



Nouveau



	<u>Cache-cache</u>	<u>Chacun sa case</u>	<u>Vol d'oiseau</u>	<u>Le photographe</u>	<u>Fil d'ariane</u>
Repère de guidage	message oral	quadrillage	plan	photo	guide
Objectif	Rechercher un objet à partir d'indications spatiales	Se repérer sur un quadrillage	S'orienter, à l'aide d'un plan pour se déplacer	Se mettre à la place du photographe	Se déplacer à l'aveugle en suivant un fil
Espace	connu	délimité	connu	Connu / semi-connu / inconnu	délimité
Niveau	PS MS	MS	GS	GS	MS GS
Dispositif	Atelier	Atelier	Exploration au plan	atelier	atelier
Individuel	X	X		X	
Binôme	X				X
Equipe			X		
Durée de jeu (minutes)	20	20	30	20	30
Rôle social					

Ces 5 jeux sont transférables à toutes les rencontres, quelque soit la thématique choisie.

Les balises –objets peuvent être indifféremment des animaux, des éléments issus de la récolte du potager, des éléments d'un conte ou d'un album.

Exemple « Le fil d'Ariane » : Au toucher, dans le sac, identifier une figurine d'animal OU d'un légume OU d'un objet relatif à un conte.

Exemple « A vol d'oiseau » : Le puzzle à reconstituer est une image de la savane, de la ferme OU de la forêt Ou d'une couverture d'album...

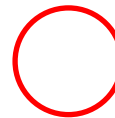




Objectif : Rechercher un objet à partir d'indications spatiales

Lieu : espace connu

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Animaux jouets (à défaut images)
- Images des animaux à retrouver
- Signal sonore (tambourin, corne, ...)

Organisation

- Pour les MS : Les animaux jouets sont cachés par l'adulte au préalable.
- Montrer les images des animaux aux enfants depuis le point de contrôle

Déroulement

Temps 1: spécifique PS

- Un animal est remis à chaque enfant en lui demandant d'aller le cacher dans l'espace défini.
- Il revient au point de contrôle
- Lui demander ensuite de retourner le chercher et de le rapporter.

Temps 2 : Les animaux jouets sont cachés par l'adulte au préalable.

- Donner une image d'animal par enfant (ou binôme).
- Demander de retrouver l'animal correspondant en partant à sa recherche dans l'espace défini (par exemple cour)
- Si au bout d'un moment il ne trouve pas, actionner le signal sonore correspondant au retour au point de contrôle et donner des indications de lieu (« à côté de », « dessous », « derrière »...)

Temps 3:

- Un enfant va cacher un animal
- Il revient au point de contrôle et donne des indications précises à son binôme qui part, à son tour, à sa recherche (avec l'image correspondante pour ramener le bon animal).

Consigne

Temps 1— Va cacher ton animal et reviens.
(Maintenant que tu es revenu), retourne le chercher.

Temps 2— Retrouve l'animal qui est représenté sur ta photo et rapporte-le. Au signal de la cloche, si tu ne l'as pas trouvé, reviens chercher un indice.

Temps 3— Va cacher ton animal puis reviens. Donne ton image à un camarade en lui indiquant un indice pour le retrouver.

But

- Cacher et retrouver l'animal

Critère de réussite :

- L'animal caché est retrouvé

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre d'animaux cachés.
- Distance entre le point de contrôle et les animaux cachés.
- Animaux visibles ou non de loin.
- Après avoir caché les animaux, au retour de tous les enfants, se déplacer pour modifier le point de départ de la recherche (qui devient le nouveau point de contrôle).



Guide

Fournir des indications spatiales précises pour guider son camarade vers l'animal à retrouver.



Annexes

- Planche [« animaux de la ferme »](#)
- Planche [« animaux sauvages »](#)

Objectif : Se repérer sur un quadrillage

Lieu : Espace délimité

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

- Représentations de quadrillages
- Craies, lattes...pour réaliser le quadrillage au sol
- Objets correspondants à ceux des représentations (animaux, légumes...)

Organisation

- 4 binômes. Un binôme à chaque plot
- Une représentation du quadrillage par binôme
- Plusieurs quadrillages tracés au sol
- Inversion des rôles (joueur et maître de la validation) et changements de quadrillage.

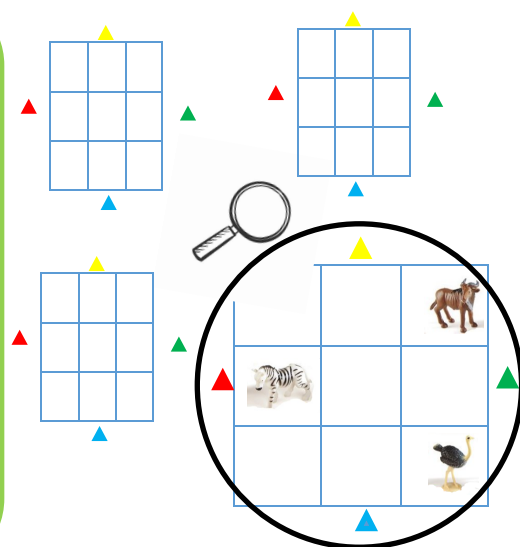
Déroulement

TEMPS 1:

- A l'aide de la représentation du quadrillage, 1 enfant place chaque objet sur la bonne case du quadrillage tracé au sol.
- Le 2ème enfant valide ou non puis inversion des rôles sur un autre quadrillage.

TEMPS 2:

- Un enfant mémorise la position des objets posés sur les cases.
- Il se retourne ou ferme les yeux pendant que l'autre enfant déplace un objet sur le quadrillage au sol.
- Il se retourne de nouveau et doit, ensuite, identifier le changement d'objet puis aller le replacer sur sa case initiale.
- Le même jeu peut être répété en changeant de point de départ (plot de couleur) ou de quadrillage..



Consigne 1

Place chaque animal / légume sur sa case.

Consigne 2

Mémorise la position des animaux / des légumes sur le quadrillage puis retourne toi. Pendant ce temps ton camarade va changer un objet de case. Tu devras le retrouver et le remettre à sa place.

But

- Placer chaque objet dans la bonne case du quadrillage.

Critère de réussite

- Nombre d'objets correctement placés.



Maître de la validation

Par 2, chacun son tour, valide la réponse de l'autre.

Adaptations possibles

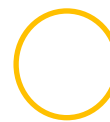
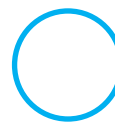
en fonction des singularités

- Changer de point de départ (cône différent) pour varier l'orientation du plan.
- Temps 2: Déplacer 2 objets, inverser 2 objets.



Annexe

- [Exemples de quadrillages.](#)



Objectif : S'orienter à l'aide d'un plan pour se déplacer dans un espace connu

Lieu : espace connu et sécurisé

Dispositif : exploration au plan

Durée : 30 min

Matériel

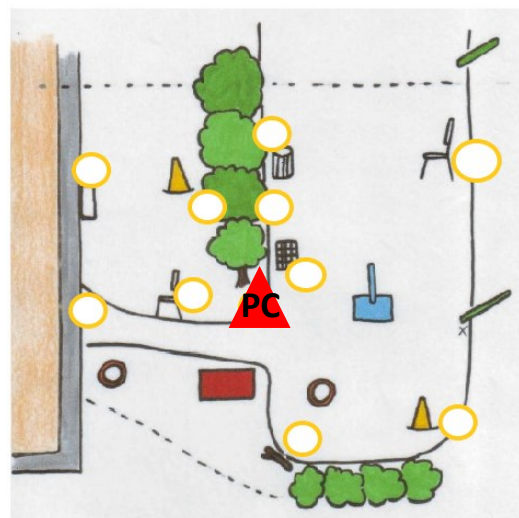
- Autant de pièces (6 à 10) du puzzle que d'équipe
- 1 plan par équipe localisant les balises
- 1 plan correction avec N° de la balise
- Jalons (ruban tissu, laine, ...) pour localiser la balise
- 6 à 10 balises : boîte de pièces de puzzles identiques

Organisation

- Poste de contrôle central
- 6 équipes de 4
- Numéroté, au dos, les pièces de puzzle avant de les répartir dans les boîtes.
- Le plan peut être réalisé en classe en amont de la rencontre.

Déroulement

- **Installation par les enfants :** Avant de jouer, chaque équipe, à l'aide de son plan, va placer une balise / boîte.
- Chaque équipe, munie de son plan, est envoyée à la recherche d'une 1ère balise différente.
- Une fois arrivée à la balise, elle récupère une pièce de puzzle puis organise sa recherche pour être la plus efficace possible.
- Quand toutes les balises (pièces de puzzle) sont trouvées, elle revient au poste de contrôle pour reconstituer son puzzle et donc vérifier sa quête.



Consigne

En équipe, tu dois retrouver toutes les pièces du puzzle à l'aide de ton plan.

But

- Reconstituer le puzzle

Critère de réussite

- Reconstitution du puzzle



Maître du matériel

Avant de jouer, chaque équipe participe à l'installation du jeu en plaçant la balise-boîte de pièces de puzzle indiquée par l'adulte meneur du jeu.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de balises / de pièces de puzzle
- Ajouter à proximité des balises, un repère visuel différent (Plot rouge, jaune, ...) qui pourra être donné comme indice supplémentaire.
- Ajouter une définition de poste (banc, poubelle, sapin, ...)



Annexe

- [Puzzles](#) : modèle - 6 pièces - 8 pièces - 10 pièces

Littérature

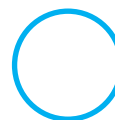
- *Album à s'orienter « Sur les traces de Têtanlère »*



Objectif : Se mettre à la place du photographe

Lieu : espace connu / semi-connu / inconnu

Dispositif : Atelier



Durée : 20 min

Matériel

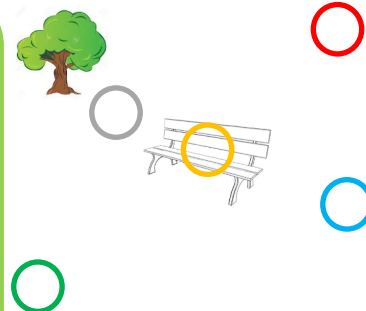
- Un jeu de 3 à 5 photos d'un même élément remarquable (banc, poubelle, arbre, statue, toboggan...) : prises de différents endroits et distances (côtés, dessus, de face, de dos, ...).
- Un jeu supplémentaire, pour le maître de la validation, avec au dos de chaque photo, une gommette de couleur indiquant le cerceau correspondant.
- Autant de cerceaux de couleurs différentes que de prises de vues par élément remarquable.
- Des tubes de carton (type « papier toilette »)

Organisation

- Pour chaque élément remarquable photographié, disposer un cerceau de couleur correspondant aux différentes prises de vues.
- 3 enfants peuvent jouer simultanément + 1 Maître de la validation.
- Plusieurs points d'activité sont mis en place autour d'un élément remarquable.

Déroulement

- Chaque enfant a une photo et, par essais successifs, en se plaçant dans chaque cerceau, détermine la place du photographe quand il a pris la photo.
- Quand il est certain de sa réponse, il énonce au Maître de la validation la couleur du cerceau.
- Si elle est juste, ils échangent leur rôle. Si elle est fautive, il retourne chercher l'emplacement.
- Tous les joueurs peuvent ainsi jouer simultanément et échanger les rôles pendant un temps donné.
- La même situation peut être reproduite sur plusieurs éléments remarquables.



Consigne

Dans quel cerceau était le photographe quand il a pris la photo?
Tu peux t'aider du tube de carton pour voir plus précisément ce qu'il voyait.

But

Se mettre à la place du photographe

Critère de réussite :

L'emplacement du photographe

Point de vigilance : Il est préférable d'utiliser des photos de « saison ».

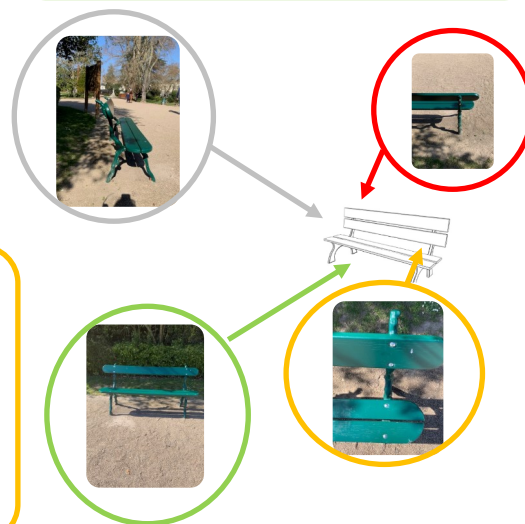
Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Nombre de prises de vues par élément
- Distance de prise de vue
- Aucun cerceau n'est placé, c'est au joueur de le positionner à l'endroit exact où se situait le photographe.

Maître de la validation

A l'aide du jeu de photos « correction », il vérifie l'emplacement du photographe (couleur du cerceau).

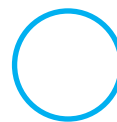




Objectif : Se déplacer, à l'aveugle, en suivant un fil

Lieu : espace défini

Dispositif : Atelier



Durée : 30 min

Matériel :

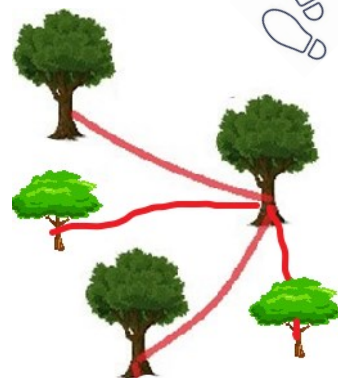
- 4 grands cordes (type escalade)
- 4 sacs en tissu
- 4 masques occultants, 4 foulards
- 4 grelots ou clochettes
- 4 objets en lien avec l'album (Ex : personnages de l'histoire : chat - souris - oiseau - grenouille OU fruits / légumes OU éléments naturels, mousse, feuille, écorce, caillou)

Organisation :

- Tendre, à hauteur d'enfant, 4 cordes, entre des arbres en variant, si possible, les distances (3 à 10m). Le circuit peut être fermé ou en étoile, pour faciliter la gestion de l'atelier.
- Accrocher un sac contenant un objet à chaque fin d'étape du parcours.
- Suspendre grelot ou clochette à chaque fin de parcours.
- En binôme, un joueur et un guide.
- 4 binômes peuvent jouer simultanément.

Déroulement

- Expliquer aux enfants qu'ils vont réaliser **un parcours les yeux bandés**. S'ils appréhendent d'avoir un masque sur les yeux, leur suggérer de les fermer.
- Chaque binôme, un joueur les yeux masqués et son guide, a un parcours à réaliser.
- Au préalable, les objets à deviner sont montrés aux enfants.
- A chaque fin de parcours, est accroché un sac contenant un objet à identifier. La main dans le sac, en le touchant, l'enfant doit deviner l'objet et le nommer.
- Le joueur (yeux masqués ou fermés), la main sur la corde, suit le fil.
- Le guide, la main sur l'épaule de son camarade, l'accompagne, le rassure.
- Inverser les rôles.
- Possibilité d'effectuer plusieurs parcours.



Consigne

Tu vas suivre la corde jusqu'à l'arrivée. Un copain te guide et prend soin de toi. A l'arrivée, il actionne la clochette. Tu peux alors ôter ta main de la corde pour la plonger dans le sac et deviner l'objet .

But

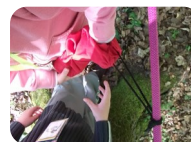
Suivre le fil d'Ariane et deviner l'objet au bout du parcours.

Critères de réussite :

- Activation de la clochette
- Reconnaissance de l'objet

***Point de vigilance :** *Tous les enfants, comme les adultes, ne réagissent pas de la même façon dans le noir... Il convient donc de laisser, à chacun, le choix de sa situation « acceptable » :*

- fermer les yeux... laisse la possibilité de les rouvrir en cas de nécessité.
- le masque tissu ou le foulard laisse filtrer la lumière
- le masque occultant offre un noir complet



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Longueur des cordes
- Nombre de parcours à effectuer

Guide

Il prend soin de son camarade : il rassure, encourage et valide sa réponse. Il ne s'agit pas de faire à sa place, en tirant son camarade, mais bien d'être à son écoute,



Littérature

- Album à s'orienter « Sur les traces de Têtanière »