

LES JEUX D'ORIENTATION A L'ECOLE MATERNELLE



Catherine Metz, CPC EPS

Sommaire :

1. Repères d'apprentissages :	2
2. Notions de topologie :	3
3. Situation de référence : LE PARCOURS ETOILE	4
4. Quelques points de repères :	4
6. Progression de l'espace vécu à l'espace représenté	5
7. Projet orientation	6
8. Répertoire de jeux d'orientation	7
9. Documents pour aborder les notions d'espace	19
10. Sources :	20

1. Repères d'apprentissages :

COMPETENCES VISEES : être capable de ...	
CV2	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés. Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Activités d'orientation :	Suivre des parcours élaborés par les enseignants ou proposé par les élèves.
	- Retrouver un objet dans un espace connu.
	- Situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis.
	- Effectuer un parcours fléché simple.
	- Situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale).
	- Mettre en place un parcours simple dans un environnement familier.
	- Effectuer un parcours simple dans un environnement plus inhabituel.
	- Décrire ou représenter un parcours simple.
- Effectuer un parcours simple à l'aide d'un plan.	

2. Notions de topologie :

Des notions topologiques relatives au positionnement <i>(le niveau est indicatif)</i>		
PS	MS	GS
près / loin sur / sous dedans / dehors à côté de / loin de d'un côté / de l'autre côté espace ouvert / fermé	devant moi / derrière Eloi devant la table / derrière le banc en avant / en arrière en haut / en bas monter / descendre entre, au milieu à l'intérieur : à l'extérieur	au-dessus de / en dessous de devant / derrière à droite / à gauche à droite de / à gauche de face à / en face de au centre face à face / dos à dos
Des notions topologiques relatives au déplacement <i>(le niveau est indicatif)</i>		
un trajet, un cheminement, un itinéraire à suivre	un trajet, un cheminement, un itinéraire à construire, à décrire	un trajet, un cheminement, un itinéraire vers... / à travers...
Un lexique adapté (lié au vécu) <i>(le niveau est indicatif)</i>		
cour, salle de jeux, banc, table, toboggan, arbre, poubelle, bac à sable, chemin, mur...	barrière, grillage, route, ruisseau, rivière, mare, parc, jardin, pré, panneau...	sentier, carrefour, croisement, colline, butte, trou, stade, but, tribunes, gymnase, pelouse, fontaine, buisson, lampadaire...
D'un espace à l'autre <i>(le niveau est indicatif)</i>		
L'ESPACE PERCU	L'ESPACE VÉCU	L'ESPACE REPRÉSENTÉ
<ul style="list-style-type: none"> explorer l'espace mémoriser l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> prendre une direction suivre un itinéraire prendre le trajet le plus court En s'appuyant sur des photos.	<ul style="list-style-type: none"> construire un plan construire une carte mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté (= coder et décoder) → symbolisation. Le critère de temps apparaît petit à petit pour aller vers la notion de course d'orientation.

3. Situation de référence : LE PARCOURS ETOILE

Compétences visées	S'engager dans un terrain connu (PS-MS) ou semi connu (MS - GS). S'orienter dans ce terrain.
Lieu	Cour - parc - stade - bois.
Dispositif	<p>Matériel : Des plans ou cartes du terrain de jeux comportant le repérage d'une balise chacun (plus de plans que de groupes, une même plan peut être reproduit plusieurs fois). Une carte témoin pour l'enseignante avec l'emplacement de toutes les balises (numérotées de 1 à x...) et leurs codes respectifs. Des balises (pincés CO, lettres, chiffres, images, couleurs...) pour matérialiser les postes.</p> <p>Organisation : Par binômes ou par trinômes. Les groupes cherchent successivement la position de 4 balises en se servant d'un plan du terrain de jeu. Les balises sont placées dans des points remarquables. Du point central, la maîtresse donne un plan à chaque équipe, sur lequel est indiqué l'emplacement de départ et celui d'une seule balise (numérotée comme sur le plan témoin). Les groupes se rendent le plus vite possible sur le poste, relèvent la balise et reviennent le plus vite possible pour repartir (le plus de balises en 20 minutes).</p> <p>Consignes : Observe ton plan (<i>ta carte, ta photo...</i>). Va relever le code (lettre, chiffre, image, pince CO...) de la balise et reviens le plus vite possible.</p>
Critères de réussite	Le code relevé est exact. Le temps réalisé est conforme au contrat (au moins x balises en 20 minutes).
Variables	En Petite Section, utiliser des photos. Compléter le plan par une courte explication (orale, photo...). Organiser un parcours en pétales (enchaîner 2 balises avant de revenir).

4. Quelques points de repères :

Deux règles d'or pour les photos :

- Les éléments photographiés doivent être fixes.
- La prise de vue se fait à hauteur d'enfant.

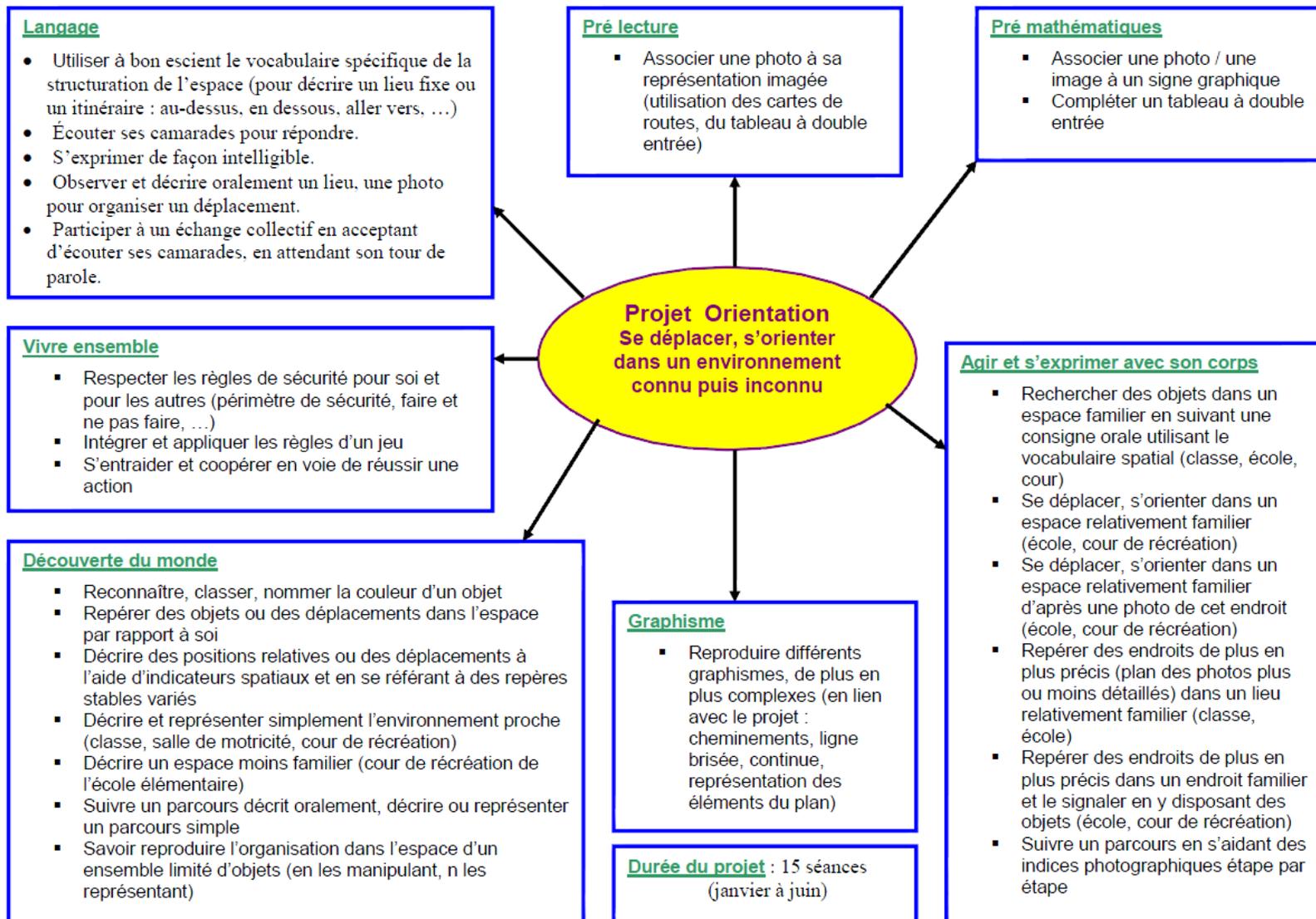
La validation se fait en général par des balises que les enfants doivent trouver. Ces balises peuvent être :

- Des éléments d'un champ lexical donné (objet ou image ou dessin, ou photo...) : animaux, fruits, légumes, jouets, instruments de musique, héros d'album...
- Des éléments pour reconstituer
 - un mot (les lettres d'un prénom de la classe).
 - une phrase (les mots du titre d'un album).
 - un puzzle.
 - une histoire (les pages d'un album connu).
 - un conte.
- Des gommettes de couleur, des pastilles à colorier, des cubes à empiler, un collier à reconstituer (algorithme pour faciliter la validation), des pincés de CO (les « crocodiles » ont les dents en haut !)...

6. Progression de l'espace vécu à l'espace représenté

PS	MS	GS
DES ESPACES D'EVOLUTION		
<p>L'aménagement et l'utilisation des coins de la classe, les activités dans la salle de jeu, la recherche d'objets cachés ou déplacés conduisent l'enfant à investir différents espaces (la classe, la salle d'évolution, la cour, par exemple). <i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - traces de pas dans la farine, dans la peinture, découpées dans de la toile cirée. - traces de sable répandu pendant un déplacement. - papier déroulé positionné sur des traces de pas ou sur un chemin entre 2 repères. - ficelle ou fil de laine que l'on déroule durant le déplacement. - toile cirée découpée en bandes. - matérialisation du départ, de l'arrivée sur le terrain (par une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée). 	<p>L'espace de l'enfant s'agrandit (l'école - bâtiments et extérieurs, le quartier). <i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - traces de pas dans la farine, dans la peinture, découpées dans de la toile cirée. - traces de sable répandu pendant un déplacement. - papier déroulé positionné sur des traces de pas ou sur un chemin entre 2 repères. - ficelle ou fil de laine que l'on déroule durant le déplacement (1 à plusieurs couleurs pour augmenter la difficulté). - flèches de couleur espacées. - toile cirée découpée en bandes ou en forme de flèches. - matérialisation du départ, de l'arrivée sur le terrain (par une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée). 	<p>Des espaces plus vastes peuvent être explorés (l'école - bâtiments et extérieurs, le quartier, le village, un petit bois). <i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un fléchage pour les randonnées - la pose de balises pour les 2 types de course.
DES NOTIONS SPATIALES		
<p>Les activités proposées aident à comprendre et à utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proche / lointain. - sur / sous » (la marionnette est cachée <i>sous</i> la table ou est posée <i>sur</i> la table. - dedans / dehors. - à côté de / loin de. - d'un côté / de l'autre côté. 	<p>Certains jeux obligent à exprimer un repérage par rapport à une personne (soi-même ou un camarade) ou un objet fixe orienté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - devant moi, derrière Thomas, devant la chaise. <p>ou à respecter des consignes directionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant / en arrière. - en haut / en bas. - monter / descendre. 	<p>L'enfant améliore la construction de sa latéralité, il repère progressivement sa droite et sa gauche. Il décrit, de son point de vue, des dispositions plus complexes d'objets ou d'assemblages d'objets, par exemple en vue de leur reconnaissance ou de leur reproduction, en repérant les éléments les uns par rapport aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au-dessus de / en dessous de. - devant / derrière. - à droite / à gauche. - à droite de / à gauche de.
DES ESPACES ORIENTES		
<p>La structuration de l'espace se construit également lors de parcours suivant des consignes orales directionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aller vers la porte. - monter sur le banc. <p>et par le récit qui permet de situer les événements de la vie quotidienne dans l'espace et le temps :</p>	<p>La confrontation à des problèmes où l'enfant doit communiquer oralement à un autre camarade la position d'un objet caché dans un espace connu l'amène à choisir des repères (orientés ou non) et à utiliser un vocabulaire adéquat pour situer l'objet par rapport aux repères choisis :</p>	<p>Ces situations où il faut décrire des positions dans un espace sont souvent d'une grande complexité, liée à des conflits entre les différents systèmes de repère en présence, notamment celui centré sur le locuteur et celui centré sur la personne ou l'objet observé. Par exemple, sur une image représentant une poupée de face avec une fleur dans la main, dira-t-on que la fleur est à la droite ou à la gauche de la poupée ? De même, les mots «</p>

7. Projet orientation



8. Répertoire de jeux d'orientation

Objectif AEC	SITUATION	PS	MS	GS
Observer, mémoriser tout en réalisant un trajet.	1. KIM PROMENADE	●●●	●●	●
	2. LE PARCOURS « MEMORY »	●	●●●	●●●
Observer, prendre des repères, réaliser un trajet. Situer un objet et décrire où il est.	3. JE POSE ... JE RETROUVE	●●●	●●	
	4. LA MISE EN SCENE	●●●	●●	●
	5. ALLER OU DEMANDE LA MAITRESSE	●●●	●●	
	6. JE SUIS LE MÊME CHEMIN	●●●	●●	●
	7. LE PETIT POUCKET	●●●	●●	●
	8. JE RETROUVE MA PHOTO	●●	●●●	●●
	9. JE POSE, TU RETROUVES	●	●●●	●●●
	10. CHAUD ET FROID		●●	●●●
Observer, repérer et réaliser un trajet <u>le plus vite possible</u> .	11. LA CHASSE AUX RUBANS	●●	●●●	●
	12. LA COURSE AUX TRESORS	●	●●●	●●
Observer, comparer une <u>représentation photo</u> et la réalité, se représenter, réaliser un trajet.	13. LE PHOTOGRAPHE	●	●●●	●●●
	14. LA PLACE DU PHOTOGRAPHE		●●	●●●
	15. LE PARCOURS PHOTO EN ETOILE	●	●●●	●●●
	16. LA CHASSE AUX PHOTOS		●●	●●●
	17. L'ITINERAIRE PHOTO		●●	●●●
	18. LE PARCOURS PHOTO		●●	●●●
Comparer la réalité et un <u>plan</u> en parcourant l'espace représenté Repérer des objets sur un plan.	19. LES OBJETS MANQUANTS		●●	●●●
	20. LES OBJETS A PLACER		●●	●●●
	21. LE PARCOURS TRACE SUR LA CARTE		●●	●●●
Concevoir, représenter un trajet sur un plan et le réaliser.	22. LA BONNE ROUTE			●●●
	23. LE LABYRINTHE			●●●
Concevoir, représenter un trajet sur un <u>plan</u> et le réaliser <u>le plus vite possible</u>	24. LA CHASSE AU TRESOR EN ETOILE			●●●

1. KIM PROMENADE	PS	MS	GS
	●●●	●●	●

Compétence visée	Mémoriser un itinéraire
Lieu	La cour
Dispositif	<p>Matériel : Des objets divers (Varier le nombre en fonction de l'âge des enfants : 4/5 pour les Petits, 10 pour les Grands)</p> <p>Organisation En petits groupes, qui se suivent. Possibilité de faire 2 groupes qui font le parcours en sens inverse (+ ATSEM)</p>
Déroulement	<p>Les objets sont posés le long d'un parcours (que l'on refera plusieurs fois à l'identique) ; les enfants les nomment au fur et à mesure.</p> <p>Les enfants ferment leurs yeux pendant que la maîtresse retire 1 ou plusieurs objets. Les enfants ouvrent les yeux et refont le parcours ; ils doivent nommer le ou les objets manquants.</p>
Consigne	Vous ouvrez les yeux et refaites le parcours ; vous dites quel(s) objet(s) manque(nt).
Critère de réussite	L'enfant identifie le ou les objets manquants.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les enfants posent eux-mêmes les objets lors du premier parcours. ○ Augmenter le nombre d'objets. ○ Ajouter des objets au lieu d'en retirer. ○ Inverser la place des objets sans en retirer. ○ A la fin, envoyer les enfants par 2, rechercher un objet du parcours.

2. LE PARCOURS « MEMORY »	PS	MS	GS
	●	●●●	●●●

Compétence visée	Mémoriser un parcours et l'emplacement des objets
Lieu	La cour, le stade, le bois
Dispositif	<p>Matériel Divers objets balles, anneaux, jouets, cordelettes, briques...</p> <p>Organisation Groupe classe</p>
Déroulement	L'enseignant dépose des objets dans la cour. Le groupe classe effectue une promenade avec l'enseignant et repère les objets disposés. L'enseignant demande à un binôme de chercher un ou plusieurs objets.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vous regardez bien autour de vous pendant la promenade. ○ Retourne chercher tel objet.
Critère de réussite	L'enfant rapporte l'objet désigné.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter le nombre d'objets. ○ Complexifier en utilisant des objets de couleurs et de formes identiques.

3. JE POSE ... JE RETROUVE

PS	MS	GS
●●●	●●	

Compétence visée	Mémoriser un itinéraire
Lieu	La classe, la salle d'évolution, la cour
Dispositif	<p>Matériel : Des objets divers : peluches, plots, anneaux, foulards, balles, images</p> <p>Organisation Groupe classe ou petit groupe L'enseignante est au centre de l'espace de jeu.</p>
Déroulement	La maîtresse distribue les dessins d'objets aux enfants qui vont les déposer quelque part dans la cour, puis reviennent près de la maîtresse. Au signal, les enfants courent rechercher le dessin d'objet qu'ils ont déposé et reviennent près de la maîtresse, le plus rapidement possible.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vous allez déposer votre objet quelque part dans la cour puis vous revenez près de moi. ○ A mon signal, vous allez rechercher votre objet le plus vite possible et vous revenez ici.
Critère de réussite	L'enfant retrouve et rapporte son objet rapidement, sans aide.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Déposer 2 objets et les rechercher dans le même ordre. ○ Aller seul ou par 2. ○ Elargir le terrain de jeu. L'enseignant n'est plus à portée de vue. ○ Espacer le temps entre la dépose et la recherche (effort de mémorisation).

4. LA MISE EN SCENE

PS	MS	GS
●●●	●●	●

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'espace et sur une photo. Etablir une correspondance entre espace réel et espace représenté.
Lieu	La classe, la salle d'évolution, l'école
Dispositif	<p>Matériel Un support tel qu'une mascotte, une poupée etc... sert de médiateur. Il est photographié dans différents ateliers et coins de la classe et/ou de l'école.</p> <p>Organisation Groupe classe ou petit groupe</p>
Déroulement	Les élèves observent la photo, identifier le lieu, le nomment puis s'y rendent pour replacer la mascotte dans le décor photographié.
Consigne	Retrouve l'endroit où est photographiée la mascotte. Va placer la mascotte à cet endroit.
Critère de réussite	Concordance avec la photo. Justification.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ D'autres éléments présents sur la photo sont absents dans la réalité. Les enfants doivent les rajouter. ○ Plus d'éléments dans la réalité que sur la photo. Les enfants doivent les enlever.

5. ALLER OU DEMANDE LA MAITRESSE	PS	MS	GS
	●●●	●●	

Compétence visée	Se déplacer grâce à des indices verbaux.
Lieu	La salle d'évolution, la cour
Dispositif	Organisation Petit groupe
Déroulement	Les enfants se déplacent dans l'air de jeu, en respectant les indications topologiques données par la maîtresse. Ils doivent se rendre à un endroit précis, ou suivre un itinéraire précis selon le cas.
Consigne	vers, entre, à côté, par-dessus, par-dessous, à gauche, à droite...
Critère de réussite	L'enfant se rend à l'endroit situé oralement par la maîtresse sans se tromper.

6. JE SUIS LE MÊME CHEMIN	PS	MS	GS
	●●●	●●	●

Compétence visée	Mémoriser un itinéraire
Lieu	La classe, la salle d'évolution, la cour
Dispositif	Organisation Groupe classe ou petit groupe
Déroulement	Le traceur crée un circuit en rejoignant un endroit remarquable de l'espace de jeu. Le suiveur observe, puis refait le même circuit. Le modèle contrôle (inverser les rôles)
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tu vas rejoindre un endroit de la cour. ○ Au signal, tu rejoins ton camarade en suivant le même chemin
Critère de réussite	Le chemin est identique.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser un engin roulant par binôme. ○ Le n°1 ne reste pas à l'arrivée mais a déjà rejoint l'enseignant au moment du départ du n°2. ○ Grouper les enfants par 3 : n°3 mémorise 2 parcours différents.

7. LE PETIT POUCKET	PS	MS	GS
	●●●	●●	●

Compétence visée	Mémoriser un itinéraire
Lieu	La salle d'évolution, la cour
Dispositif	Matériel 10 petits objets à semer (bouts de laine, bouchons de bouteilles, etc) par binôme Organisation En binôme
Déroulement	Le traceur effectue un parcours en déposant des objets visibles de l'un à l'autre puis se cache à l'arrivée. Le suiveur effectue le parcours en suivant ces objets et en les ramassant au fur et à mesure de leur découverte puis finalement retrouvera son traceur...
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tu traverses la cour en déposant les bouchons sur ton passage ○ Tu suis le même chemin, tu ramasses les bouchons et tu rejoins ton camarade.
Critère de réussite	Le deuxième enfant reproduit le trajet du premier.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter les distances ○ Réduire le nombre d'objets à semer

8. JE RETROUVE MA PHOTO

PS	MS	GS
●●	●●●	●●

Compétence visée	Observer et prendre des repères
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel Photos d'identité des élèves. Plan de la cour avec les emplacements des photos. Organisation Groupe classe ou petit groupe
Déroulement	Les enfants, au signal de la maîtresse, essaient de retrouver leur photo cachée dans l'espace de jeu, la rapportent à la maîtresse et lui décrivent l'emplacement où ils l'ont trouvée.
Consigne	<ul style="list-style-type: none">○ Vous allez chercher votre photo.○ Vous m'expliquez où vous avez retrouvé votre photo.
Critère de réussite	L'enfant a su retrouver leur photo et décrire son emplacement.
Variantes	Aller chercher la photo d'un camarade

9. JE POSE, TU RETROUVES

PS	MS	GS
●	●●●	●●●

Compétence visée	Observer et prendre des repères. Donner des indications spatiales précises.
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel Dessins d'objets. Organisation En binôme
Déroulement	Les 2 ^e ferment les yeux. L'enseignant distribue un dessin d'objet au 1 ^{er} . Il va le déposer quelque part dans la cour. Il revient près de la maîtresse et décrit à son binôme l'emplacement du dessin déposé. Au signal, les 2 ^e courent rechercher le dessin d'objet et reviennent près de la maîtresse, le plus rapidement possible.
Consigne	<ul style="list-style-type: none">○ Vous allez déposer votre objet quelque part dans la cour puis vous revenez près de moi.○ Vous expliquez à votre camarade l'endroit où vous avez déposé votre objet.○ Vous allez rechercher l'objet le plus vite possible et vous revenez ici.
Critère de réussite	Le deuxième enfant retrouve et rapporte le dessin rapidement.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">○ Aller le cacher plus loin.○ Le cacher dans un espace inconnu.

10. CHAUD ET FROID

PS	MS	GS
	●●	●●●

Compétence visée	Diriger un camarade vers un emplacement précis. Se déplacer à l'aide d'indications et adapter ses déplacements
Lieu	La cour, le stade, le bois
Dispositif	Matériel 1 objet par groupe de 2 élèves. Organisation En binôme
Déroulement	Les 2 ^e ferment les yeux. Le 1 ^{er} va cacher un objet. Le 2 ^e doit le retrouver grâce aux indications de son guide, le 1 ^{er} : "Tu brûles" ("tu es dans la bonne direction, continue"), "Tu gèles" ("tu n'es pas dans la bonne direction, tu dois changer d'orientation").
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Va cacher un objet dans la cour. ○ <i>Au retour</i> : Guide ton camarade en utilisant <i>froid</i> s'il est loin de la cachette, <i>chaud</i>, s'il se rapproche.
Critère de réussite	N°1 : L'enfant donne les bonnes indications. N°2 : L'enfant trouve et rapporte l'objet caché.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Elargir la zone de jeu. ○ Utiliser d'autres indicateurs spatiaux (en avant, en arrière, tout droit, tourner, à droite, à gauche...). ○ Cacher plusieurs objets et les chercher en effectuant un circuit.

11. LA CHASSE AUX RUBANS

PS	MS	GS
●●	●●●	●

Compétence visée	Trouver des objets cachés
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel Rubans, rubalise (bande de chantier) Organisation Groupe classe ou petit groupe
Déroulement	Les rubans ont été accrochés à des endroits peu visibles et peu accessibles des enfants. Au signal ils cherchent à retrouver un maximum de rubans.
Consigne	Vous allez chercher les rubans que j'ai accrochés
Critère de réussite	L'enfant a su repérer et ramener les rubans.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Eloigner les rubans ○ Jouer avec des couleurs de rubans et des équipes qui s'affrontent.

12. LA COURSE AUX TRESORS

PS	MS	GS
●	●●●	●●

Compétence visée	Se déplacer à l'aide d'indices verbaux
Lieu	L'école, la cour
Dispositif	<p>Matériel</p> <p>Dessins d'objets. Plan de la cour avec l'emplacement des dessins.</p> <p>Organisation</p> <p>Groupe classe ou petit groupe</p>
Déroulement	L'enseignant dépose un grand nombre d'images dans la cour. Il décrit à chaque enfant l'itinéraire pour trouver l'image. De retour près de l'enseignant, l'enfant lui indique le dessin qu'il a trouvé.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vous allez à l'endroit que je vous décris. ○ Vous regardez l'image et venez me dire ce qu'il y a sur l'image. ○ Vous laissez l'image en place.
Critère de réussite	L'enfant nomme la bonne image.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Endroit plus complexe.

13. LE PHOTOGRAPHE

PS	MS	GS
●	●●●	●●●

Compétence visée	Se repérer dans un espace connu. Prendre conscience des variations de distance nécessaires entre l'appareil photo et les objets. Retrouver l'espace photographié.
Lieu	Le préau, la cour
Dispositif	<p>Matériel</p> <p>Des caches à diapositives ou des rouleaux de papier hygiénique symboliseront des appareils photos. Jeu de photos, d'espaces variés pris dans un environnement proche de la classe, de la cour.</p> <p>Organisation</p> <p>Groupe classe - Individuel</p>
Déroulement	<p>L'élève se déplace dans la cour en regardant à travers le trou de l'appareil photo. Suivant le but recherché, l'enfant doit progressivement prendre conscience des variations de distance nécessaires entre l'appareil photo et les objets...je m'éloigne, je vois beaucoup de choses...je suis près, je vois moins d'objets. (plan général...plan moyen...gros plan.)</p> <p>Une photo différente est distribuée à chaque groupe. Chaque groupe commente sa photo et la décrit. Les photos sont échangées...on reprend sa photo.</p>
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ On se déplace en regardant à travers le trou sur toute la surface du préau, la cour ○ On dit ce qu'on voit. ○ On essaie tous de voir la même chose. ○ On essaie de voir beaucoup de choses dans le cadre. ○ On essaie de voir une seule chose (notion de distance... cadrage) ○ On essaie de voir seulement la serrure de la porte... ○ On va chercher l'endroit photographié. On échange les photos.

14. LA PLACE DU PHOTOGRAPHE

PS	MS	GS
	●●	●●●

Compétence visée	Se repérer dans un espace connu. Se situer à l'endroit d'où la photo a été prise.
Lieu	A classe, l'école, la cour
Dispositif	Matériel Des caches à diapositives ou des rouleaux de papier hygiénique symboliseront des appareils photos. Jeu de photos, d'espaces variés pris dans un environnement proche de la classe, de la cour. Cerceaux. Organisation Groupe classe - Individuel
Déroulement	L'élève se déplace dans la cour en regardant à travers le trou de l'appareil photo. Il retrouve l'endroit d'où la photo a été prise. Il y dépose un cerceau.
Consigne	Place-toi à l'endroit d'où a été prise la photo. Marque cet endroit avec un cerceau de couleur.
Critère de réussite	N°1 : L'enfant donne les bonnes indications. N°2 : L'enfant trouve et rapporte l'objet caché.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Donner aux enfants des ensembles de 3 photos représentant un objet pris sous 3 angles différents (lecture de l'arrière-plan). ○ Une photo est distribuée à chaque enfant. Un point de couleur différent sur chaque photo indique un endroit précis que chaque enfant devra retrouver sur le terrain. (<i>Place ton cerceau au même endroit que le point situé sur la photo.</i>)

15. LE PARCOURS PHOTO EN ETOILE

PS	MS	GS
●	●●●	●●●

Compétence visée	Opérer la relation entre terrain et photo
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel 20 photos numérotées plan large avec 1 gommette sur chacune, 20 boîtes-balises numérotées, grille de correction, plan indiquant la position des balises Organisation Individuel, en binôme
Déroulement	Chaque enfant est muni d'une photo sur laquelle une gommette figure l'emplacement d'une balise. Il doit retrouver la balise, y prélever un petit dessin et le rapporter à l'enseignant avec la photo. L'enseignant contrôle puis l'enfant repart avec une autre photo.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Regardez bien la photo. Il y a une gommette sur cette photo qui indique un endroit précis où est posée une boîte. ○ Allez jusqu'à cette boîte, sortez-en une petite image puis rapportez la petite image avec la photo.
Critère de réussite	L'enfant rapporte la bonne image.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Elargir la zone de jeu. ○ Augmenter ou diminuer l'échelle de la photo.

16. LA CHASSE AUX PHOTOS		PS	MS	GS
Compétence visée	Opérer la relation entre terrain et photo			
Lieu	L'école, la cour, le stade, le bois			
Dispositif	<p>Matériel Fiche : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue + des intrus se trouve sur une feuille.</p> <p>Organisation Individuel, en binôme</p>			
Déroulement	Chaque enfant est muni d'une fiche. il se déplace sur tout le site et repère le maximum de photos et les coche sur leur feuille ; attention aux intrus !			
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Regardez bien les photos. ○ Entoure la photo lorsque l'endroit se situe dans la cour de l'école. ○ Barre la photo si l'endroit n'existe pas dans la cour. 			
Critère de réussite	Les intrus sont écartés.			
Variantes	Valider son passage sur un lieu en prélevant une gommette et la coller en face de la photo correspondante.			

17. L'ITINERAIRE PHOTO		PS	MS	GS
Compétence visée	Opérer la relation entre terrain et photo. Réaliser un trajet.			
Lieu	L'école, la cour, le stade, le bois			
Dispositif	<p>Matériel Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser.</p> <p>Organisation Individuel, en binôme</p>			
Déroulement	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.			
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Allez à l'endroit que vous trouvez sur la 1^{ère} photo. ○ A cet endroit, vous trouverez une 2^{ème} photo qui vous indiquera le prochain lieu à atteindre, etc. 			
Critère de réussite	L'enfant réalise l'ensemble du parcours			
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Valider son passage sur un lieu en prélevant une gommette et la coller en face de la photo correspondante. ○ Editer les photos en noir et blanc. 			

18. LE PARCOURS PHOTO

PS	MS	GS
	●●	●●●

Compétence visée	Opérer la relation entre terrain et photo. Réaliser un trajet en observant un parcours.
Lieu	L'école, la cour, le stade, le bois
Dispositif	<p>Matériel Différents détails de lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue est numéroté et constitue un parcours à réaliser.</p> <p>Organisation Individuel, en binôme</p>
Déroulement	L'élève doit réaliser dans l'ordre chronologique un parcours en suivant les indices-photos, figurant sur la fiche de travail. Il valide son passage sur un lieu en prélevant une gommette qu'il colle en face de la photo correspondante.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Retrouvez les endroits photographiés. Suivez le parcours en respectant l'ordre des photos. ○ A l'endroit photographié, tu trouveras une gommette, tu la colleras en face de chaque photo.
Critère de réussite	L'enfant réalise l'ensemble du parcours
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter le nombre de photos. ○ Elargir la zone de jeu. ○ Complexifier en photographiant des détails de plus en plus petits. ○ Editer les photos en noir et blanc.

19. LES OBJETS MANQUANTS

PS	MS	GS
	●●	●●●

Compétence visée	Opérer la relation entre la carte et le terrain. S'orienter avec un plan.
Lieu	La cour
Dispositif	<p>Matériel Plan de la cour sur lequel figurent des objets. Des objets. Feutres. 1 fiche repère avec tous ces objets dessinés sur le plan + d'autres objets dessinés qui ne sont pas présents en réalité.</p> <p>Organisation Individuel, en binôme</p>
Déroulement	A l'aide de la carte, les enfants font une recherche et barrent sur leur fiche les objets découverts. Les objets non barrés sont les objets absents dans la cour.
Consigne	Va voir tous les objets dessinés sur la carte, barre tous ceux que tu trouves.
Critère de réussite	L'enfant repère tous les objets manquants.
Variantes	Augmenter le nombre d'objets.

20. LES OBJETS A PLACER

PS	MS	GS
	●●	●●●

Compétence visée	Opérer la relation entre la carte et le terrain. S'orienter avec un plan.
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel Plan, objets insolites (ours en peluche, pelle, râteau, cône, cordelette...), feutres, fiche réponse. Organisation Individuel, en binôme
Déroulement	Des objets insolites sont positionnés dans la cour à proximité ou entre 2 éléments repères (banc, train, arbre...). Les enfants doivent représenter ces objets sur le plan après étude de leur position.
Consigne	<ul style="list-style-type: none">○ Regardez bien la cour○ Dessinez sur le plan, et à la bonne place les objets qu'on a rajoutés dans la cour et qui ne sont pas dessinés sur la carte.
Critère de réussite	L'enfant trouve le plus d'objets possibles et les dessine au bon endroit sur le plan
Variantes	Augmenter le nombre d'objets.

21. LE PARCOURS TRACE SUR LA CARTE

PS	MS	GS
	●●	●●●

Compétence visée	Opérer la relation entre la carte et le terrain. Suivre un parcours d'après un plan.
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel Des plans sur lesquels différents parcours ont été tracés, des balises, des feuilles de résultats + planchettes + crayons, des bandes correctives correspondantes. Organisation Individuel, en binôme
Déroulement	Des balises sont placées à des points remarquables de la cour. En suivant le parcours tracé sur la carte, l'enfant doit trouver la balise et recopier sur sa feuille les dessins des balises, dans le bon ordre. Il vérifie au retour avec la bande correctrice.
Consigne	<ul style="list-style-type: none">○ Regardez bien la cour.○ Trouvez les balises qui sont dessinées sur le parcours tracé sur la carte.○ A chaque balise vous trouverez un dessin que vous recopierez sur la feuille.
Critère de réussite	L'enfant a réussi à indiquer les balises dans l'ordre.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">○ Augmenter le nombre d'objets.○ Longueur du parcours.

22. LA BONNE ROUTE	PS	MS	GS
			●●●

Compétence visée	Suivre un trajet, un chemin. Le représenter.
Lieu	La salle d'évolution.
Dispositif	Matériel Lattes, plots, briques, cerceaux... Organisation Groupe de 4 élèves.
Déroulement	Chaque groupe de 4 enfants dispose de 4 objets ou obstacles. Chaque groupe installe un parcours. Chaque groupe réalise un plan de son parcours.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vous réalisez un parcours avec le matériel dont vous disposez. ○ Vous faites un plan de votre parcours pour expliquer aux autres comment le faire. ○ Vous réalisez le parcours de vos camarades selon leurs indications.
Critère de réussite	Le 2 ^e groupe réalise le parcours à l'identique.
Variante	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter le nombre d'objets.

23. LE LABYRINTHE	PS	MS	GS
			●●●

Compétence visée	Représenter un itinéraire. Opérer la relation entre la carte et le terrain. Lire une carte/un plan et suivre l'itinéraire.
Lieu	La cour
Dispositif	Matériel Cartes/Plans de la cour, feutres Organisation En binôme.
Déroulement	Chaque enfant choisit un itinéraire pour aller à un but et le dessine sur sa feuille. Son partenaire devra ensuite retrouver le même itinéraire. Le lieu de départ et le point d'arrivée sont imposés et connus.
Consigne	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tu fais un chemin d'ici jusqu'au point d'arrivée et tu dessines ce chemin sur ta carte/ton plan. ○ Tu suis le plan de ton camarade pour faire le même chemin.
Critère de réussite	N°1 : Le chemin dessiné est celui qui a été parcouru. N°2 : Le chemin parcouru est celui qui a été dessiné.

24. LA CHASSE AU TRESOR EN ETOILE

PS	MS	GS
		●●●

Compétence visée	S'orienter avec un plan
Lieu	La cour, stade, bois.
Dispositif	Matériel 20 balises (pincés CO, lettres, chiffres, images,...). Prévoir plus de balises que de binômes. Plans avec 1 balise marquée. Fiches réponses élèves. Une carte témoin avec emplacement des balises et leurs codes respectifs. Organisation En binôme ou trinôme.
Déroulement	Vous trouvez la balise qui est indiquée sur votre plan et vous ramenez l'objet que vous avez trouvé à cet endroit. Vous pouvez alors en rechercher une autre.
Consigne	<ul style="list-style-type: none">○ Vous observez votre plan. Vous trouvez la balise qui est indiquée sur votre plan et vous relevez le code de cette balise.○ Vous revenez le plus vite possible.○ Vous pouvez alors en rechercher une autre.○ Le groupe d'élèves qui a ramené le plus d'objets à la fin du jeu a gagné.
Critère de réussite	L'objet correspondant à la balise indiquée sur le plan est ramené par le groupe d'élèves. Le temps réalisé est conforme au contrat (au moins x balises en 20min)
Variantes	Avoir 2 balises différentes à rechercher sans revenir vers l'enseignante entre les 2 recherches (course « en papillon » ou « en pétales »).

9. Documents pour aborder les notions d'espace

A. Jeu des embouteillages :

- Il est proposé sur le site d'OXYBUL (Eveil et Jeux) à partir de 8 ans, mais Dominique Valentin l'aménage dans son livre sur les jeux mathématiques.
En MS, n'utilisez pas tout de suite le plateau de jeu, mais agrandissez la photo du plateau ainsi que les images des voitures et des camions, afin de comprendre dans un premier temps l'orientation des véhicules et leur sens de déplacement.
Réalisation de fiches défi.
Ensuite, aménagement du plateau en enlevant une ligne et une colonne (5 par 5) et utilisation des fiches défis de Dominique Valentin.
Pour ceux qui sont très à l'aise, utilisation du plateau en 6 par 6, avec les fiches-défis du commerce (au moins jusqu'à 10).
- Jeu en ligne sur internet : <http://www.special-garcons.com/jeu/241/jeu+embouteillages/>
- Fiches téléchargeables : <http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin3/spip.php?article333>

B. Atelier topologie 1 et 2, Nathan

- Il permet d'établir la correspondance entre l'espace à 3 dimensions et sa représentation dans une espace à 2 dimensions
- Acquérir les notions spatiales de voisinage, limite, symétrie, latéralisation

C. Jeu du loto des positions

- matériel : 4 planches A4 comprenant 8 dessins chacune, 32 cartes
Images disponibles sur le site de Moustache, sauf pour la notion de loin à créer
- c'est un jeu de langage permettant d'utiliser le lexique topologique lié à l'espace (devant, derrière, à côté, entre, sous,...)

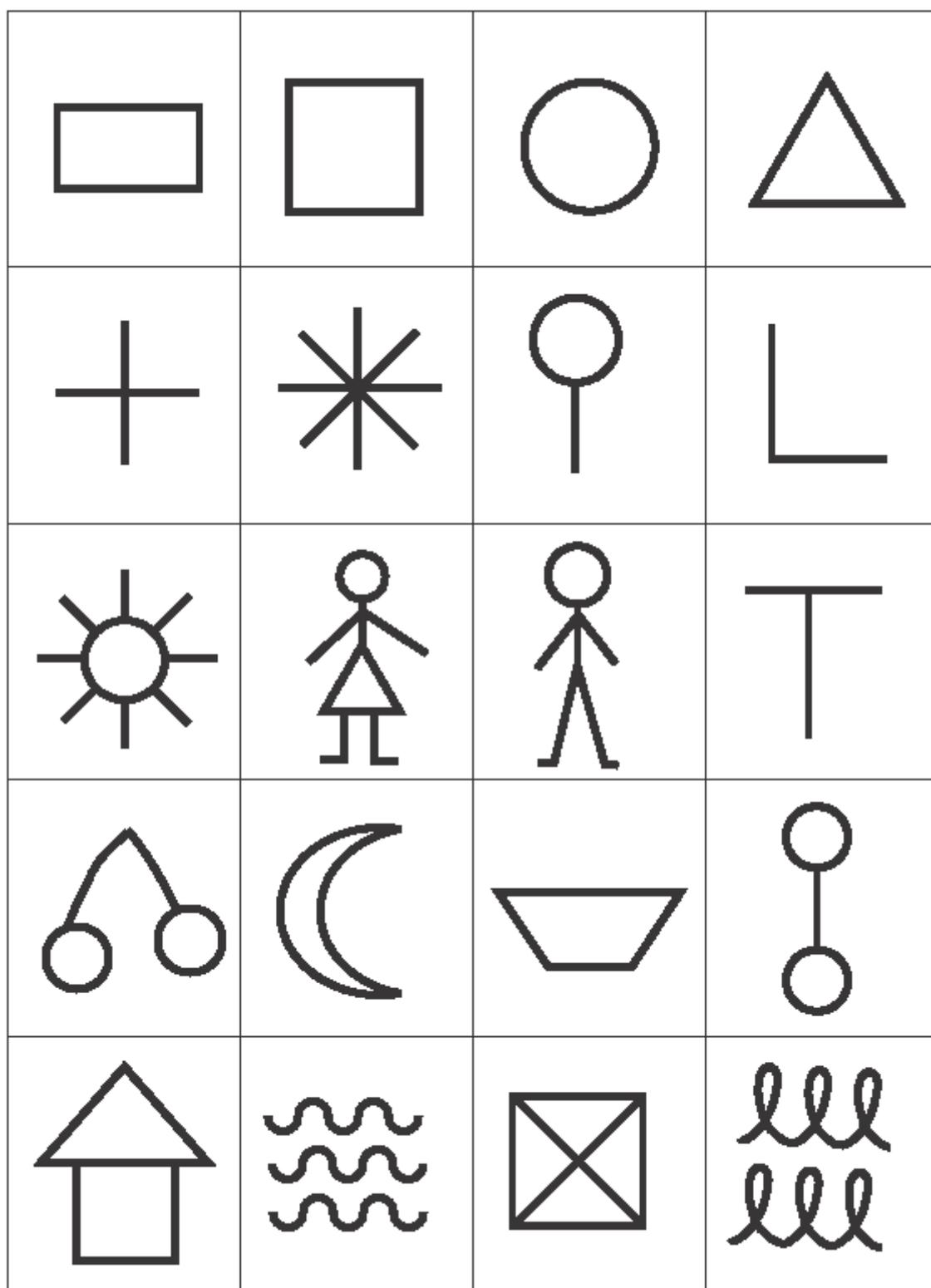
D. Jeu de construction en volume

- matériel : cubes, cylindres, ponts, toits triangulaires, demi-lune,... en bois ; photos de différentes constructions en volume faisant intervenir les notions spatiales (dessus, en-dessous, à côté, au milieu, etc...) ; photos du matériel correspondant, nécessaire aux constructions.
- règles du jeu : reproduire la même construction que sur la photo après avoir préparé le matériel nécessaire.
- Utilisation des photos pour le langage.
- Réinvestissement en arts visuels : empreintes de cubes et autres formes en bois, à partir d'une photographie ou création d'une construction libre en positionnant les formes dans le bon sens.

E. Jeu de tangram

10. Sources :

- *Les jeux d'orientation à l'école maternelle*, Pascal Oser, CPC EPS Sélestat
- *L'orientation à l'école maternelle*, équipe pédagogique de l'école maternelle d'Oberhergheim/Oberentzen, avec la collaboration de Sabine Bannwarth, CPC EPS Guebwiller
- Documents de Nicolas Bucher, CPC EPS Sarre-Union



A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X

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