





## LE SELFIE ARBRE

***Jeu de cheminement***  
***Orientation d'une photo, décodage***

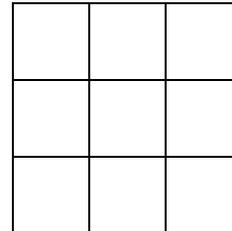
Un groupe d'enfants se place dans un cercle, point central de la rose des vents, d'où ont été faites les prises de vue. Une photo est distribuée à chaque enfant. Chacun doit prendre la direction indiquée par sa photo et se placer près du point remarquable photographié.



## KIM QUADRILLAGE

***Jeu de mémorisation***

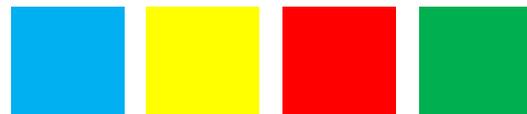
***Appareil sensoriel***



Tous les enfants d'un groupe sauf un se placent dans une case d'un quadrillage représenté au sol. L'enfant seul observe leur position. Puis tous les enfants sortent du quadrillage et l'enfant seul essaie de les repositionner à leur place.

## LE RAPIDO CERCEAUX

***Jeu d'investigation***  
***Appareil sensoriel, réflexes***



Des cerceaux de quatre couleurs différentes sont placés de manière aléatoire. Les enfants sont positionnés dos aux cerceaux à moins de 10 m de ceux-ci. L'adulte est face aux enfants. Après la consigne de l'adulte, tous essaient rapidement de se placer dans un cerceau de la couleur indiquée.



## GUIDAGE SONORE

**Jeu d'investigation**  
**Appareil sensoriel auditif**



Un enfant a les yeux bandés. Les autres se disposent en cercle autour de lui (5 à 6m). Dans le cercle, un enfant est en possession d'un instrument de musique, les autres frappent dans les mains. L'enfant qui a les yeux bandés doit rejoindre le possesseur de l'instrument.

## MEMO CONES

**Jeu de mémorisation**  
**Antériorité, postériorité**

Chaque enfant observe au sol la disposition de cônes. Il doit trouver la représentation dessinée qui correspond. Puis on lui propose la situation inverse.

<b><u>CP</u></b>	<b><u>CP</u></b>	<b><u>CE1</u></b>	<b><u>CE1</u></b>	<b><u>CE2</u></b>



## B. JEUX DANS UN ESPACE ELARGI, INCONNU

### ESPACE LOINTAIN

- *Investigation d'un territoire.*
- *Structuration de l'espace.*
- *Représentations de l'espace.*

« L'espace est construit par le sujet, par l'enfant. »

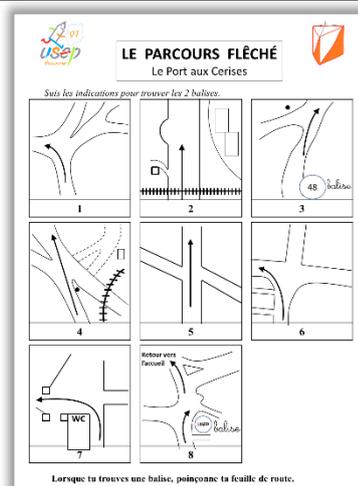
(Wallon, Piaget)

### GPS – GO (PARCOURS FLECHE)

#### **Jeu de cheminement :**

#### **Représentation de l'espace par des codes simples**

Les enfants suivent des indications dessinées pour se déplacer jusqu'à un but matérialisé par une balise.

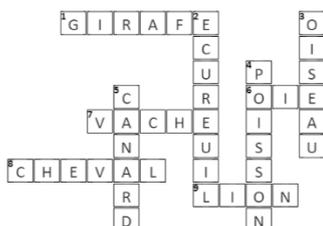


### LE REPORTAGE ECRIT

#### **Jeu de cheminement**

#### **Représentation de l'espace par des récits écrits**

Les enfants suivent des indications écrites et lues par un enfant ou par l'adulte pour se déplacer de balise en balise (affiches) afin de remplir leur mots croisés.





## LE Zoom Express

### *Jeu de cheminement*

#### *Représentation de l'espace par des photographies*

Les enfants se déplacent à l'aide de photographies du site. Les angles de prise des photographies indiquent les directions à prendre. La fin du déplacement est matérialisée par une balise.



## LA PISTE DES CANARDS / OURS

### *Jeu de cheminement et d'investigation*

#### *Suivre une direction, regarder, décentrer le regard*

Les enfants se déplacent dans un espace inconnu en suivant un balisage (rubalise). Ils doivent retrouver les oiseaux ou les ours dans les arbres. Mémorisation d'une histoire ou comptine.



## M'EMOJIS

### *Jeu d'investigation dans un espace inconnu*

Dans un espace limité par des chemins, les enfants recherchent quatre à six balises, relèvent les dessins inscrits sur ces balises et les numéros qui correspondent.



## LE PARCOURS D'ORIENTATION

### *Choisir un itinéraire pour atteindre les balises à trouver - Lire un plan simple*

Sur une carte simplifiée, deux ou trois balises sont positionnées. Le groupe doit les retrouver.