

Niveau classe: cycle 1	Course d'orientation	Domaine retenu (notion d'espace ou autre, discipline ...)	
Activité (du matin) retenue	Balisage dans un espace ayant au moins un élément remarquable et connu des enfants	Espace	Langage d'évocation
Compétence(s)	Trouver un itinéraire, prendre des repères et utiliser sa mémoire	Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendre compte (récits)	Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendre compte (représentations graphiques)
Objectifs	Permettre aux enfants de construire la notion d'itinéraire. Permettre aux enfants de se repérer dans un espace proche.	Permettre aux enfants d'utiliser le langage et de l'améliorer pour rendre compte d'une action.	Permettre aux enfants de se représenter un espace proche, puis de préparer un déplacement dans un espace proche en l'anticipant.
Dispositif	Jeu du Petit Poucet Au préalable, identifier avec les enfants un endroit remarquable visible des points de départ (point culminant, point bas, construction, arbre très caractéristique, ...). Le point remarquable doit rester visible tout au long du parcours. Les équipes sont réparties sur plusieurs points de départ <u>Phase 1</u> : les équipes se rendent au point remarquable par un itinéraire libre, en jalonnant le parcours d'objets témoins. Au point remarquable, un adulte valide l'arrivée des équipes. <u>Phase 2</u> : arrivés au point remarquable, les équipes et l'adulte retournent ensemble aux points de départ par un chemin commun. Les équipes se rendent à nouveau au point remarquable par le même itinéraire que celui emprunté en phase 1. Elles récupèrent en chemin tous les objets déposés à l'aller.	L'enseignant prend des photos, les enfants prioritaires travaillent l'utilisation d'un langage d'évocation de plus en plus structuré en s'appuyant sur les photos (eux-mêmes se déplaçant) : -apparition du « je » -appropriation du vocabulaire spatial et topologique (devant, derrière, barrière...) -syntaxe de plus en plus riche et structurée (cf : album écho de Boisseau)	L'enseignant construit une maquette représentant l'espace dans lequel les enfants ont évolué. En atelier, le groupe avec l'enseignant reproduit l'itinéraire avec un personnage et de petits objets représentant les jalons utilisés. Par la suite, la même activité peut se faire avant le jeu d'orientation pour obliger les enfants à anticiper l'action et se représenter l'espace dans lequel ils évolueront après.
Matériel	Cônes, petits cerceaux...	Photos	Maquettes
But de la tâche/consignes	Chaque équipe devra aller jusqu'à et pour pouvoir refaire le chemin comme le Petit Poucet, il ne faudra pas oublier de déposer des objets.	Regarde, j'ai pris des photos de ce que nous avons fait ce matin (hier). Nous allons les mettre dans ton cahier. Au-dessous, je vais écrire ce que tu reconnais. Faire légèrement évoluer le discours chaque fois que le travail se fait.	La maquette représente la cour, le parc...Chacun prend un petit bonhomme et des jetons. Vous allez le poser sur la maquette à l'endroit où vous pensez que vous étiez ce matin (hier) au début du jeu. Ensuite vous allez le faire avancer et déposer des

			jetons comme vous avez fait avec les cônes.
Critères de réussite	Retrouver son chemin	Le langage évolue	Faire le lien entre l'espace vécu et l'espace représenté, utiliser ce dernier pour simuler des déplacements.
Variables pour simplifier	Restreindre l'espace, le nombre d'éléments entre le départ et le point remarquable.	Rester dans la zone proximale le temps que l'enfant s'habitue à l'activité.	Utiliser des photos avec une focale assez large pour aider à se remémorer.
Variables pour complexifier	<p>Du point remarquable, les équipes reprennent leur chemin et enlèvent leurs repères : ils doivent arriver au bon point de départ.</p> <p>Limiter le nombre de jalons, donner un temps limité.</p> <p>Doublettes L'enfant 1 va mettre un objet dans un des jalons posés puis il revient expliquer à son équipier où se situe l'objet. L'enfant 2 va chercher l'objet.</p>	Faire évoluer le langage en donnant progressivement à l'enfant des éléments qui enrichissent son discours. Il devra être réinvesti d'une séance à l'autre.	Passer de la maquette au croquis en mettant une feuille par-dessus et en dessinant devant les enfants les éléments remarquables. Projeter une représentation de ce croquis sur un plan vertical (tableau blanc) et faire reproduire les itinéraires par des aimants.