit, tournes... puis à droite, à gauche) 3. Cacher 3 ou 4 objets et les retrouver en effectuant un circuit : mémoriser et indiquer les emplacements</p>	
<b>Critères de réussite</b>	Donne les bonnes indications Suit correctement les indications données	

Course d'orientation

Chasse photos S13 CYCLE 2	
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation Repérer des positions sur une carte
<b>Lieu</b>	La classe – l'école – le stade
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue se trouve sur une feuille avec chacune un numéro. Les enfants ont des plans du site avec des ronds (vides) correspondant à chaque photo. <b>Déroulement :</b> Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de photos et noter leur numéro aux emplacements (ronds) prévus sur leur plan. <b>Variables :</b> Une lettre dans chaque rond du plan ; faire correspondre lettre et numéro.
<b>Critères de réussite</b>	Correspondance numéros /lettres exacte Réalisation du parcours aussi complet que possible

LA CARTE AUX TRESORS S14 CYCLE 2	
<b>Compétence visée</b>	Indiquer des positions sur une carte
<b>Lieu</b>	La classe – La cour de l'école
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Disposer d'une carte explicite de la classe ou de l'école et de plots ou d'objets de couleurs variées (les trésors) <b>Déroulement :</b> la maîtresse dispose les trésors près de points remarquables (le tableau, le bureau / le toboggan, le platane ...) au signal, les enfants devront dessiner ces objets au bon endroit sur la carte <b>Variables :</b> 1. L'étendue de l'espace d'action. 2. Jeu en équipes : se mettre d'accord 3. Avec une carte complétée, mettre en place les trésors dans la classe ou la cour
<b>Critères de réussite</b>	Indiquer un emplacement sur une carte simple Lire la carte et se rendre en un point précis

Itinéraire photos S15 CYCLE 2	
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
<b>Lieu</b>	La classe – l'école
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Prévoir des photos de points remarquables (arbre, porte, fenêtre...) d'un secteur délimité. Jeu par équipe de 2. <b>Déroulement :</b> Les A choisissent trois endroits parmi les photos et placent les 3 balises. Après échange des photos, les B partent à la recherche des balises placées par les A. Changement de rôles. <b>Variables :</b> 1. Nombre de photos 2. Configuration de l'espace.
<b>Critères de réussite</b>	Trouver les 3 balises.

Course d'orientation

LE JEU DES ERREURS S16 CYCLE 2	
<b>Compétence visée</b>	Etablir une correspondance entre un espace aménagé et sa représentation sur le plan en un temps limité.
<b>Lieu</b>	L'école – le stade
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Prévoir un plan par élève et des objets variés en grand nombre. <b>Déroulement :</b> Chaque élève dispose d'un plan représentant l'espace aménagé qui comporte des erreurs qu'il s'agit de repérer : emplacement, couleurs, objets en trop ou en moins. Il barre les erreurs et entoure chaque objet bien positionné sur son plan. <b>Variables :</b> 1. Etendue de l'espace d'action. 2. Nombre et nature des erreurs à trouver
<b>Critères de réussite</b>	Le nombre d'erreurs relevées.

PARCOURS MEMOIRE S17 CYCLE 2	
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Mémoriser un parcours
<b>Lieu</b>	Milieu connu
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Classe divisée en 2 groupes : 1 groupe orientation + 1 groupe juges. Plusieurs plans disponibles ( 1 par équipe) à la table de marque mais que les équipes ne pourront emmener avec elles lors des déplacements. Sur chaque plan, un parcours est représenté avec 3 à 5 lieux de contrôle. <b>Déroulement :</b> L'équipe doit mémoriser son parcours puis le réaliser en passant aux lieux de contrôle. Le juge posté sur son lieu de contrôle valide le passage avec sa signature. <b>Variables :</b> Nombre de contrôles Longueur du parcours Parcours dans l'ordre (signatures dans l'ordre)
<b>Critères de réussite</b>	.

LE PARCOURS PHOTOS S18 CYCLE 2	
<b>Compétence visée</b>	Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.
<b>Lieu</b>	La cour d'école – le stade
<b>Dispositif</b>	Tableau récapitulatif de validation des réponses <b>Organisation :</b> Des points caractéristiques sont photographiés. Une balise (objet de couleur + un feutre de la même couleur) est déposée à l'emplacement représenté sur la photo. Préparer le tableau récapitulatif de validation des réponses. <b>Déroulement :</b> Chaque élève observe attentivement sa photo et part à la recherche de sa balise. Lorsqu'il a trouvé l'objet, il fait une croix avec le feutre dans la case correspondant à la photo. <b>Variables :</b> 1. Grandeur de l'espace. 2. Recherche par groupe ou seul 3. Nombre de balises à trouver
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver la balise correspondant à la photo sans aide.

Course d'orientation

LA CHASSE AUX PHOTOS S19 CYCLE 3	
<b>Compétence visée</b>	Indiquer sur un plan le placement d'une balise Se repérer sur un plan, une carte. Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan.
<b>Lieu</b>	Milieu connu
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Un plan par groupe de 4 élèves. Chaque groupe dispose d'un jeu de photos. Les photos sont différentes d'un groupe à l'autre. En milieu inconnu, un adulte accompagne le groupe. <b>Déroulement :</b> Chaque groupe observe les photos, se déplace pour trouver les endroits photographiés, se repère sur le plan en l'orientant par rapport au terrain et code sur le plan l'emplacement de l'endroit photographié. <b>Variables :</b> 1. Etendue de l'espace. 2. Difficulté induite par la photo 3. Nombre de photos
<b>Critères de réussite</b>	Positionnement correct des endroits photographiés sur le plan Temps mis pour les positionner.

TROUVE MA BALISE S20 CYCLE 3	
<b>Compétence visée</b>	Se déplacer à l'aide d'un plan Indiquer sur un plan le placement d'une balise
<b>Lieu</b>	L'école – le stade
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Prévoir une balise pour 2 et un plan pour 2. <b>Déroulement :</b> Par équipe de 2. A pose une balise, la positionne sur le plan et revient au point de départ retrouver B. B, à l'aide du plan, part chercher la balise posée par A et la rapporte. Changement de rôles. <b>Variables :</b> 1. Nombre de balises à trouver. 2. Configuration de l'espace.
<b>Critères de réussite</b>	Positionnement correct de la balise sur le plan. Temps mis pour la retrouver.

PARCOURS MEMOIRE S21 CYCLE 3	
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement et sur un plan Mémoriser un parcours
<b>Lieu</b>	Milieu connu puis inconnu
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Classe divisée en 2 groupes : 1 groupe orientation + 1 groupe juges. Plusieurs plans disponibles ( 1 par équipe) à la table de marque mais que les équipes ne pourront emmener avec elles lors des déplacements. Sur chaque plan, un parcours est représenté avec 3 à 5 lieux de contrôle. <b>Déroulement :</b> L'équipe doit mémoriser son parcours puis le réaliser en passant aux lieux de contrôle dans l'ordre imposé. Le juge posté sur son lieu de contrôle valide le passage avec sa signature. <b>Variables :</b> Nombre de contrôles et longueur du parcours
<b>Critères de réussite</b>	. Vérification des signatures sur la fiche de contrôle

Course d'orientation

Renseigner la carte S22 CYCLE 3	
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement et se repérer sur un plan
<b>Lieu</b>	Milieu connu puis inconnu
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Un plan par groupe de 4 élèves. En milieu inconnu, un adulte accompagne le groupe. <b>Déroulement :</b> L'équipe doit suivre un parcours indiqué sur son plan et indiquer sur celui-ci 4 ou 5 points remarquables (banc, panneau, pont etc...) qui jalonnent leur itinéraire. Après échange des plans et de leurs indications, les équipes repartent pour valider ou corriger le travail de leurs camarades. <b>Variables :</b> Dessiner sur le plan tous les chemins se trouvant à l'intérieur de la main courante . (à l'intérieur d'un circuit dans un bois par ex)
<b>Critères de réussite</b>	Réalisation correcte du circuit Justesse des indications

Chasse aux balises S23 CYCLE 3	
<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement et se repérer sur un plan
<b>Lieu</b>	Milieu connu puis inconnu
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Nombreuses balises disposées sur un site Un plan par groupe de 4 élèves. En milieu inconnu, un adulte accompagne le groupe. <b>Déroulement :</b> Chaque groupe dispose d'une carte représentant le site et indiquant l'emplacement de toutes balises. Il doit trouver le plus grand nombre de balises dans un temps donné et les repérer au bon endroit sur son plan. <b>Variables :</b> Etendue du site Difficulté de repérage dans le milieu
<b>Critères de réussite</b>	Nombre de balises justes