

# Jeux d'orientation

## dès la maternelle

*Une expérience corporelle pour mieux  
comprendre l'espace.*



Observer  
Sentir  
Regarder  
Mémoriser  
Verbaliser

...

Acquérir un  
langage en  
situation

# *L'orientation en maternelle (BO)*

## ➔ Domaine

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

## ➔ Objectifs généraux

Mieux se situer dans l'espace et dans le temps, ainsi que développer la coopération entre les élèves.

## ➔ Objectifs spécifiques

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.

## ➔ Compétences à acquérir (ressources maternelles EDUSCOL)

Construire des espaces orientés :

- Vers 3 ans, suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu.
- Vers 5 ans, se repérer dans un lieu inconnu à l'aide de photos, plan ou maquette. Mémoriser un parcours.

# *L'encadrement*

Dès lors qu'on évolue en milieu naturel, un **encadrement renforcé** est préconisé.

- ➔ De 1 à 12 élèves : L'enseignant + 1 intervenant (qualifié à ..... avec agrément ou un autre enseignant).
- ➔ + de 12 élèves : 1 autre intervenant ou enseignant par tranche de 6 élèves.

Sur la cour, le taux d'encadrement est habituel.

# *Lsécurité*

- ➔ Délimiter l'espace autorisé qu'il soit connu ou inconnu.
- ➔ Dans un espace inconnu, apprendre aux enfants à prendre des repères.
- ➔ Toujours faire un repérage de l'espace avant la séance.
- ➔ Placer des adultes aux points stratégiques.

Apprendre à se repérer dans l'espace est un long travail qui couvre toute la scolarité.  
Dès la maternelle, l'enfant développe des compétences et des savoirs faire qui lui permette de devenir autonome dans ses déplacements = Premiers pas en orientation.

## Quel vocabulaire ! (à développer)

Position	Environnement	Déplacement
Devant	Chemin	Vers
Derrière	Route	Plus loin
A droite	Sentier	Plus près
A gauche	Trottoir	Court
Au milieu de	Ruisseau	Long
Dessus	Rivière	Avant
Dessous	Mer	Après
Au-dessus	Plan d'eau	Ensuite
Au-dessous	Mare	En premier
Sur	Lac	En deuxième
Dedans	Cabane	Puis
Devant	Gymnase	...
Derrière	Stade	
Dans	Bac à sable	
...	Mur	
	Muret	
	Grille	
	Grillage	
	Porte	
	Fenêtre	

## Compétences transversales (visées par la course d'orientation)



Des attitudes

- ➔ Affirmer son autonomie dans l'espace par rapport aux objets, par rapport aux autres.
- ➔ Développer son écoute.
- ➔ Prendre des responsabilités.
- ➔ Comprendre la règle et la respecter.

# Se repérer dans un espace connu

## *la classe / la cour*

- ➔ Poser l'image d'un objet sur l'objet de la classe – **Dès la petite section**
- ➔ Repérer ce qui est différent sur la photo et dans la réalité - **Dès la petite section**  
Exemple : sur la photo 1 table avec 7 objets et dans la réalité, 6 objets.
- ➔ Reconnaître des objets qui n'ont pas leur place - **Dès la petite section**  
Exemple : Ustensile de cuisine dans la cour.
- ➔ Aller montrer un endroit décrit par l'enseignant – **A partir de la moyenne section**
- ➔ Dire où l'on se trouve – **A partir de la moyenne section**
- ➔ L'ours de la classe est photographié dans différents endroits de la classe.  
L'élève regarde une photo. Il l'observe, la décrit et va placer l'ours à l'endroit de la photo.  
**En moyenne section (milieu et fin d'année).**  
**En grande section,** explorer de nouveaux espaces : petits jardins publics, stade.



## Se déplacer et dire son parcours

- ➔ Aller d'un point A à un point B librement et raconter son trajet. (PS)
- ➔ Aller d'un point A à un point B et le refaire à l'envers. (PS)
- ➔ Aller d'un point A à un point B. Un autre fait le même parcours (dire si c'est bon, juste ou pas). (MS)
- ➔ A partir de photographies, réaliser un parcours. (GS)  
Photo 1 : Table  
Photo 2 : Course avant  
Photo 3 : Chaise

Un enfant observe les photos dans l'ordre pour réaliser le parcours.

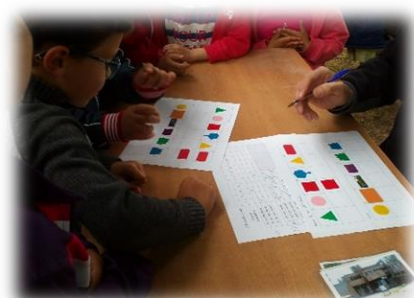
L'enfant 1 observe la photo pour réaliser le parcours. Le 2<sup>ème</sup> enfant raconte ce qu'il a fait puis vérifie si ça correspond aux photos.

L'enfant réalise un trajet. Il doit ensuite trouver dans les photos les espaces où il est passé.

- ➔ Aller poser un objet insolite. L'enfant dit et montre la photo sur laquelle se trouve l'objet. Le binôme va chercher l'objet et montre la photo.

- ➔ Réaliser un quadrillage au sol.  
Mettre un objet dans une case.

- 1) L'enfant dit :
  - « Je me place dans la case devant l'objet. »
  - « Je me place dans la case derrière l'objet. »
  - « Je me place à la place de l'objet. »
- 2) L'enseignant dit :
  - « Tu te places ... »



Mettre plusieurs objets dans différentes cases.

L'enseignant dit :

« Mettre tel objet (son nom) dans une case de la ligne du fond. »


Déplacer les objets.

Avancer

Reculer

A droite

A gauche

## ➔ Ma maison (dès PS)

1 cerceau par enfant. Les disposer au sol.  
Chaque enfant est dans sa maison.  
La musique démarre, les enfants partent se promener.  
Quand la musique s'arrête, ils doivent rejoindre LEUR maison.

## ➔ Je cache, tu trouves (dès PS)

Cacher un objet dans la classe (jeu, peluche, livre, ...).  
Bien le montrer aux enfants.  
Donner une photo à l'enfant avec une gommette qui marque l'endroit où est caché l'objet.  
Soit :

- Il prend la photo avec lui.
- Il laisse la photo et revient plusieurs fois la consulter si nécessaire.

Il va chercher l'objet.

## ➔ Je cache, je retrouve (dès PS)

L'enfant cache un objet dans un espace semi connu.  
Jouer à un jeu, raconter une histoire.  
L'enfant doit ensuite retrouver son objet.



## ➔ Je repère, je trouve, je code

3 photos (PS)  
5 photos (MS)  
7 photos (GS) } En fonction de l'âge et de l'espace connu ou inconnu.

Sur chaque photo, une gommette qui représente un lieu précis.

L'enfant reçoit une bande avec :

3 cases  
5 cases  
7 cases } En fonction du nombre de photos en jeu.

Il regarde la première photo, se déplace, trouve un symbole/une couleur à l'endroit de la gommette, colorie ou dessine dans la case.

Il revient et prend la deuxième photo.

...

Variables : Photo numérotée, colorier ou dessiner dans la bonne case (case numérotée).

## ➔ Bonne route

Se rendre dans les maisons de chaque animal en respectant les indications de la fiche.

L'enfant, à l'aide de sa fiche, va de maison en maison.

A chaque maison, il prend une perle qu'il enfle sur une cordelette.

Pour réussir, le collier réalisé doit être identique au parcours.

Caisses :

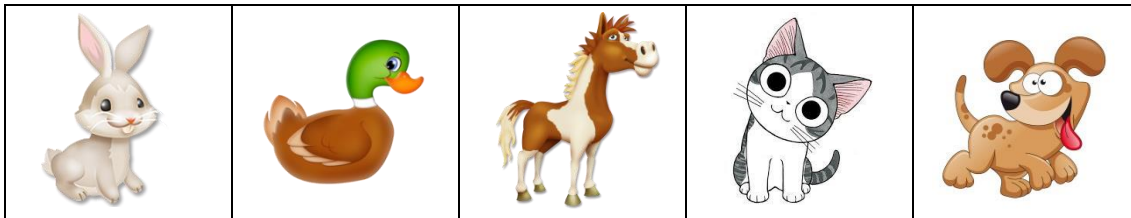
- Chat – Perles rouges
- Chien – Perles bleues
- Canard – Perles jaunes
- Lapin – Perles vertes
- Cheval – perles blanches

Chaque caisse est décorée de la photo de l'animal.

Dans chaque caisse sont disposées des perles d'une même équipe.

L'enfant reçoit une fiche parcours

Exemple de fiche parcours :



Il fera donc un collier avec : 1 perle verte, jaune, blanche, rouge et bleue.

Pour les petites sections, réduire à 3 animaux (3 caisses).

## ➔ Je code un parcours

Réaliser un parcours jalonné d'objets.

Exemples : Ballon, crayon, pull, livre, brique, bâton, brosse à dents, voiture, ...

- 1) Réaliser le parcours en observant les objets rencontrés.
  - 2) Nommer les objets tout en se déplaçant.
  - 3) Nommer après avoir fait le parcours (dans le bon ordre).
  - 4) En tournant le dos au parcours, prendre les photos des objets et les ranger dans le bon ordre.
- Un observateur (un autre élève) qui a le bon classement : Effectuer la vérification.

Suivant la classe, faire des étapes.

1 -2 -3 – 4 (PS) ou 1 – 2 – 4 (MS et GS)

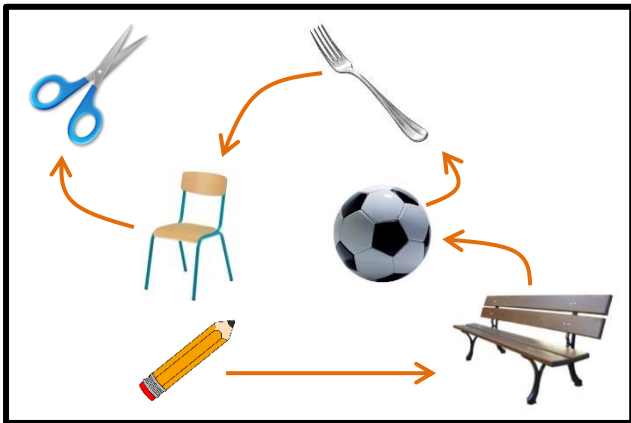
## ➔ Raconter une histoire

Chercher dans la cour, la classe, ... les photos qui se rapportent à l'histoire.

L'enfant trouve une photo, la rapporte et dit où elle était placée.

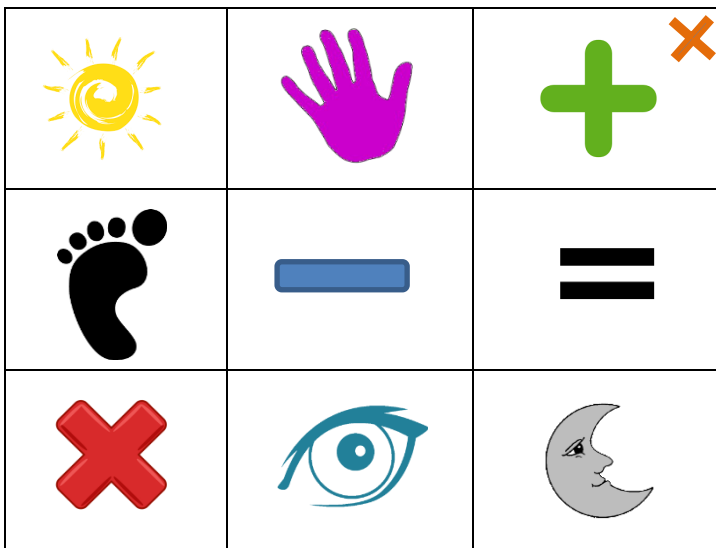


## ➔ Parcours objets (MS)




- 1) Proposer le parcours ci-contre sur la cour. Réaliser le parcours. Leur donner le dessin de la cour pour qu'ils placent, dessinent, collent au même endroit les objets.
- 2) Faire le même jeu mais de mémoire. Ils observent, tournent le dos au parcours et collent, dessinent les objets sur une bande.
- 3) Enlever un objet. Quel est l'objet manquant ? (le barrer sur le dessin)
- 4) En GS, en binôme, avec les mêmes objets, un élève propose un nouveau parcours. Son binôme le réalise.

## ➔ Réaliser un trajet sur un quadrillage (PS, 9 cases – MS, 16 cases)

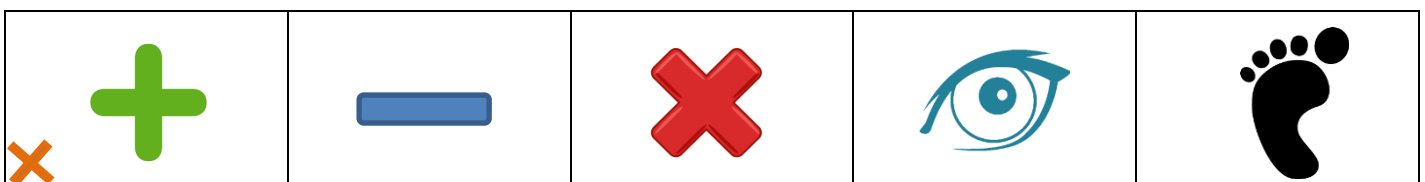


Taille du quadrillage variable en fonction de l'âge.

 Exemple de point de départ.

Sur le quadrillage mettre un dessin, un chiffre, un symbole.  
 (un seul par quadrillage ou plusieurs si les enfants sont habitués à y jouer ou en fonction de l'âge).  
 Faire une marque qui signale le point de départ.  
 Proposer un algorithme avec soit les nombres, soit les symboles, soit les dessins.  
 OU mélanger les dessins, chiffres et symboles.

Exemples :



Point de départ.



## ➔ Un trésor de gommettes (MS)

Donner un plan :  
Classe  
Cour  
Parc

↓

De plus en plus grand mais connu ou semi-connu.

Cacher des trésors.

Tout en se promenant, l'enfant repère des trésors et colle une gommette au bon endroit sur le plan.

### **Variable (GS)**

Avec un sablier, pour donner la notion de temps.

Exemple : Trouver au moins 5 objets le temps de sablier.

## ➔ Nouvelle déco

Sur un mur de l'école, scotcher une grande affiche avec 1 sapin de Noël ou 1 clown ou 1 maison.

Disperser dans la cour des éléments de déco du sapin ou les différentes parties du clown ou ...

Jeu n°1 : Chercher au hasard les différentes parties du décor, les rapporter et les placer sur le mur déco.

Jeu n°2 : Donner une bande avec 3 ou 4 objets à chercher et à rapporter puis accrocher au mur. Rapporter uniquement les objets dessinés.

Jeu n°3 : Donner un plan à l'enfant. Sur ce plan, placer 1 objet que l'enfant doit rapporter. Avant de l'accrocher, l'enfant doit dire où il l'a trouvé. Exemple : La boule était au pied du banc ou derrière l'arbre, ...

Sélectionner quelques mots de vocabulaire : Devant, derrière, dessus, dessous.

Au fur et à mesure des séances, ajouter du vocabulaire.

