

Situations	Titres	Objectifs
Situation n°1	Nous posons, vous cherchez	Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à l'objet Elaborer une stratégie dans l'équipe pour être efficace
Situation n°2	Je pose, tu cherches	Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à l'objet Etre rapide dans ses recherches Donner et suivre un guidage par le langage
Situation n°3	Les objets cachés	S'organiser et observer pour chercher des objets, en occupant tout l'espace
Situation n°4	Un guide, un aveugle	Donner et suivre un guidage par le langage: - se repérer par des messages oraux - se repérer par des indications de direction
Situation n°5	Le mot secret	Situer les objets par rapport à soi, d'autres objets, le paysage Suivre un codage visuel pour réaliser un parcours
Situation n°6	Je fais un plan	Concevoir et réaliser un document de référence Se situer par rapport au milieu et au document de référence
Situation n°7	Le jeu de piste	Situer les objets par rapport à soi, d'autres objets, le paysage Suivre un guidage par les flèches en utilisant un document de référence
Situation n°8	La rose des vents	Etre capable de se représenter l'espace: - être capable de repérer les points cardinaux - être capable de s'orienter par rapport à un point déterminé (Nord), avec support visuel - être capable de s'orienter par rapport à un point déterminé sans aide visuelle Aller vite
Situation n°9	La chasse au trésor	Réinvestir les compétences mises en place dans l'unité d'apprentissage

Proposition de déroulement

Séances	Numéro des situations
---------	-----------------------

Séance 1	Situation n°1 Situation n°2
Séance 2	Situation n°2 Situation n°3
Séance 3	Situation n°1 Situation n°3
Séance 4	Situation n°4
Séance 5	Situation n°4
Séance 6	Situation n°5
Séance 7	Situation n°6
Séance 8	Situation n°6
Séance 9	Situation n°7
Séance 10	Situation n°8
Séance 11	Situation n°8
Séance 12	Situation n°9

Situation n°1

[Retour menu](#)

Objectifs : Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à l'objet

Elaborer une stratégie dans l'équipe pour être efficace

1er temps

Objectifs : Evaluation diagnostique

<p>Organisation</p> <p>LIEU : cour de l'école ou lieu ne représentant aucun danger. Les limites sont bien connues des enfants. L'espace est divisé en deux parties semblables.</p> <p>La classe est divisée en deux équipes, une rouge, une bleue.</p> <p>Chaque enfant de l'équipe rouge a 2 anneaux rouges, de même pour l'équipe bleue.</p> <p>Attribution d'un camp à chaque équipe.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foulards de deux couleurs. - 24 anneaux rouges, 24 anneaux bleus. - 2 caisses ou cerceaux. - Sifflet. - Cônes pour délimiter l'espace
<p>Consignes</p> <p>" Chaque équipe dépose ses anneaux dans son camp. Vous avez 5 minutes pour le faire. Quand je siffle, vous revenez tous ici. "</p> <p>Au bout de 5 min : " Vous avez 10 minutes pour retrouver les anneaux de l'autre équipe. Les bleus cherchent dans le camp des rouges et les rouges dans le camp des bleus. Vous venez déposer les objets dans la caisse correspondante. Quand je siffle deux fois, vous vous arrêtez et revenez ici."</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a ramené le plus d'anneaux.</p> <hr/> <p>Critères de réalisation</p> <p>S'organiser par équipe pour trouver vite.</p> <p>Poser l'objet loin.</p>

Comportements des enfants	Interventions du maître
<p>Les comportements observés vont servir de critères d'évaluation pour le maître.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants n'ont pas ramassé tous les objets. • Ils n'ont pas occupé tout l'espace pour poser et retrouver les anneaux. • Ils n'ont pas mis en œuvre une stratégie pour chercher. • Certains enfants ne courent pas mais marchent. • Certains enfants ont caché leur objet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poser les questions : " Avez-vous trouvé tous les objets ? " " Combien en avez-vous trouvé ? " Vous devez avoir le même nombre d'objets qu'au départ. " • Les faire s'exprimer sur leur méthode. • Rappel de la consigne : " Vous <u>posez</u> votre objet. "

2ème temps

Objectifs : Evaluation sommative

<p>Organisation</p> <p>LIEU : cour de l'école ou lieu ne représentant aucun danger. Les limites sont bien connues des enfants. L'espace est divisé en deux parties semblables.</p> <p>La classe est divisée en deux équipes, une rouge, une bleue.</p> <p>Chaque enfant de l'équipe rouge a 2 anneaux rouges, de même pour l'équipe bleue.</p> <p>Attribution d'un camp à chaque équipe.</p> <p>Avant chaque phase du jeu, le maître donne 2 secondes à chaque équipe pour se concerter.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foulards de deux couleurs. - 24 anneaux rouges, 24 anneaux bleus. - 2 caisses ou cerceaux. - Sifflet. - Cônes pour délimiter l'espace
<p>Consignes</p> <p>Phase 1 :</p> <p>" Chaque équipe dépose ses anneaux dans son camp. Vous devez occuper tout l'espace Vous avez 5 minutes pour le faire. Quand je siffle, vous revenez tous ici. "</p> <p>Phase 2 :</p> <p>Au bout de 5 min : " Vous avez 10 minutes pour retrouver les anneaux de l'autre équipe. Les bleus cherchent dans le camp des rouges et les rouges dans le camp des bleus. Vous venez déposer les objets dans la caisse correspondante. Quand je siffle deux fois, vous vous arrêtez et revenez ici. "</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a ramené le plus d'anneaux.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>S'organiser par équipe pour trouver vite en considérant tout l'espace.</p> <p>Poser l'objet loin.</p>
<p>Comportements des enfants</p>	<p>Interventions du maître</p>
<p>Les comportements observés vont servir de critères d'évaluation pour le maître.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Poser les questions : " Avez-vous trouvé tous les objets ? " " Combien en avez-vous trouvé ? " Vous devez avoir le même nombre d'objets qu'au

- Les enfants n'ont pas ramassé tous les objets.
- Ils n'ont pas occupé tout l'espace pour poser et retrouver les anneaux.
- Certains enfants ne mettent toujours pas en œuvre une stratégie pour chercher.

- départ. " Nommer un responsable des objets.
- L'équipe gagnante explique sa méthode.

Situation n°2

[Retour menu](#)

1er temps

Objectifs : Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à l'objet

Etre rapide dans ses recherches

<p>Organisation</p> <p>LIEU : cour de l'école ou lieu ne représentant aucun danger. Les limites sont bien connues des enfants. L'espace est divisé en deux parties semblables.</p> <p>- Constitution des paires d'enfants (un avec foulard rouge, l'autre avec un foulard bleu).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attribution pour chaque paire de deux objets identiques. • Attribution d'un camp à chaque équipe. 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foulards de deux couleurs. - Cônes pour délimiter l'espace - Objets variés (2 objets identiques par paire d'enfants. Chaque paire ayant des objets différents.)
<p>Consignes</p> <p>Vous allez tous poser votre objet dans votre camp. Vous avez 5 min. Quand je siffle, vous revenez ici et reformez votre paire."</p> <p>Au bout de 5 min : " Vous allez chercher l'objet de votre camarade et revenir ici le plus vite possible."</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Etre la première paire reconstituée.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'organiser pour chercher vite. • Ne pas cacher son objet.
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants n'ont pas mis en œuvre une stratégie pour chercher. • Certains enfants ne courent pas mais marchent. • Certains enfants ont caché leur objet. 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les faire s'exprimer sur leur méthode. • - Rappel de la consigne.

2ème temps

Objectifs : Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à l'objet

Donner et suivre un guidage par le langage

<p>Organisation</p> <p>LIEU : cour de l'école ou lieu ne représentant aucun danger. Les limites sont bien</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foulards de deux couleurs.
--	---

<p>connues des enfants. L'espace est divisé en deux parties semblables.</p> <p>- Constitution des paires d'enfants (un avec foulard rouge, l'autre avec un foulard bleu).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attribution pour chaque paire de deux objets identiques. • Attribution d'un camp à chaque équipe. 	<p>- Cônes pour délimiter l'espace</p> <p>- Objets variés (2 objets identiques par paire d'enfants. Chaque paire ayant des objets différents.)</p>
<p>Consignes</p> <p>" Vous allez tous poser votre objet dans votre camp. Vous avez 5 min. Quand je siffle, vous revenez ici et reformez votre paire."</p> <p>" Les bleus de chaque équipe indiquent à leur partenaire rouge où se trouve leur objet en utilisant seulement trois mots. Les rouges font de même avec les bleus ".</p> <p>" Vous allez chercher l'objet de votre camarade et revenir ici le plus vite possible.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>- Etre la première paire reconstituée.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>- Choisir les bons mots pour guider son partenaire vers l'objet.</p>
<p>Comportements des enfants</p>	<p>Interventions du maître</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants n'ont pas mis en œuvre une stratégie pour chercher. • Certains enfants ne courent pas mais marchent. <p>- Certains enfants ont caché leur objet.</p> <p>- Certains enfants n'utilisent pas les bons mots pour guider leur camarade.</p>	<p>Les faire s'exprimer sur leur méthode.</p> <p>- Rappel de la consigne.</p> <p>- Faire émerger la nécessité de choisir des repères précis dans la cour pour guider son partenaire.</p>

Situation n°3

[Retour menu](#)

1er temps

Objectifs : S'organiser et observer pour chercher des objets, en occupant tout l'espace.

<p>Organisation</p> <p>LIEU : cour de l'école</p> <p>- Préalablement, le maître a caché les objets dans la cour de l'école, en occupant le plus d'espace possible, tout en veillant à la sécurité des enfants.</p> <p>- Constitution de quatre équipes de six enfants, et distribution des foulards.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 balles • 10 anneaux • 10 pots de yaourt • 10 gobelets • foulards rouges, bleus, verts, jaunes (6 de chaque) • sifflet
<p>Consignes</p> <p>" J'ai caché des objets dans la cour, les rouges doivent retrouver 10 balles, les bleus 10 anneaux, les verts 10 pots de yaourt, les jaunes 10 gobelets. " (A chaque fois, le maître montre un objet référence.)</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>- L'équipe qui a ramené les 6 objets le plus rapidement a gagné.</p>

" Quand je siffle, vous commencez. Quand je siffle deux fois, vous revenez au point de départ. "

" Il est interdit de toucher au objets des autres équipes. "

Critères de réalisation

- S'organiser dans l'équipe pour chercher vite.

Comportements des enfants

Interventions du maître

- Certains enfants ne s'organisent pas pour chercher.
- Les enfants ne savent pas si ils ont rapporté tous les objets. Ils ne les comptent pas .
- Au bout de 5 min, une ou plusieurs équipes n'ont pas retrouvé leurs objets.

- Poser des questions aux enfants sur leur stratégie de recherche pour leur faire prendre conscience de leurs défauts.

2ème temps

Objectifs : S'organiser et observer pour retrouver tous les objets, en occupant tout l'espace.

Organisation

LIEU : cour de l'école

- Préalablement, le maître a caché les 24 objets dans la cour de l'école.

- Constitution de quatre équipes de six enfants et distribution des foulards.

- Désignation d'un responsable pour chaque équipe.

Matériel

- 6 balles
- 6 anneaux
- 6 pots de yaourt
- 6 gobelets
- foulards rouges, bleus, verts, jaunes (6 de chaque)
- sifflet

Consignes

" J'ai caché des objets dans la cour, les rouges doivent retrouver 6 balles, les bleus 6 anneaux, les verts 6 pots de yaourt, les jaunes 6 gobelets. " (A chaque fois, le maître montre un objet référence.)

" Quand je siffle, vous commencez. Quand je siffle deux fois, vous revenez au point de départ. "

" Il est interdit de toucher au objets des autres équipes. "

Critères de réussite

- L'équipe qui a ramené les 6 objets le plus rapidement a gagné.

Critères de réalisation

- S'organiser dans l'équipe pour chercher vite.

Comportements des enfants

Interventions du maître

Certains enfants ne s'organisent pas pour chercher.

- Poser des questions aux enfants sur leur stratégie de recherche pour leur faire prendre conscience de leurs défauts.

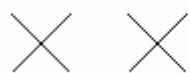
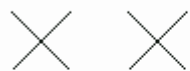
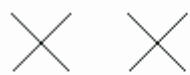
1er temps

Objectifs : Donner et suivre un guidage par le langage: se repérer par des messages oraux.

Organisation

LIEU : Plateau sportif

Les enfants vont se déplacer suivant le parcours :



Guide Aveugle



Plots

Matériel

- 12 foulards
- Craie ou corde pour marquer le départ et l'arrivée.

- 12 plots

- Constitution de paires : un guide, un aveugle.

- Le maître fait découvrir le parcours aux enfants.

- Les aveugles guidés par leur partenaires devront franchir la ligne de départ, contourner le plot en face d'eux et revenir à leur point de départ.

- Permutation des rôles.

Consignes

" Chaque guide va diriger son aveugle avec des mots, sans le toucher et en restant toujours derrière lui. "

Critères de réussite

- La première paire à franchir la ligne d'arrivée a gagné.

Critères de réalisation

- Choisir les bons mots pour guider son partenaire.

Comportements des enfants

- Les enfants touchent leur partenaire.


- Ils ne choisissent pas les bons mots pour guider leur partenaire.
- Les aveugles ne tiennent pas compte des indications du guide.

Interventions du maître

- Refaire formuler les consignes.
- Faire verbaliser les stratégies.

1er temps (variante)

Objectifs : Donner et suivre un guidage par le langage: se repérer par des indications de direction.

<p>Organisation</p> <p>LIEU : Plateau sportif</p> <p>Les enfants vont se déplacer suivant le parcours :</p>  <p>- Constitution de paires : un guide, un aveugle. .</p> <p>- Les aveugles guidés par leur partenaires devront franchir la ligne de départ, contourner le plot en face d'eux et revenir à leur point de départ.</p> <p>- Permutation des rôles.</p>	<p>Matériel</p> <p>- 12 foulards</p> <p>- Craie ou corde pour marquer le départ et l'arrivée.</p> <p>- 12 plots</p>
<p>Consignes</p> <p>" Chaque guide va diriger son aveugle en utilisant uniquement les mots suivants : à gauche, à droite, tout droit, stop, demi-tour.</p> <p>Je vous rappelle que vous n'avez pas le droit de toucher votre partenaire, et rester toujours derrière lui. "</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>- La première paire à franchir la ligne d'arrivée a gagné.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>- Choisir les bons indicateurs pour guider son partenaire.</p>
<p>Comportements des enfants</p> <p>- Les enfants touchent leur partenaire.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ils ne choisissent pas les bons mots pour guider leur partenaire.• Les aveugles ne tiennent pas compte des indications du guide.• Confusion entre droite et gauche.	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none">• Refaire formuler les consignes.• Faire verbaliser les stratégies.

2ème temps

Objectifs : Donner et suivre un guidage par le langage: se repérer par des indications de direction.

<p>Organisation</p> <p>LIEU : Plateau sportif</p> <p>L'espace est délimité par une ligne de départ et un ligne d'arrivée entre lesquelles le maître a disposé des plots.</p> <p>Constitution de paires : un guide, un aveugle.</p>		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 foulards - Craie ou corde pour marquer le départ et l'arrivée. - Un maximum de plots
<p>Consignes</p> <p>" Chaque guide va diriger son aveugle en utilisant uniquement les mots suivants : à gauche, à droite, tout droit, stop, demi-tour et en évitant les obstacles. Il ne faut pas les faire tomber.</p> <p>Je vous rappelle que vous n'avez pas le droit de toucher votre partenaire, et vous devez toujours rester derrière lui. "</p>		<p>Critères de réussite</p> <p>- La première paire à franchir la ligne d'arrivée a gagné.</p>
		<p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir les bons indicateurs pour guider son partenaire. • Eviter les obstacles.
<p>Comportements des enfants</p>	<p>Interventions du maître</p>	
<p>- Les enfants touchent leur partenaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils ne choisissent pas les bons mots pour guider leur partenaire. • Les aveugles ne tiennent pas compte des indications du guide. • Confusion entre droite et gauche 	<ul style="list-style-type: none"> • Refaire formuler les consignes. • Faire verbaliser les stratégies. • Réactivation des notions droite- gauche. 	

2ème temps (variante)

Objectifs : Donner et suivre un guidage par le langage: se repérer par des indications de direction.

<p>Organisation</p> <p>LIEU : Plateau sportif</p> <p>L'espace est délimité par une ligne de départ et un ligne d'arrivée entre lesquelles le maître a disposé des plots. Cet espace est plus petit que précédemment car les aveugles devront rester à porté de voix des guides.</p> <p>Constitution de paires : un guide, un aveugle.</p>		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 foulards - Craie ou corde pour marquer le départ et l'arrivée. - Un maximum de plots
<p>Consignes</p> <p>" Chaque guide va diriger son aveugle en utilisant uniquement les mots suivants : à gauche, à droite, tout droit, stop, demi-tour et en évitant les obstacles.</p> <p>Cette fois-ci, vous allez rester derrière la ligne</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>- La première paire à franchir la ligne d'arrivée a gagné.</p>	
	<p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir les bons indicateurs pour guider son partenaire. • Eviter les obstacles. • Etre attentif pour écouter les indications de son guide. 	

de départ pour guider votre aveugle. "

Comportements des enfants

Interventions du maître

- Ils ne choisissent pas les bons mots pour guider leur partenaire.
- Les aveugles ne tiennent pas compte des indications du guide.
- Confusion entre droite et gauche.

- Refaire formuler les consignes.
- Faire verbaliser les stratégies.

Situation n°5

[Retour menu](#)

Objectifs : Evaluation sommative

1er temps

Objectifs : Situer les objets par rapport à soi, d'autres objets, le paysage

Suivre un guidage visuel pour réaliser un parcours

Organisation

LIEU : Cour de l'école

- Constitution de 6 équipes de 4, attribution des foulards.
- Le maître a prévu 6 parcours différents (une couleur par parcours).
- Il aura préalablement disposé les cartons dans la cour.
- Sur chaque carton il y a un dessin ; les enfants devront relever sur leur fiche réponse, l'initiale du mot correspondant au dessin. Les lettres relevées dans l'ordre formeront le mot à découvrir.
- Lorsque les équipes ont découvert leur premier mot, le maître peut alors leur donner des parcours d'une autre couleur à réaliser.

Matériel

- 4 lots de foulards de couleurs différentes.
- 30 cartons plastifiés avec dessins + les indications pour aller vers le carton suivant.
- 5 mots de 5 lettres chacun.
- Une fiche réponse + planchette + crayon par équipe.

Consignes

" J'ai caché dans la cour des dessins et des messages. Par équipe, vous allez retrouver ces dessins en fonction des messages ; et vous allez relever sur votre fiche réponse la première lettre du mot qui correspond au dessin (exemple donné par le maître). Vous allez relever les lettres dans l'ordre pour trouver le mot secret.

Quand vous pensez avoir fini, vous venez me faire voir votre mot secret."

Critères de réussite

La première équipe qui aura reconstitué son mot, aura gagné.

Critères de réalisation

Bien suivre la indications pour trouver tous les dessins.

Comportements des enfants

Interventions du maître

Les comportements observés vont servir de critères d'évaluation pour le maître.

- Ils se précipitent et ne respectent pas les indications pour trouver les dessins.
- Ils ne lisent pas suffisamment les messages.

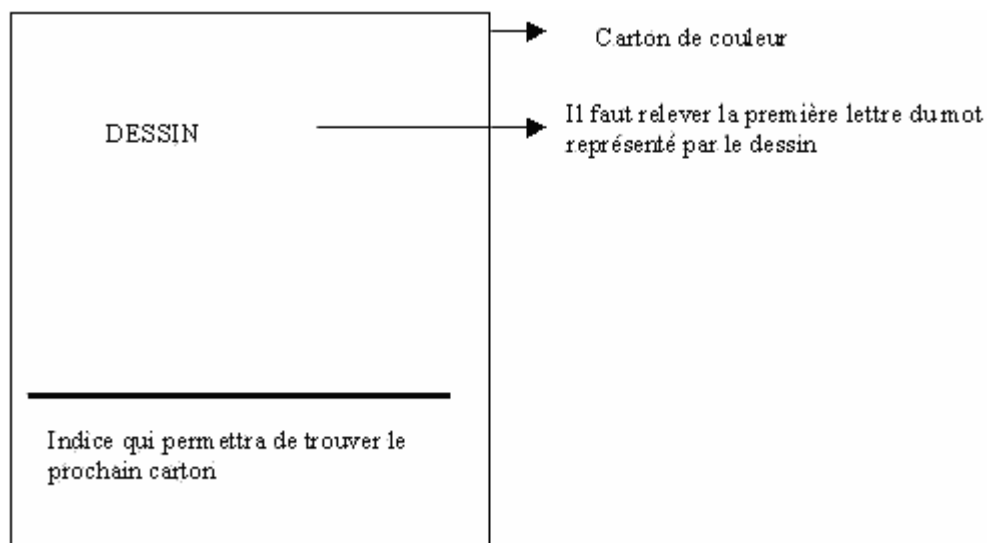
Le maître régule leur précipitation :

- Il leur fait comprendre que pour trouver les dessins, il faut bien suivre les indications.
- Il insiste pour qu'ils prennent le temps de bien

lire.

[Exemple de carton avec dessin et indication :](#)

Exemple de fiche réponse :



Numéro de l'équipe

Couleur du parcours

1^{ère} lettre relevée

2^{me} lettre relevée

3^{me} lettre relevée

4^{me} lettre relevée

5^{me} lettre relevée

Situation n°6

[Retour menu](#)

1^{er} temps

Objectifs : Concevoir et réaliser un document de référence

Se situer par rapport au milieu et au document de référence

Organisation

LIEU : plateau sportif.

- Constitution de 4 équipes de 6 enfants (dans chaque équipe, il y aura 2 sous groupes)
- Le plateau sportif sera divisé en deux, pour faire deux jeux en parallèle.
- Chaque sous groupe dispose ses objets sur un des deux terrains.
- Ils font un plan du terrain et schématisent la position des objets pour que leurs coéquipiers les ramassent le plus vite possible.

Matériel

- 8 lots de 6 objets de même couleur.
- 1 crayon, 1 gomme, 1 feuille par équipe.

Consignes

" Au signal, vous allez disposer les objets n'importe comment sur le terrain, en utilisant tout l'espace."

"Ensuite, vous faites un plan du terrain, avec la disposition des objets, et allez échanger ce plan avec vos coéquipiers."

Critères de réussite

Ramasser les objets le plus rapidement possible et reconstituer l'équipe.

Critères de réalisation

Réaliser un plan clair pour permettre à ses

" Vous ramassez les objets de vos coéquipiers en suivant le plan et reconstituez vos équipes quand vous aurez fini".

coéquipiers de ramasser les objets le plus vite possible.

Comportements des enfants

Interventions du maître

- Les plans ne sont pas clairs.
- Ils ne suivent pas le plan ; ils ramassent dans le désordre.

Confronter les plans réalisés pour mettre en évidence l'importance des repères et la bonne schématisation du parcours (flèches, repères du terrain, schématisation des objets à ramasser).

1er temps (variante)

Objectifs : Concevoir et réaliser un document de référence

Se situer par rapport au milieu et au document de référence

Organisation

LIEU : plateau sportif.

- Constitution de 4 équipes de 6 enfants (dans chaque équipe, il y aura 2 sous groupes de 3 enfants).
- Le plateau sportif sera divisé en deux, pour faire deux jeux en parallèle.
- Chaque sous groupe dispose ses objets sur un des deux terrains.
- Ils font un plan du terrain et schématisent la position des objets
- Ils ramassent les objets, échangent leur plan avec celui de leur coéquipiers et replacent les objets selon le plan de leur coéquipiers.

Matériel

- 8 lots de 6 objets de même couleur.
- 1 crayon, 1 gomme, 1 feuille par équipe.

Consignes

" Au signal, vous allez disposer les objets n'importe comment sur le terrain, en utilisant tout l'espace."

"Ensuite, vous faites un plan du terrain, avec la disposition des objets, et vous ramassez tous les objets avant d'échanger le plan avec vos coéquipiers."

" Vous replacez ensuite les objets de vos coéquipiers en suivant le plan et reconstituez vos équipes quand vous aurez fini".

Critères de réussite

Les objets sont disposés sur le terrain comme sur le plan.

Critères de réalisation

Bien lire le plan pour placer correctement les objets.

Comportements des enfants

Interventions du maître

- Les objets sont disposés sans respecter le plan.
- Le plan n'est pas clair : les repères sont mal schématisés.

Confronter les plans réalisés pour mettre en évidence l'importance des repères et la bonne schématisation du parcours (flèches, repères du terrain, schématisation des objets à ramasser).

2ème temps

Objectifs : Concevoir et réaliser un document de référence

Se situer par rapport au milieu et au document de référence

<p>Organisation</p> <p>LIEU : plateau sportif.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution de 4 équipes de 6 enfants (dans chaque équipe, il y aura 2 sous groupes de 3 enfants). • Le plateau sportif sera divisé en deux, pour faire deux jeux en parallèle. • Chaque sous groupe dispose ses objets sur un des deux terrains. • Ils font un plan du terrain et schématisent la position des objets • Ils ramassent les objets, échantent leur plan avec celui de leur coéquipiers et replacent les objets selon le plan de leur coéquipiers. 		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 lots de 6 objets de même couleur. • 1 crayon, 1 gomme, 1 feuille par équipe.
<p>Consignes</p> <p>" Au signal, vous allez disposer les objets n'importe comment sur le terrain, en utilisant tout l'espace."</p> <p>"Ensuite, vous faites un plan du terrain, avec la disposition des objets, et vous ramassez tous les objets avant d'échanger le plan avec vos coéquipiers."</p> <p>" Vous remplacez ensuite les objets de vos coéquipiers en suivant le plan et reconstituez vos équipes quand vous aurez fini".</p>		<p>Critères de réussite</p> <p>Les objets sont disposés sur le terrain comme sur le plan.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Bien lire le plan pour placer correctement les objets.</p>
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les objets sont disposés sans respecter le plan. • Le plan n'est pas clair : les repères sont mal schématisés. 	<p>Interventions du maître</p> <p>Confronter les plans réalisés pour mettre en évidence l'importance des repères et la bonne schématisation du parcours (flèches, repères du terrain, schématisation des objets à ramasser).</p>	

2ème temps (variante)

Objectifs : Se situer par rapport au milieu et au document de référence

<p>Organisation</p> <p>LIEU : cour de l'école.</p> <p>Les limites de l'espace sont connues de l'enfant et ne représentent pas de danger.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution de paires d'enfants. • Distribution à chaque équipe d'une paire d'objets. • Le jeu se déroule en quatre phases : <ol style="list-style-type: none"> 1) Chaque enfant fait le plan de la cour. 2) Il cache son objet dans la cour. 3) Il trace un parcours sur son plan à partir du point de départ indiqué par le maître. 4) Après échange des plans, chaque enfant suit le parcours indiqué sur le plan qu'il a reçu. 		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 paires d'objets différents (1 objet par enfant). • Une feuille + planchette + crayon + gomme, par enfant.
<p>Consignes</p> <p>" Vous devez dessiner le plan de la cour (il est interdit d'écrire</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>La première paire arrivée avec ses objets a gagné.</p>	

des mots sur votre plan). Vous allez cacher votre objet dans la cour. Vous dessinez ensuite sur le plan le parcours qui permet d'arriver à votre objet. Quand vous avez fini, vous échangez votre plan avec votre partenaire ; chacun suit le parcours qui lui a été donné et ramène l'objet de son camarade."

Critères de réalisation

- Faire un plan clair, bien détaillé et orienté.
- Bien lire le plan pour s'orienter.
- Tracer bien lisiblement son parcours.

Comportements des enfants

- Le plan n'est pas clair, Les enfants ne suivent pas bien le plan.
- Le plan est mal orienté.

Interventions du maître

- Proposer aux enfants de flécher le parcours.
- Montrer la nécessité de mettre le point de départ et d'arrivée.
- Confronter les plans réalisés pour mettre en évidence l'importance des repères et la bonne schématisation du parcours (flèches, repères du terrain, schématisation des objets à ramasser).
- Refaire le jeu.

Situation n°7

[Retour menu](#)

Objectifs : Evaluation sommative

1er temps

Objectifs : Situer les objets par rapport à soi, d'autres objets, le paysage

Suivre un guidage par les flèches en utilisant un document de référence

Organisation

LIEU : Cour de l'école.

- Constitution de 6 équipes de 4 enfants.
- Le maître a prévu 6 trajets différents.
- Le maître a préalablement caché des lettres dans la cour suivant les trajets, ces lettres formant 6 mots différents qui peuvent comporter les mêmes lettres.
- Il remet à chaque équipe un plan sur lequel il a tracé un trajet fléché avec un départ et une arrivée, ainsi que les repères correspondant aux emplacements des lettres que les équipes doivent retrouver dans l'ordre.

Matériel

- Un plan de la cour et du parcours par équipe.
- Une fiche réponse par équipe.

Consignes

" Vous devez suivre le trajet fléché, repérer où sont cachés les lettres, et les reporter sur la fiche réponse."

" Quand vous aurez fini, venez me voir pour que je vérifie ce que vous avez trouvé."

Critères de réussite

La première équipe qui aura reconstitué son mot aura gagné.

Critères de réalisation

<