

Séance  
remédiation

TITRE : Jeux de placements et déplacements

**Domaines d'apprentissage travaillés et compétences :**

Enseignement moral et civique.

Français (langage oral, écrit, lecture et compréhension de l'écrit)

Questionner le monde (espace)

Mathématiques (espace et géométrie)

E.P.S (adapter ses déplacements à des environnements variés)

*S'engager dans la réalisation d'un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national...).*

*Écouter pour comprendre des messages oraux (adressés par un adulte ou par des pairs).*

*Porter son attention au vocabulaire et à la mémorisation.*

*Participer à des échanges dans des situations diversifiées (séances d'apprentissage, régulation de la vie de la classe).*

*Organiser de son propos.*

*Connaitre les règles régulant les échanges ; repérer le respect ou non de ces règles dans les propos d'un pair, aider à la reformulation.*

*Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).*

*Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères: Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).*

*Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.*

*Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères: Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).*

*Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.*

*S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.*

*Respecter les règles essentielles de sécurité.*

*Reconnaître une situation à risque.*

*Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.*

**Objectifs de la séance : travailler le déplacement et le repérage spatial.**

**Compétences du socle commun travaillées :**

Domaine 1 :

Parler, communiquer, argumenter à l'oral de façon claire et organisée.

Écouter et prendre en compte ses interlocuteurs.

Employer à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.

S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps.

Apprendre ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.

Domaine 2 :

Travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, faire preuve de diplomatie, négocier et rechercher un consensus.

Apprendre à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif.

En planifier les tâches, en fixer les étapes et évaluer l'atteinte des objectifs.

Savoir que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs.

Connaitre des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports.

Aider celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Domaine 3 :

Être capable aussi de faire preuve d'empathie et de bienveillance.

Coopérer et faire preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.

Domaine 5 :

Chercher et utiliser des techniques pertinentes, construire des stratégies pour réaliser une performance sportive.

Dans le cadre d'activités et de projets collectifs, prendre sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer ou s'affronter dans un cadre réglementé.

Durée 2x15min

Déroulement de la séance

<b>La chasse au trésor peut être plus longue (30min)</b>	<b>Travail en groupe classe ou groupe de 4</b>
Phase d'explication : 2min	1) Classe folle : Ce jeu peut également être utilisé comme échauffement à une séance d'E.P.S. On explique aux élèves que l'on va devoir s'installer comme si on était dans la classe, chacun devra être placé exactement comme en classe.
Phase de jeu : 10 min	L'enseignant se place et annonce : je suis à mon bureau, voici le tableau. On laisse ensuite les élèves se placer puis on valide. Dans le cas d'un élève mal placé on peut facilement prendre appui sur les voisins proches ou la position par rapport au tableau.
Phase orale de retour sur expérience: 2 à 5 min	Une fois le principe compris, les jeux suivants peuvent être menés par les élèves, à tour de rôle. L'enseignant peut : soit arbitrer pour aider le meneur de jeu, ou se placer (en bien ou en mal) si le meneur de jeu est à l'aise.
<b>Matériel</b>	2) Blue bot a dit (version robotisée de Jacques a dit) : L'enseignant programme le robot (4 ordres max) et lance le programme, chaque fois que le robot effectue un mouvement, ce mouvement est annoncé par un élève sous forme : "Blue bot a dit XXXXX".
Plan de classe.	<b>Pour les premiers jeux, il peut être utile de mettre des pauses entre chaque mouvement.</b>
Robot Blue bot.	Les autres élèves doivent effectuer le mouvement le plus rapidement possible. Si le mouvement n'est pas effectué correctement, l'élève fautif s'assoit. Un nouvel annonceur sera choisi parmi les gagnants par l'élève qui vient d'annoncer.
Cônes ou plots et cerceaux.	Une fois le principe du jeu en tête, la programmation peut être assurée par un élève qui sera arbitre, l'enseignant aidant juste à l'arbitrage durant le jeu.
Images, autocollants ou tout ce qui peut servir de lot.	3) Chasse au trésor : Des cerceaux sont disposés au sol de manière à former un quadrillage (il est possible de réaliser des tracés à la craie) certains cerceaux portent un cône sur lequel est noté un chiffre ou sur lequel on fixe une carte de couleur.
Carte chiffre ou couleur.	Les élèves sont placés dans le même sens derrière la zone de départ. L'enseignant note discrètement le point d'arrivée sur une ardoise qu'il dépose au sol face cachée.
Ardoise et feutre ou de quoi noter.	Quatre élèves se placent au départ avec de quoi noter et inscrivent le programme donné par l'enseignant (4 ordres environ) SANS SE DÉPLACER ! On travaille ensuite par anticipation, le chiffre d'arrivée possible étant écrit en fin de programme.
	Le déplacement permettra de valider ou non, la bonne réponse. Une fois tous les déplacements effectués on retourne l'ardoise, tous les élèves gagnants remportent le trésor (image, bon point...Etc.)
	Ce jeu peut servir de point de départ au jeu de déplacement dans un labyrinthe plus complexe.
	Le rôle de l'enseignant peut être attribué à un élève, assisté d'une ou deux aides. Si le principe est bien compris et avec suffisamment de matériel, il est possible de mettre plusieurs chasses au trésor en série. Pour trois chasses en série, il faut 4 à 5 joueurs par niveau de jeu, et 3 à 4 arbitres/ meneurs de jeu.
	Il est possible de graduer la difficulté des niveaux (4 ordres, puis 5 et 6, position de départ différente...) et de jouer sous forme de montées / descentes (les gagnants

passent au niveau supérieur, les perdants au niveau inférieur, les joueurs qui sortent du jeu par une extrémité ou l'autre deviennent arbitres / meneurs de jeu.

**Écueils possibles :** Difficultés d'orientation

**Remédiations :**

Classe folle : afficher une photo du tableau et de chaque mur de la classe. Placer d'autres points de repères...

Blue bot a dit : mettre une étiquette avec les lettres d pour droite et g pour gauche au dessus de chaque flèche de Blue bot.

Chasse au trésor : marquer la droite et la gauche sur le mur face au joueur et derrière lui (pour qu'il voit l'inversion) .

**Prolongements :**

Classe folle : réaliser des déplacements d'un groupe, une rotation d'un groupe ou d'un élève...

Blue bot a dit : ajouter des pauses entre chaque mouvement de robot, elles seront comblées par des mouvements additionnels (saut, flexion...Etc.)

Chasse au trésor : modifier la position de départ, augmenter le nombre d'ordres donnés, placer plusieurs départ et trouver quel départ permettrait d'atteindre le trésor, travailler en binôme sous forme pilote = chasseur de trésor guidé par un navigateur...etc.

**Évaluation :** Les mouvements / déplacements sont respectés.

*Exemple de placement pour la chasse au trésor :*

