

	Travail en salle de jeux	Travail à l'extérieur (cour de récréation)
La chasse aux objets	<p>- Suivre un ou plusieurs chemins (<i>Consigne : Allez prendre les objets de l'autre côté en évitant les obstacles puis revenez en empruntant à chaque fois un chemin différent.</i>)</p> <p>- Suivre un chemin précis (<i>Consigne : Chaque groupe va chercher un objet. Il doit montrer par où il passe en posant toutes les cordelettes par terre et revenir par le chemin tracé.</i>)</p>	- Suivre un chemin; arriver de l'autre côté de la cour en ayant suivi le même chemin (<i>Consigne : Choisir un chemin pour aller de l'autre côté de la cour.</i>)
Le cache Doudou	(<i>Tu vas cacher ton doudou où tu veux dans la salle. Quand tu reviendras, tu expliqueras à ton copain où tu as caché le doudou.</i>)	
Mettre en scène	<p>Objectifs : Repérer les différents lieux représentés</p> <p>Organisation : Un support tel qu'un ours en peluche, une poupée etc... sert de médiateur. Il est photographié dans différents ateliers et coins de la classe et/ou de l'école.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent observer la photo, identifier le lieu, le nommer puis s'y rendre pour replacer l'ours dans le décor photographié.)</p>	
Déplacement à l'aveugle		<p>Objectifs : Prendre des repères autres que visuels (sonores); guider son camarade vers un but précis en le tenant par la main; se laisser guider par son camarade.</p> <p>Consignes : Le guide promène son aveugle dans toute la cour.</p>
	<p>Objectif : Repérer l'émetteur du signal, se diriger vers lui et l'atteindre.</p> <p>Consignes : Ecouter celui qui appelle, donner son prénom et aller prendre sa place.</p> <p>Organisation : 2 rondes de 11 enfants. Un enfant de la ronde appelle son camarade qui a les yeux bandés. Celui-ci repère le signal et se dirige vers lui pour prendre sa place après avoir donné son prénom.</p> <p>Variantes : Les enfants ont les yeux bandés, ils doivent repérer un signal sonore émis par le maître (tambourin, triangle) puis se diriger vers lui.</p>	
Objet posé et retrouvé	<p>Objectifs : Marcher, courir en terrain varié, situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à un objet, retrouver le bon objet le plus rapidement possible en suivant les indications.</p> <p>Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le distribuer aux enfants.</p> <p>Déroulement : Chaque enfant dépose un objet et revient vers le maître. Au signal chacun repart et le rapporte le plus rapidement possible.</p> <p>Consignes : Vous êtes par 2 avec les mêmes objets. Les rouges, vous allez poser l'objet dans votre terrain, les bleus dans le vôtre puis vous revenez. Au signal, il faudra partir rechercher l'objet posé par le camarade.</p>	
	<p>Organisation : Travail en binôme. Préparer le matériel nécessaire (anneaux, balles) – prévoir un objet pour deux.</p> <p>Déroulement : Chaque enfant dépose un objet et revient vers le maître. Au signal chacun repart et le rapporte le plus rapidement possible.</p> <p>Consignes : Au signal, ceux qui ont l'objet vont le poser puis ils reviennent. Au deuxième signal, ils devront emmener leur camarade à l'endroit où ils ont posé l'objet en lui disant comment il doit se déplacer. Ensuite ramener l'objet le plus vite possible.</p> <p>Variante : On demande aux enfants de guider leur camarade en utilisant des mots</p>	

	qui codent la distance les séparant de l'objet : tu gèles; tu es froid; tu tiédis; tu chauffes; tu brûles.	
Je retrouve mon camarade		<p>Objectifs : Suivre un chemin, prendre des repères visuels, prendre des repères auditifs, reconstituer la paire avec les objets le plus vite possible.</p> <p>Organisation : Travail en binôme. Préparer le matériel nécessaire (anneaux, balles) – prévoir un objet par personne.</p> <p>Consignes : Le guide va se cacher puis appelle son camarade sans se montrer. Le camarade doit le retrouver le plus vite possible et compare son objet avec celui de son camarade.</p>
Déplacement de mémoire	<p>Objectifs : Faire parcourir un itinéraire complexe; faire le parcours en reproduisant les gestes du camarade (toucher les mêmes objets).</p> <p>Organisation : Travail par binôme (un modèle et un imitateur) - Des objets sont placés à une extrémité de la salle, les enfants sont à l'autre extrémité. Il faut parcourir la salle jusqu'aux objets en touchant des choses différentes.</p> <p>Consignes : Regarder par où passe votre camarade et quels objets il touche. Il faudra suivre le même chemin et toucher les mêmes objets.</p>	
	<p>Organisation : Travail par binôme (un modèle et un imitateur)</p> <p>Déroulement : Le modèle crée un circuit en passant par 3 éléments. L'imitateur observe, puis refait le même circuit. Le modèle contrôle (inverser les rôles).</p>	
Le petit poucet	<p>Objectifs : Associer un sens, une direction, un but; passer par le chemin créé par son camarade.</p> <p>Organisation : Travail par binôme (un traceur et un suiveur)</p> <p>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...</p>	
		<p>Objectifs : Associer un sens, une direction, un but; passer par le chemin créé par son camarade.</p> <p>Organisation : Travail en petits groupes (3 ou 4) avec 1 adulte dans chaque groupe</p> <p>Déroulement : Chaque groupe aura comme tâche de retrouver le trésor caché dans un lieu connu des élèves (cour, jardin, parc public à proximité de l'école en suivant un itinéraire jalonné (les jalons doivent être visibles d'un jalon à l'autre).</p> <p>Variante : Déplacement sans adulte – distance entre départ et trésor – longueur du trajet – type du jalon.</p>
Je flèche mon parcours	<p>Objectifs : Associer un sens, une direction, un but; passer par le chemin créé par son camarade.</p> <p>Organisation : 4 groupes de 6 élèves – Flèches de 4 couleurs – Objets disposés dans la cour</p> <p>Déroulement : Chaque groupe va devoir créer un parcours passant par plusieurs objets. Les enfants créent un chemin en matérialisant l'itinéraire par des flèches. Ils doivent passer par 3 objets. Les camarades doivent retrouver le chemin.</p> <p>Consignes : Vous avez des flèches de couleur. Il faut fabriquer un chemin avec les flèches qui passent par 3 objets. Chaque flèche doit montrer l'objet à rejoindre (bien marquer le départ et l'arrivée).</p>	
		<p>Objectifs : Associer un sens, une direction, un but; passer par le chemin créé par son camarade.</p> <p>Organisation : 4 groupes de 6 élèves – Flèches de 4 couleurs – Objets disposés dans la cour</p>

		<p>Déroulement : Chaque groupe va devoir créer un parcours passant par plusieurs objets. Les enfants créent un chemin en matérialisant l'itinéraire avec 5 flèches. Les camarades doivent retrouver le chemin.</p> <p>Consignes : Vous avez des flèches de couleur. Il faut fabriquer un chemin avec les flèches pour aller du point de départ à l'arrivée. Vous ne devez plus avoir de flèches entre vos mains.</p> <p>Variante : Chaque groupe change de chemin. On essaye le chemin des autres groupes.</p>
Coder et décoder un parcours	<p>Objectifs : Coder, décoder; construire un parcours cohérent.</p> <p>Organisation : 4 groupes de 6 élèves – Matériel (cônes, banc, caissettes, foulards, etc.) à la disposition des enfants.</p> <p>Consignes : Vous avez du matériel qui est déjà partagé (vous avez le même nombre d'objets) avec lequel vous allez construire votre chemin puis vous l'essayerez.</p> <p>Variante : Essayer les chemins des camarades.</p>	
	<p>Objectifs : Coder, décoder; trouver un code associé à une action, savoir associer code et action et inversement.</p> <p>Organisation : 4 groupes de 6 élèves – Matériel (cônes, banc, caissettes, foulards, etc.) à la disposition des enfants – cartons pour noter les codes – cartons déjà complétés.</p> <p>Consignes : Vous avez du matériel qui est déjà partagé (vous avez le même nombre d'objets) avec lequel vous allez construire votre chemin puis vous l'essayerez. Mais à présent il faudra garder une trace de chacun des parcours. Il faudra trouver quelque chose pour leur dire comment se déplacer sur chaque parcours.</p> <p>Dans un deuxième temps, montrer plusieurs cartons et leur demander ce qu'il faut faire.</p>	
		<p>Objectifs : Coder, décoder; coder son parcours avec cohérence.</p> <p>Organisation : 4 groupes de 6 élèves – Matériel (cônes, banc, caissettes, foulards, etc.) à la disposition des enfants – cartons pour noter les codes – cartons déjà complétés.</p> <p>Consignes : Avec le matériel mis à votre disposition, vous allez réaliser un parcours. Puis vous allez représenter (coder) votre parcours pour en garder un souvenir.</p>
L'itinéraire à suivre (sur un plan de la salle de jeu)	<p>Organisation : Travail par binôme (un promeneur et un observateur)</p> <p>Déroulement : Le promeneur va devoir effectuer le parcours indiqué sur son plan. L'observateur est chargé de contrôler le respect de l'itinéraire par son promeneur).</p>	
Les chemins	<p>Objectif : Suivre un ou plusieurs chemins</p> <p>Organisation: Choisir son chemin - Deux circuits de six chemins. La classe entière</p> <p>Consignes : Choisir un chemin pour aller de l'autre côté de la cour.</p> <p>Variante: Changer de chemin uniquement à la croisée - Rester sur la même couleur – Changer les modes de déplacement (course, saut, marche, etc.)</p>	
Le robot	<p>Objectif : Se situer dans un espace donné</p> <p>Organisation: Les enfants travaillent par deux. L'un à une photo, il indique au camarade dans quelle direction il doit aller.</p> <p>Matériel : Les photos de différents coins jeux de la classe.</p> <p>Consignes : Regarde la photo sans la montrer à ton camarade et explique lui comment aller jusqu'au coin sur la photo.</p>	

	Variantes: Photos plus précises.	
Je pose, tu cherches		<p>Organisation : Travail en binôme, le premier (A) a un objet et l'autre (B) sans. Préparer le matériel nécessaire (anneaux, balles) – prévoir un objet pour deux. Un groupe est avec la maîtresse, l'autre avec l'ATSEM. Chaque paire a le même objet : même forme, même couleur.</p> <p>Déroulement : Chaque enfant (A) dépose un objet sans le cacher et revient vers le maître. Au signal son camarade (B) part et le rapporte le plus rapidement possible.</p> <p>Consignes : Au signal, ceux qui ont l'objet vont le poser puis ils reviennent. Au deuxième signal, les joueurs (B) devront chercher l'objet déposé par leur camarade (A) et le ramener le plus vite possible.</p> <p>Variante : Vous avez la possibilité de cacher l'objet. Chaque enfant explique à son camarade l'endroit où est caché l'objet.</p>
Je pose un objet, tu le recherches grâce à la photo	<p>Organisation : Travail en binôme, le premier (A) a un objet et l'autre (B) sans. Préparer le matériel nécessaire (anneaux, balles) – prévoir un objet pour deux – des photos sur laquelle l'emplacement de l'objet à trouver est matérialisé par un cône. Un groupe est avec la maîtresse, l'autre avec l'ATSEM. Chaque paire a le même objet : même forme, même couleur.</p> <p>Déroulement : Chaque enfant (A) dépose un objet à l'endroit indiqué par la photo sans le cacher et revient vers le maître. Au signal son camarade (B) part et le rapporte le plus rapidement possible en s'aidant de cette même photo. Intervenir les rôles.</p> <p>Consignes : Au signal, ceux qui ont l'objet vont le poser à l'endroit indiqué par la photo sans le cacher puis ils reviennent. Au deuxième signal, les joueurs (B) devront chercher l'objet déposé par leur camarade (A) en s'aidant de cette même photo et le ramener le plus vite possible.</p> <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous avez la possibilité de cacher l'objet. Chaque enfant explique à son camarade l'endroit où est caché l'objet. Varier les photos en allant du plan large à un plan plus serré. • Le jeu peut se faire individuellement. Le maître ayant au préalable déposé des objets clairement identifiés, invite les élèves à rapporter l'objet situé à l'emplacement représenté sur la photo. 	
Itinéraire photo	<p>But du jeu : Trouver le trésor en suivant le parcours.</p> <p>Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser, un trésor caché/placé sur le parcours.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent se rendre à l'endroit qui figure sur la première photo pour y trouver la seconde représentant un autre lieu et ainsi de suite. L'élève valide son passage dans un lieu en prélevant une gommette qu'il conserve sur un coupon de contrôle. A l'issue du parcours, on vérifie la correspondance entre les gommettes prélevées et les cartes de références constituées de photos noir et blanc numérotées dans l'ordre demandé. Faire évoluer les groupes de manière autonome.</p>	
Le parcours en étoile	<p>But du jeu : Retrouver les balises après observation d'une photo.</p> <p>Organisation : Travail en binômes</p> <p>Déroulement : 10 à 15 balises (photo du lieu avec gommettes de couleur dans une enveloppe) sont installées dans la cour de l'école maternelle. Chaque binôme part avec une photo et une fiche sur laquelle les enfants colleront la gommette trouvée dans l'enveloppe sous la photo. De retour au départ, il vérifie sur la fiche corrective s'il a trouvé la bonne balise. S'il a trouvé la bonne balise, il change de photo. S'il ne l'a pas trouvée, il refait un autre essai.</p>	
La chasse photo	<p>Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue + des intrus se trouve sur une feuille.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de photos et les cocher sur leur feuille ; attention aux intrus !</p> <p>Variables : L'élève valide son passage sur un lieu en prélevant une gommette qu'il colle en face de la photo correspondante.</p>	
Le parcours photos	<p>(cour de l'école ou école maternelle en cas d'intempérie)</p> <p>But du jeu : Les enfants réalisent un parcours en suivant les indices-photos figurant sur la fiche de travail.</p> <p>Organisation : Par binôme</p> <p>Déroulement : Parcours-photos en trois étapes ; il s'agit pour les enfants de chercher les endroits photographiés dans l'ordre chronologique (n°1 à 10 ou 15 en fonction des enfants), coller les gommettes dans les petits cercles près des photos puis valider l'exercice au coin regroupement.</p>	