

Randonnée contée au cycle 1



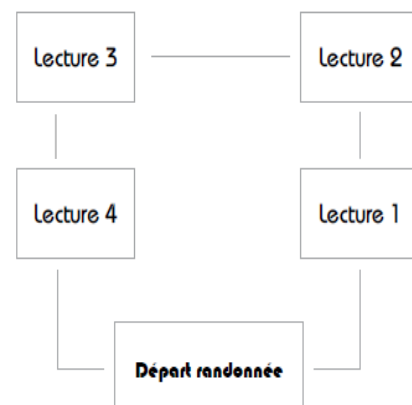
Sommaire

- Pages 2-3 : Présentation générale du projet
- Page 4-5 : Compétences développées au cycle 1
- Page 6 : Lecture par des élèves de CE / CM
- Page 7 : Proposition de progression dans l'activité
- Pages 8 à 16 : Fiches activités
- Pages 16 à 27 : Annexes

Présentation générale du projet

☞ C'est quoi une randonnée contée ?

- Une marche dans un environnement extérieur (forêts, bois, parcs...), entrecoupée de temps de lecture.
- Des circuits identifiés et adaptés au public de la petite enfance (3 à 7 km).
- Des espaces propices à la lecture, choisis sur les circuits.
- Une sélection d'ouvrages de littérature jeunesse.
- Une thématique choisie comme fil conducteur à la randonnée et/ou aux ouvrages de littérature de jeunesse.



La lecture des ouvrages pourra se faire par des adultes bénévoles (parents, bénévoles « lire et faire lire ») mais aussi par des élèves de cycle 2-3. Dans ce cas il conviendra de mener des temps spécifiques autour des textes lus, en amont de la manifestation.

☞ En quoi est-ce utile pour l'enfant ?

- Adaptation de ses déplacements à des contraintes variées, coopération...
- Découverte du monde pour que l'enfant soit capable de reconnaître, nommer, décrire...
- Valorisation de l'écoute, de la coopération, du respect des règles de vie collective, du contrôle des émotions...
- Appropriation du langage.
- Familiarisation avec l'écrit.

☞ Quelles sont les règles de fonctionnement et de sécurité ?

- Repérer et préparer son parcours sur une carte adaptée pour la randonnée pédestre (du type IGN), en tenant compte de :
 - la distance → 3 km maximum (3/4 ans) à 7 km maximum (6 ans)
 - la vitesse → 1 km/h (3/4 ans) à 3 km/h (6 ans)
 - la durée
 - la difficulté (notamment le dénivelé)
- Se renseigner sur les conditions météorologiques et prévoir un équipement adapté : vêtements, chaussures, casquettes, gourde dans un sac à dos porté par l'enfant pour le responsabiliser... ;
- Privilégier les sorties le matin car les enfants sont souvent plus énergiques;
- Prévoir une trousse de 1ers secours, des aliments (barres énergétiques, biscuits ...)
- Gérer l'effort en faisant des pauses régulières, s'hydrater et s'alimenter ;
- Privilégier les déplacements en file indienne et en petits groupes d'élèves encadrés par un adulte ;
ATTENTION : il s'agit d'une activité EPS encadrée par des intervenants bénévoles ; ceux-ci sont donc soumis à une vérification d'honorabilité.
- Baliser le groupe en faisant porter aux adultes des chasubles de couleur vive ;
- Se déplacer avec au moins 2 moyens de communication fiables (téléphones portables) et la liste des numéros d'urgence permettant d'appeler les secours rapidement ;
- Rester attentif aux éventuelles évolutions liées à l'incertitude du milieu (météo, état du terrain) et/ou aux attitudes et aux capacités du groupe ;
- Respecter le milieu traversé ;
- Savoir renoncer ou faire demi-tour en cas de difficulté.

☞ Quel est le rôle de l'USEP ?

- Apport de documentation pédagogique pour préparer le cycle de randonnée pédestre.
- Aide au choix des ouvrages ou des textes.
- Aide au repérage des parcours et au balisage le jour de la manifestation.
- Lien éventuel avec les bénévoles de l'association « Lire et Faire Lire ».
- Lien éventuel entre la classe de l'école maternelle et la classe de CE ou de CM.

☞ Quelles sont les autorisations requises ?

A-130a : demande d'autorisation de sortie régulière ou occasionnelle

EPS53-D et EPS53-D (suite): demande d'agrément pour un intervenant extérieur bénévole en EPS

Procédure d'agrément pour un intervenant bénévole

1) Compléter très précisément la fiche EPS53-D (en version PDF modifiable) avec l'intervenant bénévole ou à l'aide des informations qu'il vous aura communiquées. L'envoyer par courriel à l'adresse ce.actionculturelle53@ac-nantes.fr ainsi qu'au conseiller pédagogique EPS de votre circonscription, en nommant le fichier ainsi : Fiche D + nom de la circonscription + nom de l'école + nom du bénévole.

Exemple : Fiche D MSO Craon Dupond

2) Recueillir la signature de l'intervenant bénévole sur la fiche EPS53-D(suite), à conserver à l'école.

Compétences développées en EPS - cycle 1

Compétences générales	Compétences spécifiques associées à l'activité randonnée
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le but et le résultat de son action pour réguler ses efforts, s'améliorer, et éventuellement identifier des progrès. - Observer les espaces pour s'y repérer. - Analyser son activité et celle des autres, le milieu dans lequel on évolue. - Utiliser différents outils : maquette, photo, photo aérienne, plan simplifié (réalisé par exemple avec des dessins d'éléments remarquables), outils numériques...
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans des environnements variés, plus ou moins proches et plus ou moins connus, en prenant des repères spatiaux (panneaux, balisage...). - Adapter sa motricité et son déplacement en fonction de l'itinéraire, en mobilisant différentes ressources. - Elaborer / décoder une représentation schématique d'un parcours simple.
Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et respecter les règles de sécurité. - Avoir un comportement responsable par rapport à l'environnement (la charte du randonneur). - Accepter les différences au sein d'un groupe, accepter de marcher ensemble. - Adapter son allure à celle des autres membres du groupe.

Autres compétences / interdisciplinarité – cycle 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer divers usages du langage oral (exprimer ses émotions, ses ressentis, ses observations, raconter l'histoire lue avec ses propres mots...). - Utiliser un vocabulaire spécifique adapté. - Ecouter, comprendre un texte lu.
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner ce qui a été vu lors de la randonnée, réaliser une composition avec des éléments récoltés, prendre des photos...
Explorer le monde	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace et le temps. <i>Exemples : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres, les repérer dans la journée, la semaine, le mois... Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue... Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après)... Situer des objets par rapport à soi, par rapport à des objets repères... Réaliser un trajet à partir de sa représentation (dessin ou codage)... Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).</i> - Développer l'utilisation des 5 sens : <ol style="list-style-type: none"> 1. L'ouïe Ecouter, faire le silence, prendre contact avec la nature, distinguer différents bruits et les localiser, trier les bruits (bruits naturels, bruits liés aux activités humaines), écouter des histoires 2. Le toucher Ressentir les différences de matières, les phénomènes physiques tels que le vent ou la chaleur. Y associer un vocabulaire précis, des sensations ; en garder la mémoire. <i>Exemples : Demander aux enfants d'aller chercher quelque chose de doux, dur, sec, collant... Faire exprimer ce que l'enfant ressent lorsqu'il passe d'une zone d'ombre à une zone ensoleillée...</i> 3. L'odorat

	<p>Ressentir les différences d'odeurs. Y associer un vocabulaire précis, des sensations ; en garder la mémoire.</p> <p><i>Exemples : Demander aux enfants d'aller chercher quelque chose qui sent, de le faire sentir aux copains... A partir de sacs à odeurs réalisés à partir d'éléments pris dans le milieu naturel, on peut demander aux enfants de retrouver 2 sacs à odeurs identiques...</i></p> <p>4. La vue</p> <p>Repérer des formes, des proportions, la disposition d'éléments ; mémoriser visuellement.</p> <p><i>Exemples : A partir d'un jeu de cartes élaboré à partir de photocopies ou de dessins d'éléments pris dans le milieu naturel (cailloux, fleurs, feuilles...), les enfants devront récolter quelque chose qui ressemble à leur carte.</i></p> <p>- Utiliser des outils techniques (appareils photo numériques, tablettes...) pour photographier, faire des enregistrements sonores des différents lieux découverts.</p>
Acquérir les premiers outils mathématiques	<p>- Utiliser et étudier les nombres.</p> <p><i>Exemples : compter les jalons rencontrés, constituer une collection de x feuilles...</i></p> <p>- Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées, issues du milieu naturel.</p>

Lecture par des élèves de CE ou de CM

☞ Objectifs poursuivis :

- Tendre à l'autonomie dans l'acte de lire.
- Mobiliser les ressources de la voix et du corps pour être entendu et compris.
- Prendre en compte les groupes syntaxiques (groupes de mots avec unité de sens), les marques de ponctuation.
- Consolider la lecture et la compréhension de l'écrit à travers la lecture d'ouvrages.
- Partager des liens entre les cycles.
- Partager une culture commune avec les élèves de maternelle.
- Donner envie aux élèves de maternelle d'entrer dans la lecture, servir de modèles.

☞ Compétences développées en maîtrise de la langue française :

- Lecture et compréhension de l'écrit
 - . Lire avec fluidité (automatiser le décodage, prendre en compte les groupes syntaxiques - groupes de mots avec unité de sens- les marques de ponctuation, dans la lecture).
- Comprendre un texte littéraire et se l'appropriier
 - . Être capable de mettre en relation le texte lu avec les lectures antérieures, l'expérience vécue et les connaissances culturelles.
 - . Être capable de repérer ses difficultés et de chercher comment les résoudre.
 - . Être capable d'identifier les principaux genres littéraires (contes, roman, poésie, fable, nouvelle, théâtre) et de repérer leurs caractéristiques majeures.

☞ Préalables :

Il est important, en amont des situations de référence, que les élèves lecteurs s'entraînent afin de leur permettre de maîtriser les différents éléments permettant une bonne transmission à un public (rythme, diction, ponctuation, intonation...).

Différentes manières de raconter une histoire sont possibles afin d'éveiller/de développer les capacités sensorielles du public :

- Lire à voix haute face au public.
- Raconter une histoire à partir d'images (ex : kamishibais).
- Faire découvrir les pages d'un album en s'appuyant sur une écoute d'un enregistrement audio de la lecture réalisé en amont.

☞ Encadrement des élèves :

Plusieurs possibilités :

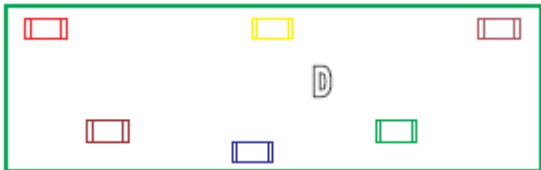
- Si les lecteurs de C3 sont nombreux (exemple d'une lecture dialoguée dans chaque groupe):
 - . L'enseignant de C3 se déplace avec sa classe entière sur le lieu de la randonnée, avec un adulte accompagnateur par groupe de lecteurs. Les groupes se répartissent ensuite sur le parcours, aux endroits repérés en amont pour les pauses- lecture.
- Si les lecteurs de C3 ne sont pas nombreux (exemple : 3 groupes de 2 élèves pour 3 lectures):
 - . L'enseignant de C1 emmène les élèves de C3 avec sa classe de C1 sur le lieu de la randonnée, avec un adulte accompagnateur par petit groupe de lecteurs. Les groupes de lecteurs se répartissent ensuite sur le parcours, aux endroits repérés en amont pour les pauses-lecture.
 - . L'enseignant de C1 emmène les élèves de C3 avec sa classe de C1 sur le lieu de la randonnée. Chaque élève lecteur ou chaque groupe d'élèves lecteurs suit un groupe de C1. Aux endroits repérés en amont pour les pauses-lecture, les élèves de C3 lisent leur texte.

PROPOSITION DE PROGRESSION DANS L'ACTIVITE « RANDONNEE CONTEE »

Etapas	Objectifs	Situations proposées			Lieux possibles
		PS	MS	GS	
Pour entrer dans l'activité	Se déplacer sur une courte distance en répondant à des consignes simples.	- Le facteur (fiche 1)			école, stade
		- La chasse aux trésors (fiche 2)			école, stade école
		- Le maître a dit (fiche 3)			
			- Le cache objet (fiche 3 bis)		
Pour apprendre et progresser dans l'activité	<p>Se déplacer sur une plus longue distance en s'aidant de jalons (<i>fil de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...</i>)</p> <p>Variables possibles : - Rechercher des photos.</p> <p style="text-align: center;">- Dessiner au bon endroit sur le plan un objet rencontré lors de la randonnée.</p>	SR1 : Promenons-nous dans les bois (avec lecture d'une histoire par l'enseignant)			parc, stade, bois, chemin
		Le Petit Poucet (fiche 4)			parc, bois, chemin
			Le voyage de Gulliver (fiche 5)		parc, bois, chemin
		- Le parcours-photo (fiche 6) - Les sculpteurs (fiche 7)			parc, bois, chemin
Se déplacer sur une plus longue distance en suivant un itinéraire réalisé à l'aide de photos .					
Pour finaliser l'activité	Se déplacer sur une longue distance dans un milieu inconnu.	SR2 : Promenons-nous dans les bois (avec lecture de plusieurs histoires par des élèves d'une classe de CE2/CM)			milieu inconnu (bois, forêt)

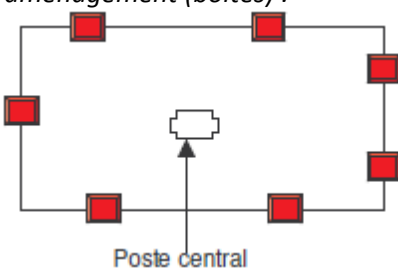
Pour rentrer dans l'activité	Cycle 1 (PS-MS-GS)	Fiche 1
LE FACTEUR		
<i>Objectif :</i> Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i> - Les couleurs - Le code	<i>Capacités : Etre capable de ...</i> - Diversifier ses sources d'informations : prendre des indices visuels simples dans un espace délimité.	<i>Attitudes :</i> - Oser s'éloigner de l'enseignant.
<i>Compétences Interdisciplinaires :</i> - Maîtrise de la langue : réinvestir le vocabulaire. - Découverte du monde : se déplacer dans l'espace, situer les objets par rapport à soi.		

<i>But de l'activité :</i> Prendre des repères en observant précisément l'environnement.	<i>Lieu :</i> Espace familier restreint (la classe, la cour d'école, le stade...)
<i>Consignes :</i> 1) Le maître te donne 6 enveloppes. Sur chaque enveloppe, une gommette de couleur est collée. 2) Tu mets dans chacune de tes enveloppes ton étiquette (prénom, photo...). 3) Tu déposes chaque enveloppe de couleur dans la boîte aux lettres de la même couleur. A la fin, on ouvrira les boîtes pour vérifier.	<i>Matériel :</i> - 6 boîtes aux lettres (type boîte à chaussures avec une fente) de 6 couleurs différentes. - Pour chaque élève : + 6 enveloppes avec une gommette de couleur (couleurs des boîtes) + 6 étiquettes individuelles (prénom, photo,...)
<i>Dispositif : schéma de jeu</i> Les boîtes sont disposées de façon à être bien visibles.	<i>Gestion de la classe :</i> Seul
	<i>Remarques :</i> - Dans la classe, prendre le temps de présenter le matériel. - Suggestion de progression : commencer avec moins d'enveloppes. Terminer avec plusieurs enveloppes de chaque couleur (vers le tri préalable avant de poster). - Un temps de jeu peut-être proposé. - Mettre des couleurs volontairement proches (rouge/orange...) -
<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i>	Prendre le temps d'observer précisément la zone de jeu, les boîtes, les enveloppes.
<i>Si ...</i> L'élève n'ose pas s'éloigner ...	<i>Alors ...</i> - Constituer des équipes de 2, 3. - L'accompagner d'un adulte. - Lui faire décrire son parcours, la direction de la boîte. - Lui donner une enveloppe à la fois.
	<i>Variables :</i> - Augmenter l'espace entre les boîtes, le nombre de boîtes, doubler certaines enveloppes. - Organiser des parcours en étoile, circulaires, en alternance. - Rendre les boîtes invisibles ; décrire des emplacements. - Utiliser un plan.

Pour rentrer dans l'activité	Cycle 1 (PS-MS-GS)	Fiche 2
<h1>LA CHASSE AUX TRESORS</h1>		
Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<p><i>Connaissances : Savoir, connaître...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le principe d'une fiche de route et d'un parcours à réaliser - Le principe du codage - Le vocabulaire lié aux dessins représentés (animaux, personnages...) 	<p><i>Capacités : Etre capable de ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre un itinéraire : se repérer sur sa fiche de route. - Développer des stratégies pour réussir plusieurs fois de suite. - Mémoriser l'emplacement des postes. 	<p><i>Attitudes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action. - Oser s'éloigner de l'enseignant.
<p><i>Compétences Interdisciplinaires :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de la langue : réinvestir le vocabulaire. - Découverte du monde : se déplacer dans l'espace, situer les objets par rapport à soi. 		

<p><i>But de l'activité :</i></p> <p>Suivre l'itinéraire indiqué par la fiche de route et relever les preuves de passage.</p>	<p><i>Lieu :</i></p> <p>Espace familier restreint (la classe, la cour d'école, le stade...)</p>
<p><i>Consignes :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tu reçois une fiche de route et un fil pour faire un collier. 2. Tu identifies la boîte indiquée sur ta fiche de route. 3. Tu te rends à cette boîte. 4. Tu valides ton passage en prenant une perle de la boîte et en commençant ton collier. 5. Tu vas de boîte en boîte en respectant l'ordre de ta fiche de route. 6. Tu reviens au poste central pour valider l'ensemble avec la fiche autocorrective. 	<p><i>Matériel :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Plusieurs fiches de route pour les élèves, avec une succession de 4/ 5/ 6/ ... dessins dans des ordres différents. (cf annexe) - Un fil par élève pour constituer les colliers. - 4/ 5/ 6/ ... boîtes ; sur chacune d'elle est collé un des dessins des fiches de route ; à l'intérieur se trouvent des perles qui seront des preuves de passage (une boîte = une couleur de perle). - 4/5/6 fiches autocorrectives de vérification des colliers.
<p><i>Dispositif : schéma de jeu</i></p> <p>Exemple d'aménagement (boîtes) :</p>  <p style="text-align: center;">Poste central</p>	<p><i>Gestion de la classe :</i></p> <p>Individuellement ou par deux</p> <p><i>Remarques :</i></p> <p>Les preuves de passage (ici perles) peuvent être :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des légos à empiler. - Un crayon de couleur par boîte. - ... <p>Activités complémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire représenter le plan de jeu. - Faire tracer l'itinéraire sur le plan.
<p><i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i></p>	<p>J'observe l'espace de jeu afin de repérer l'emplacement des boîtes.</p>
<p><i>Si ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève ne comprend pas le code... - Un élève a des difficultés de lecture de la fiche... 	<p><i>Alors ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler en étoile (aller à une boîte puis revenir au poste central, puis aller à une autre boîte...) - Commencer avec peu de boîtes.
<p><i>Variables :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de boîtes. - Distance entre les boîtes 	

Pour rentrer dans l'activité	Cycle 1 (PS)	Fiche 3
LE MAÎTRE A DIT		
Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<p><i>Connaissances : Savoir, connaître...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un lieu familier : l'école... - Vocabulaire de la classe, vocabulaire spatial. 	<p><i>Capacités : Etre capable de ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diversifier ses sources d'informations : se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le bureau, l'arbre loin devant moi... - Prendre des repères dans l'espace pour construire un itinéraire. 	<p><i>Attitudes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Oser s'engager dans des déplacements en milieu connu, hors de la vue de l'enseignant, pour aller poser des objets. - Eprouver, ressentir, accepter des émotions : excitation de la recherche, peur de l'inconnu.
<p>Compétences Interdisciplinaires : Lexique : travailler le vocabulaire de la classe, le vocabulaire spatial.</p>		

<p><i>But de l'activité :</i> Se déplacer dans un endroit indiqué par l'enseignant.</p>	<p><i>Lieu :</i> Espace familier restreint et élargi.</p>	
<p><i>Consignes : 1^{ère} phase dans la classe</i> Il semble important de commencer ce travail par de petites situations. Par exemple, pendant le moment regroupement, on demande à un enfant d'aller au coin lecture chercher un livre puis à un autre élève d'aller chercher un autre livre mais par un autre chemin. <u>Exemple de consignes :</u> « Dépose ton doudou sur la table ronde... » « Place-toi dans le coin poupée... » « Porte ce cahier dans le dortoir... » « Rendez-vous aux toilettes... » Les élèves, les uns après les autres, répondent à la consigne donnée par le(a) maître(sse).</p>	<p><i>Matériel :</i> Pour la deuxième phase : des objets identiques pour un même lieu (afin d'éviter de replacer ces objets plusieurs fois !).</p> <p><i>Gestion de la classe :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans la classe, seul. - Dans un espace élargi, seul ou par deux : des adultes ou des CM peuvent alors être nécessaires pour assurer la sécurité dans l'école. 	
<p><i>Consignes : 2^{ème} phase dans l'école</i> Cette phase ressemble à une course en étoile sans utiliser de carte ou plan. L'élève répond à une demande orale. <u>Exemple de consignes :</u> 1) Tu vas chercher un plot rouge dans le dortoir. 2) Tu rapportes la brosse qui se trouve près de la poubelle de la cour.</p>	<p><i>Remarque :</i> Variante : le maître peut donner une suite de plusieurs consignes.</p>	
<p><i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter attentivement la consigne de l'enseignant. - Réfléchir au parcours à effectuer avant de partir. 		
<p><i>Si ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève ne veut pas partir seul de la classe... - Un élève ne peut pas situer l'endroit où il doit aller... - Un mot de la consigne pose problème... 	<p><i>Alors ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler à plusieurs. - Accompagner l'enfant jusqu'à la porte de la classe, puis le regarder. - Faire prendre des repères en visitant l'espace de l'activité. - Reprendre le mot et l'expliquer. - Utiliser l'affichage collectif. 	<p><i>Variables :</i></p> <p>L'espace d'activité</p>

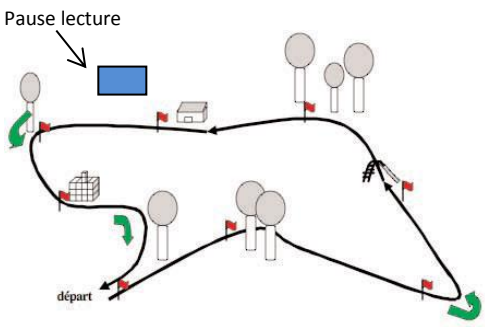
Pour rentrer dans l'activité	Cycle 1 (MS-GS)	Fiche 3 bis
LE CACHE OBJET		
<i>Objectif :</i> Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<p><i>Connaissances : Savoir, connaître...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire de l'école (lieux), vocabulaire spatial (sous, derrière, à côté de...) 	<p><i>Capacités : Etre capable de ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diversifier ses sources d'informations : se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi : derrière le bureau, l'arbre loin devant moi... - Prendre des repères dans l'espace pour construire un itinéraire. 	<p><i>Attitudes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Oser s'engager dans des déplacements en milieu connu, hors de la vue de l'enseignant, pour aller poser ou récupérer un objet. - Eprouver, ressentir, accepter des émotions : excitation de la recherche, peur de l'inconnu.
<p><i>Compétences Interdisciplinaires :</i> Lexique : travailler le vocabulaire de la classe, le vocabulaire spatial.</p>		

<p><i>But de l'activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Indiquer à un camarade où un objet a été caché. - Retrouver un objet à partir des indications données par un camarade. 	<p><i>Lieu :</i></p> <p>Espace familier restreint et élargi.</p>	
<p><i>Consignes :</i></p> <p>Un enfant A cache un objet. Il indique ensuite à un camarade B l'endroit où il a été posé. A partir des indications données par A, B doit retrouver l'objet.</p> <p><i>Exemple de consignes :</i></p> <p>« Le ballon se trouve dans l'armoire du dortoir... »</p> <p>« J'ai caché une coupelle dans la bibliothèque ... »</p> <p>Inviter l'élève à utiliser une terminologie précise pour cacher l'objet (sous, à côté de, derrière...)</p>	<p><i>Matériel :</i></p> <p>Différents objets à cacher, de différentes formes, de différentes couleurs.</p> <p><i>Gestion de la classe :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans la classe : seul - Dans un espace élargi : seul ou par deux (Des adultes ou des élèves plus âgés peuvent alors être nécessaires pour assurer la sécurité dans l'école.) <p><i>Remarque :</i></p> <p>Variante : l'enfant A peut cacher 2 objets et donner une suite de plusieurs consignes.</p>	
<p><i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter attentivement la consigne du camarade. - Réfléchir au parcours à effectuer avant de partir. - Donner des informations précises pour permettre de trouver l'objet. 		
<p><i>Si ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève ne veut pas partir seul de la classe... - Un élève ne peut pas situer l'endroit où il a caché l'objet... - Un mot de la consigne pose problème... 	<p><i>Alors ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler à plusieurs. - Accompagner l'enfant jusqu'à la porte de la classe, puis le regarder. - Faire prendre des repères en visitant l'espace de l'activité. - Reprendre le mot et l'expliquer. - Utiliser l'affichage collectif. 	<p><i>Variables :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'espace d'activité - Proposer de dissimuler des objets de tailles différentes.

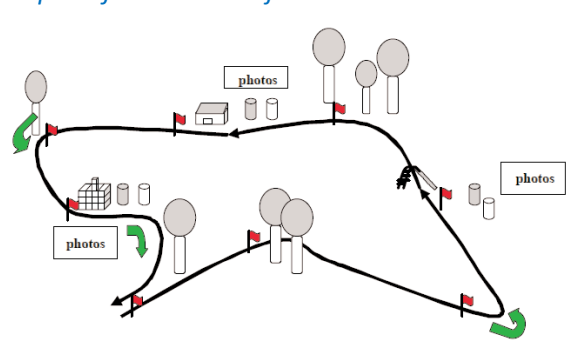
SITUATION DE REFERENCE	Cycle 1 (PS-MS-GS)	SR1
PROMENONS NOUS DANS LES BOIS		
<i>Objectif :</i> Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i> - Utilisation de certains repères visuels (peinture sur les arbres).	<i>Capacités : Etre capable de ...</i> - Se déplacer sur une plus longue distance en s'aidant de jalons (fils de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...).	<i>Attitudes :</i> - Se déplacer en groupe. - Coopérer au sein du groupe. - Adapter son allure, sa position du corps au profil du parcours.
<i>Compétences Interdisciplinaires :</i> Langage : écouter une histoire ; relater l'histoire de retour en classe.		

<i>But de l'activité :</i> Effectuer un parcours en suivant les jalons (fils de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...).	<i>Lieu :</i> Espace familier élargi (parc, stade, bois, chemin...)
<i>Consignes :</i> 1) Vous suivez les jalons qui indiquent la direction à suivre. 2) Quand vous trouvez une boîte sur le parcours, vous prenez une gommette à l'intérieur et vous la collez sur votre fiche de route. 3) Lorsque vous rencontrez un adulte sur le parcours, vous vous asseyez et vous écoutez l'histoire lue par cette personne. Puis vous repartez.	<i>Matériel :</i> Jalons (fils de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...) pour matérialiser le parcours.
<i>Gestion de la classe :</i> - 2 (groupe avec l'enseignant + parent ; groupe avec l'ATSEM + parent) Ou - par petits groupes (3-4) avec un adulte.	<i>Dispositif : schéma de jeu</i> 
<i>Remarques :</i> - Chaque petit groupe (3-4) accompagné d'un adulte part sur le circuit, de manière échelonnée (5 à 10 minutes d'écart). - L'enseignant insistera sur la règle de sécurité à respecter : « rester ensemble durant tout le parcours ».	- L'adulte pourra se servir de la fiche accompagnateur pour observer les enfants (cf : annexe).
<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i> Observer le milieu pour repérer des indices visuels (jalons).	
<i>Si ...</i> - Les élèves ne voient pas les jalons.	<i>Alors ...</i> - Recentrer les élèves sur la tâche à accomplir.
<i>Variables :</i> - Rallonger ou complexifier le parcours (de plus en plus éloigné)	

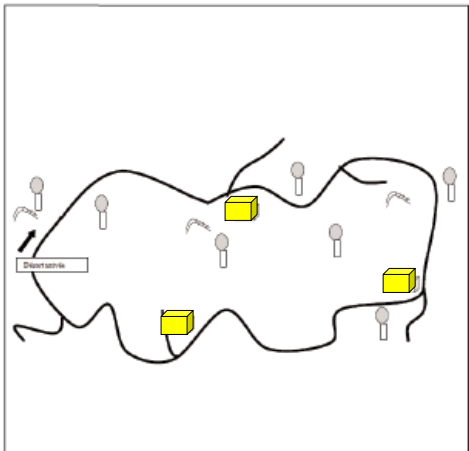
Pour apprendre et progresser	Cycle 1 (PS-MS-GS)	Fiche 4
LE PETIT POUCKET		
Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<p>Connaissances : Savoir, connaître...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de certains repères visuels (peinture sur les arbres). 	<p>Capacités : Etre capable de ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur une plus longue distance en s'aidant de jalons (fils de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...) 	<p>Attitudes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en groupe. - Coopérer au sein du groupe. - Adapter son allure, sa position du corps au profil du parcours.
<p>Compétences Interdisciplinaires : Explorer le monde : remettre dans l'ordre les photos rencontrées.</p>		

<p>But de l'activité :</p> <p>Sur un parcours jalonné, récolter les photos correspondant à l'environnement de la randonnée.</p>	<p>Lieu :</p> <p>Espace familier élargi (Parc, stade, bois, chemin...)</p>
<p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Vous suivez les jalons qui indiquent la direction à suivre. 2) Quand vous trouvez sur le parcours deux boîtes (ou 3... ou 4 suivant le niveau de classe), vous prenez une photo dans chaque boîte et vous choisissez celle qui représente un objet (rocher, arbre particulier...) présent autour de vous. 3) Vous collez à chaque fois la photo sur votre fiche de route, dans l'ordre. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jalons (fils de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...) pour matérialiser le parcours. - 6 boîtes - 3 photos d'éléments remarquables présents sur le parcours et 3 photos d'éléments remarquables non présents sur le parcours (autant que de groupes) - Fiches de route + bâtons de colle - Fiche-correction
<p>Dispositif : schéma de jeu</p>  <p>Le schéma illustre un parcours en boucle tracé sur un terrain imaginaire. Le parcours est jalonné par des fils de laine (rouges et blancs) et des cônes au sol. Des boîtes à photos sont placées à différents points du parcours. Des photos d'éléments naturels (arbres, rochers) sont représentées à proximité du parcours. Des flèches indiquent la direction du parcours.</p>	<p>Gestion de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par petits groupes (4 à 6) avec un adulte <p>Remarque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant insistera sur la règle de sécurité à respecter : « rester ensemble » durant tout le parcours. - De retour en classe, faire vérifier collectivement la fiche de route.
<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</p> <p style="text-align: center;">Observer le milieu pour repérer des indices visuels</p>	
<p>Si ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ne réussissent pas à trouver la bonne photo. 	<p>Alors ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aider les élèves à associer les éléments visibles sur le terrain et les éléments de la représentation.
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On peut proposer un parcours plus long, avec plus de photos. - Eléments plus ou moins remarquables sur les photos. 	
















Pour apprendre et progresser	Cycle 1 (GS)	Fiche 5
LE VOYAGE DE GULLIVER		
Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i> - Vocabulaire spatial	<i>Capacités : Etre capable de ...</i> - Lire un itinéraire sur une photo aérienne / un plan.	<i>Attitudes :</i> - Se déplacer en groupe. - Coopérer au sein du groupe. - Adapter son allure, sa position du corps au profil du parcours.
<i>Compétences</i> Explorer le monde : Utiliser un plan. <i>Interdisciplinaires :</i>		

<i>But de l'activité :</i> Suivre l'itinéraire de la photo aérienne et déposer des objets à l'intérieur des caisses qui sont indiquées sur la photo.	<i>Lieu :</i> Espace familier élargi. (Parc, stade, bois, chemin...)
<i>Consignes :</i> 1) Vous partez avec votre photo aérienne / votre plan simplifié. 2) Vous suivez les jalons qui indiquent la direction à suivre, en vous repérant sur votre photo aérienne / votre plan simplifié. 3) Quand vous trouvez une caisse sur le parcours, vous indiquez où elle se trouve sur votre photo aérienne / votre plan, en traçant une croix.	<i>Matériel :</i> - Jalons (fils de laine accrochés dans les arbres, cônes au sol, images en relation avec un thème choisi par l'enseignant, marques de peinture façon GR...) pour matérialiser le parcours - 3 caisses posées sur le circuit - des photos / plans du parcours ; un par groupe (cf annexe 3) - 1 crayon par groupe
<i>Dispositif : schéma de jeu</i> 	<i>Gestion de la classe :</i> Petits groupes (4 à 6) avec un adulte <i>Remarques :</i> L'enseignant insistera sur la règle de sécurité à respecter « rester ensemble » durant tout le parcours.
<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i> - Associer les éléments de la photo aérienne / du plan avec les indices de terrain.	
<i>Si ...</i> - Les élèves ne réussissent pas à se repérer sur la photo / le plan.	<i>Alors ...</i> - Aider les élèves à associer les éléments visibles sur le terrain (un croisement, un ruisseau...) et les éléments de la représentation.
<i>Variables :</i> - Longueur du parcours. - Nombre de caisses.	

Pour apprendre et progresser	Cycle 1	Fiche 6
LE PARCOURS PHOTOS		
<i>Objectif :</i> Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i>	<i>Capacités : Etre capable de ...</i>	<i>Attitudes :</i>
- Vocabulaire spatial	- Suivre un itinéraire en prenant des repères sur des photos.	- Coopérer avec des camarades. - S'engager dans l'action.
<i>Compétences interdisciplinaires :</i>	Découverte du monde : utiliser des représentations simples de l'espace familier (photos).	

<p><i>But de l'activité :</i> Réaliser un parcours en suivant l'itinéraire décrit par des photos.</p>	<p><i>Lieu :</i> Espace familier élargi. (Parc, stade, bois, chemin...)</p>												
<p><i>Consignes :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Au point de départ, vous observez la première photo donnée par l'adulte. 2) Vous vous rendez sur le lieu de la photo. 3) Vous observez la deuxième photo donnée par l'adulte, puis vous vous rendez sur le lieu de cette photo. 4) Vous poursuivez le trajet grâce aux photos données par l'adulte. 5) Lorsque vous trouvez une boîte à l'endroit de la photo, vous prenez une gommette à l'intérieur et vous la collez sur votre fiche de route. <p>OU</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Au point de départ, vous observez la première photo donnée par l'adulte. 2) Vous vous rendez sur le lieu de la photo et vous suivez le chemin / la route empruntée. 3) Lorsque vous arrivez à un croisement (plusieurs possibilités de chemins) vous observez la deuxième photo donnée par l'adulte. 4) Vous vous rendez sur le lieu de la photo et vous suivez le chemin / la route empruntée. 4) Vous poursuivez le trajet grâce aux photos données par l'adulte à chaque croisement de chemins. 5) Lorsque vous trouvez une boîte à l'endroit de la photo, vous prenez une gommette à l'intérieur et vous la collez sur votre fiche de route. 	<p><i>Matériel :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Photos représentant des endroits précis de l'espace (un jeu de photos par groupe). - 4 à 6 boîtes avec des gommettes à l'intérieur (une couleur de gommette différente pour chaque boîte) - une fiche de route par groupe <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Groupe de :</th> <th>Gommettes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Photo 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Photo 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Photo 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Photo 4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Photo 5</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Exemple de carte de contrôle</i></p>	Groupe de :	Gommettes	Photo 1		Photo 2		Photo 3		Photo 4		Photo 5	
Groupe de :	Gommettes												
Photo 1													
Photo 2													
Photo 3													
Photo 4													
Photo 5													
	<p><i>Gestion de la classe :</i> Petits groupes (4 à 6) avec un adulte</p>												
	<p><i>Remarques :</i> Chaque endroit représenté sur une photo sera visible du précédent.</p>												

<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre le temps de bien observer la photo. - Associer les éléments des photos avec les indices de terrain.
--------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

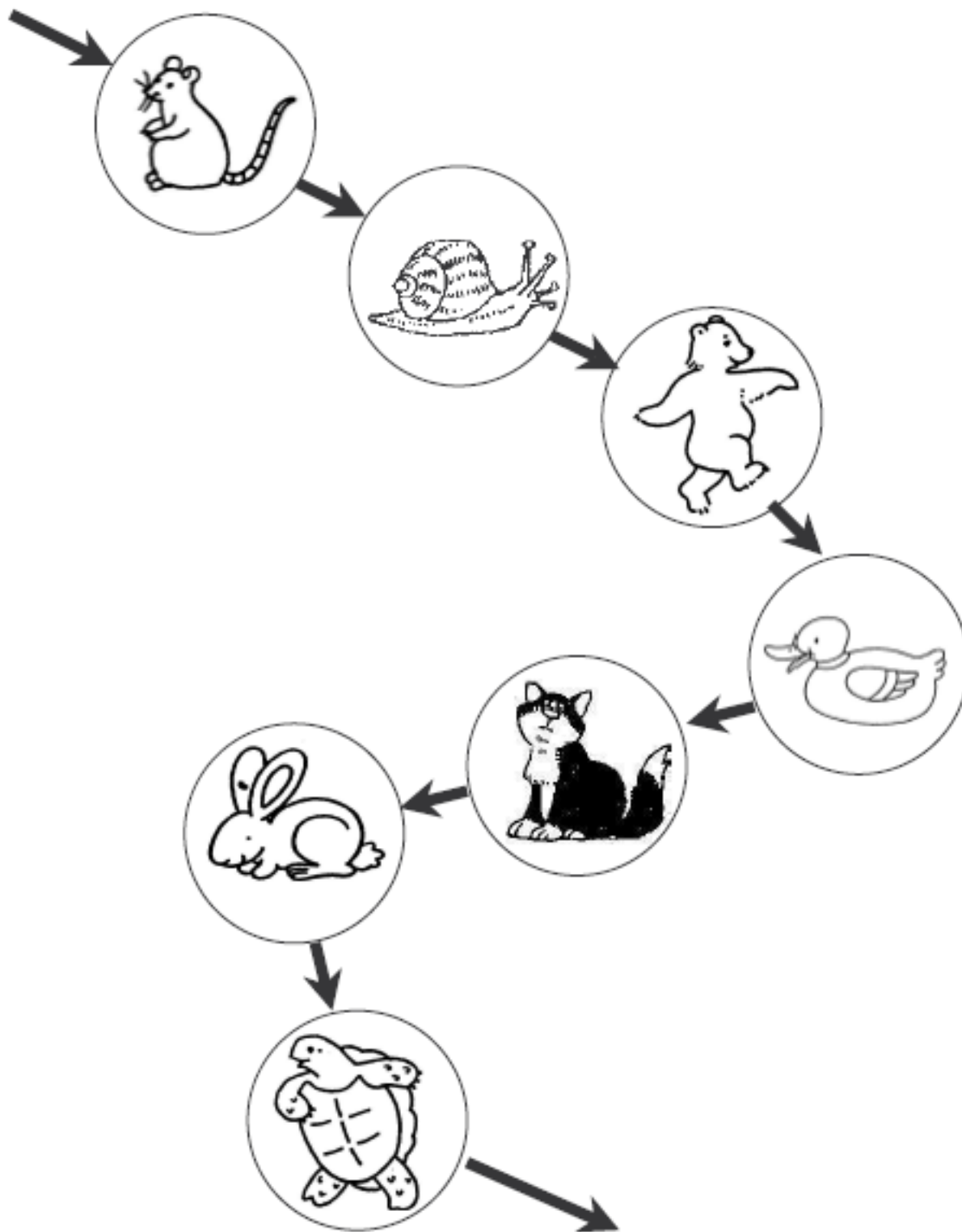
<i>Si ...</i> - Les élèves ne réussissent pas à retrouver l'endroit représenté par la photo.	<i>Alors ...</i> - Aider les élèves à prendre des indices sur la photo.	<i>Variables :</i> <ul style="list-style-type: none"> - Longueur du parcours. - Distance entre les endroits figurant sur les photos. - Nombre de croisements. - Détails des photos.
-------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pour apprendre et progresser	Cycle 1	Fiche 5
LES SCULPTEURS		
<i>Objectif :</i> Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		

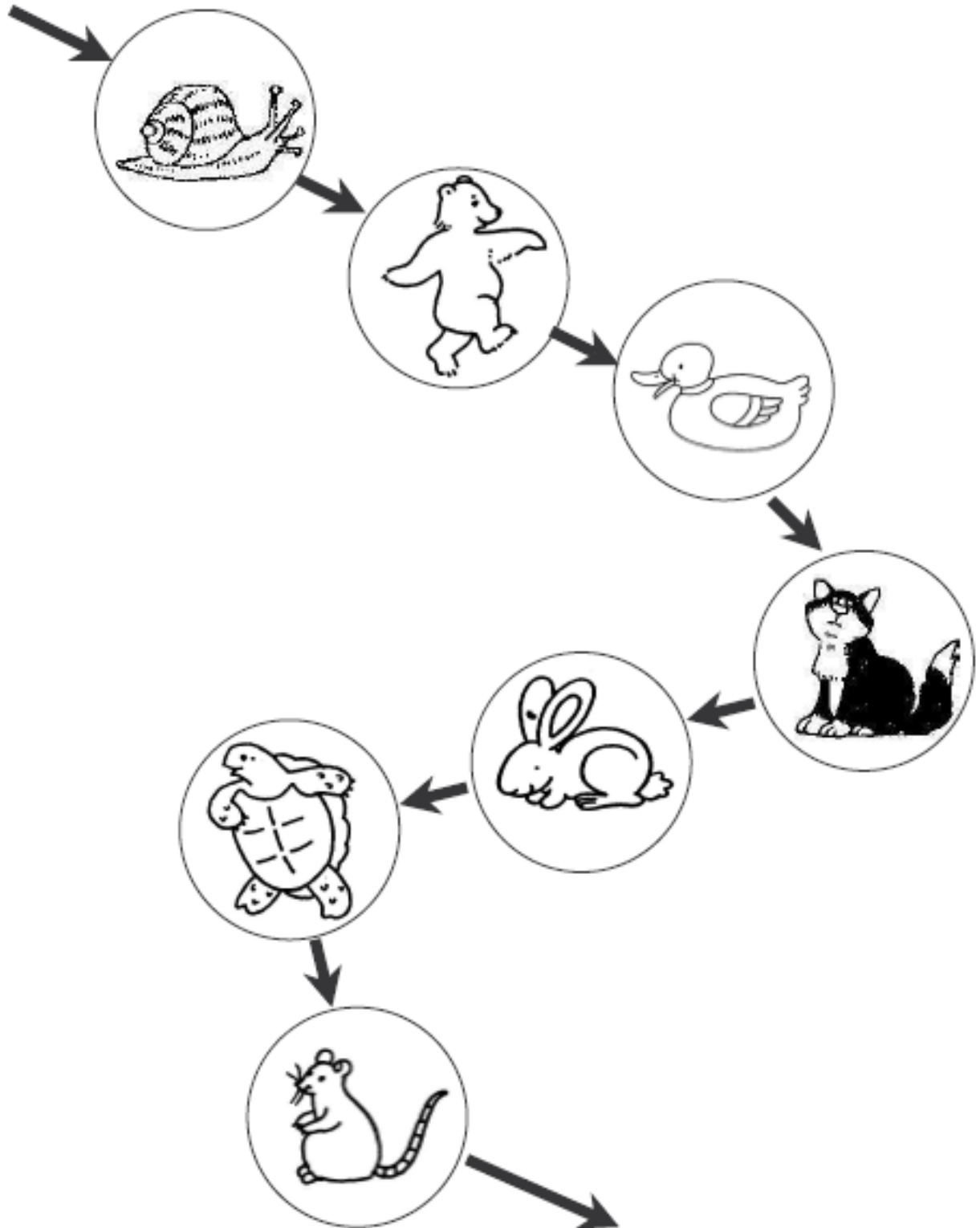
<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i>	<i>Capacités : Etre capable de ...</i>	<i>Attitudes :</i>
- Vocabulaire spatial	- Suivre un itinéraire en prenant des repères sur des photos.	- Coopérer avec des camarades. - S'engager dans l'action.
<i>Compétences interdisciplinaires :</i>	Découverte du monde : utiliser des représentations simples de l'espace familier (photos).	

<i>But de l'activité :</i> - Réaliser un parcours en suivant l'itinéraire décrit par des photos. - Placer un élève de son groupe sur le terrain au même endroit que la silhouette sur la photo.		<i>Lieu :</i> Espace familier élargi. (Parc, stade, bois, chemin...)
<i>Consignes :</i> 1) Vous suivez les jalons qui indiquent la direction à suivre. 2) A chaque croisement, l'adulte montre une photo de ce croisement avec une personne indiquant la direction à prendre avec son bras. 3) Un élève « sculpteur » (choisi par l'adulte) place un de ses camarades (la « statue ») au même endroit et avec la même position que la personne sur la photo. 4) Vous suivez la direction indiquée jusqu'au croisement suivant.		<i>Matériel :</i> - Photos de tous les croisements de l'itinéraire ; sur chaque photo, une personne indique la direction à prendre avec son bras.
		<i>Gestion de la classe :</i> Petits groupes (4 à 6) avec un adulte
		<i>Remarques :</i> L'enseignant change de « guide » et de « statue » à chaque croisement.
<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i>		- Prendre le temps de bien observer la photo. - Associer les éléments des photos avec les indices de terrain.
<i>Si ...</i> Les élèves ne réussissent pas à retrouver la position de la personne au croisement.	<i>Alors ...</i> Aider les élèves à prendre des indices sur la photo.	<i>Variables :</i> - Longueur du parcours. - Distance entre les endroits figurant sur les photos. - Nombre de croisements.

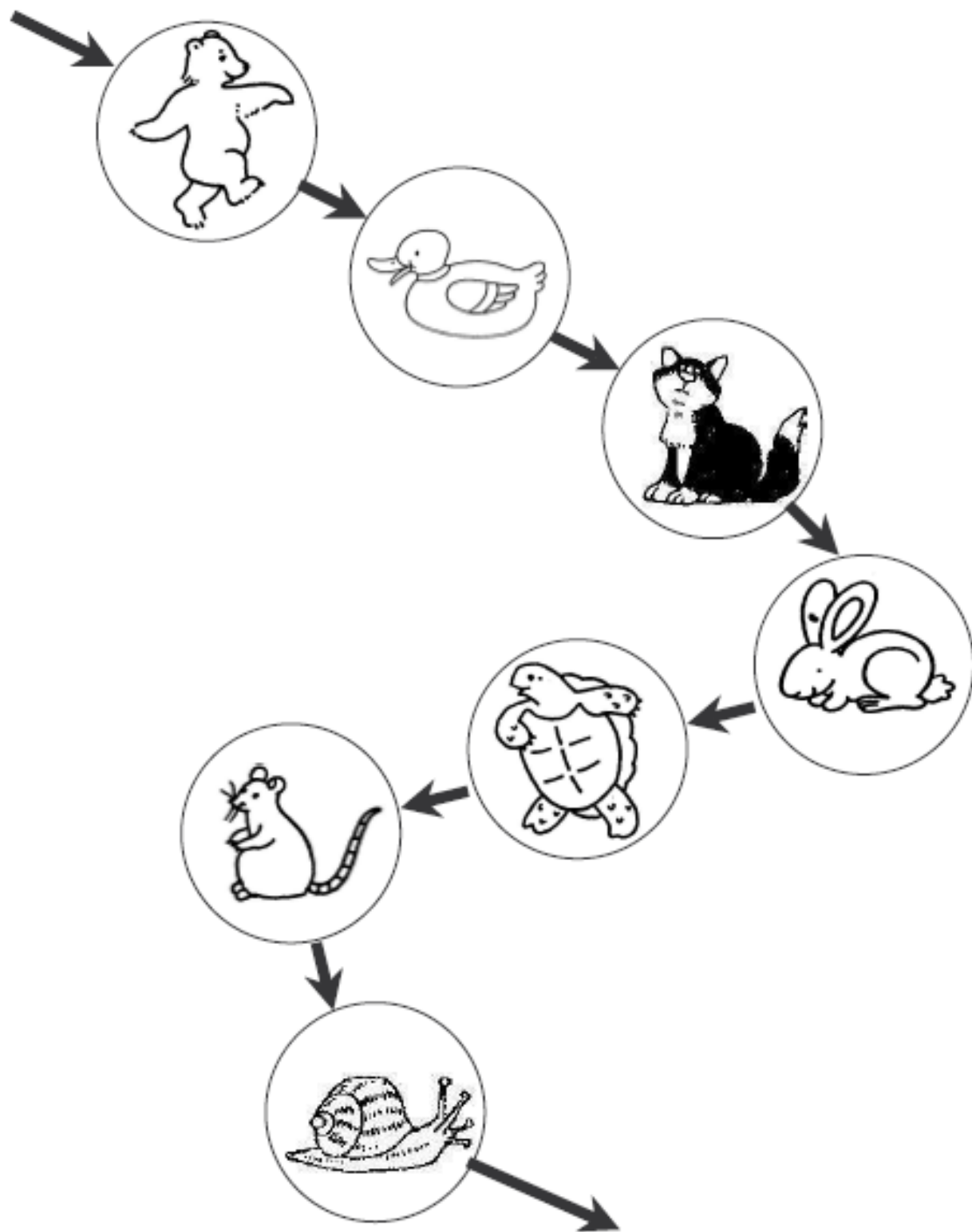
Fiche de route n°1



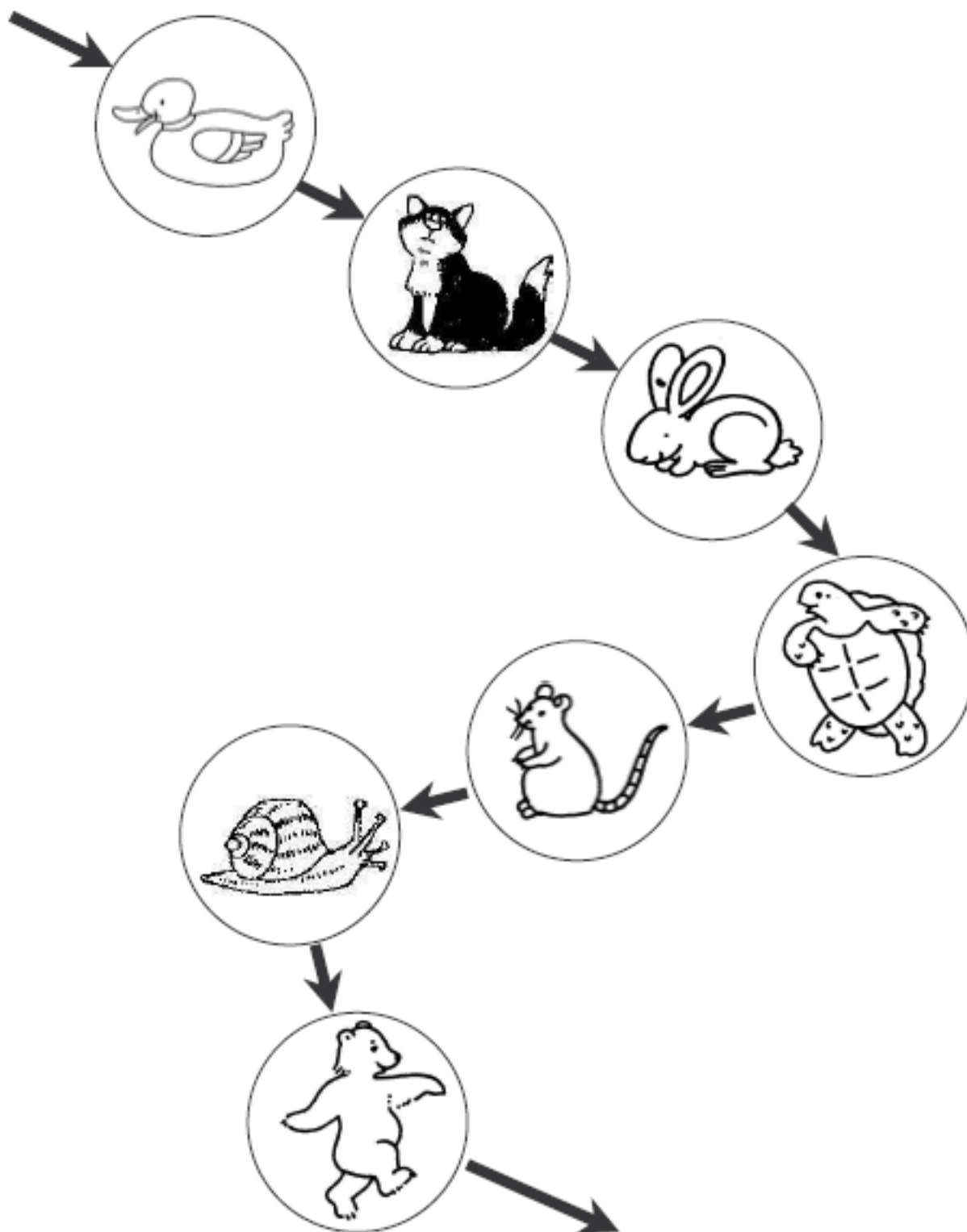
Fiche de route n°2



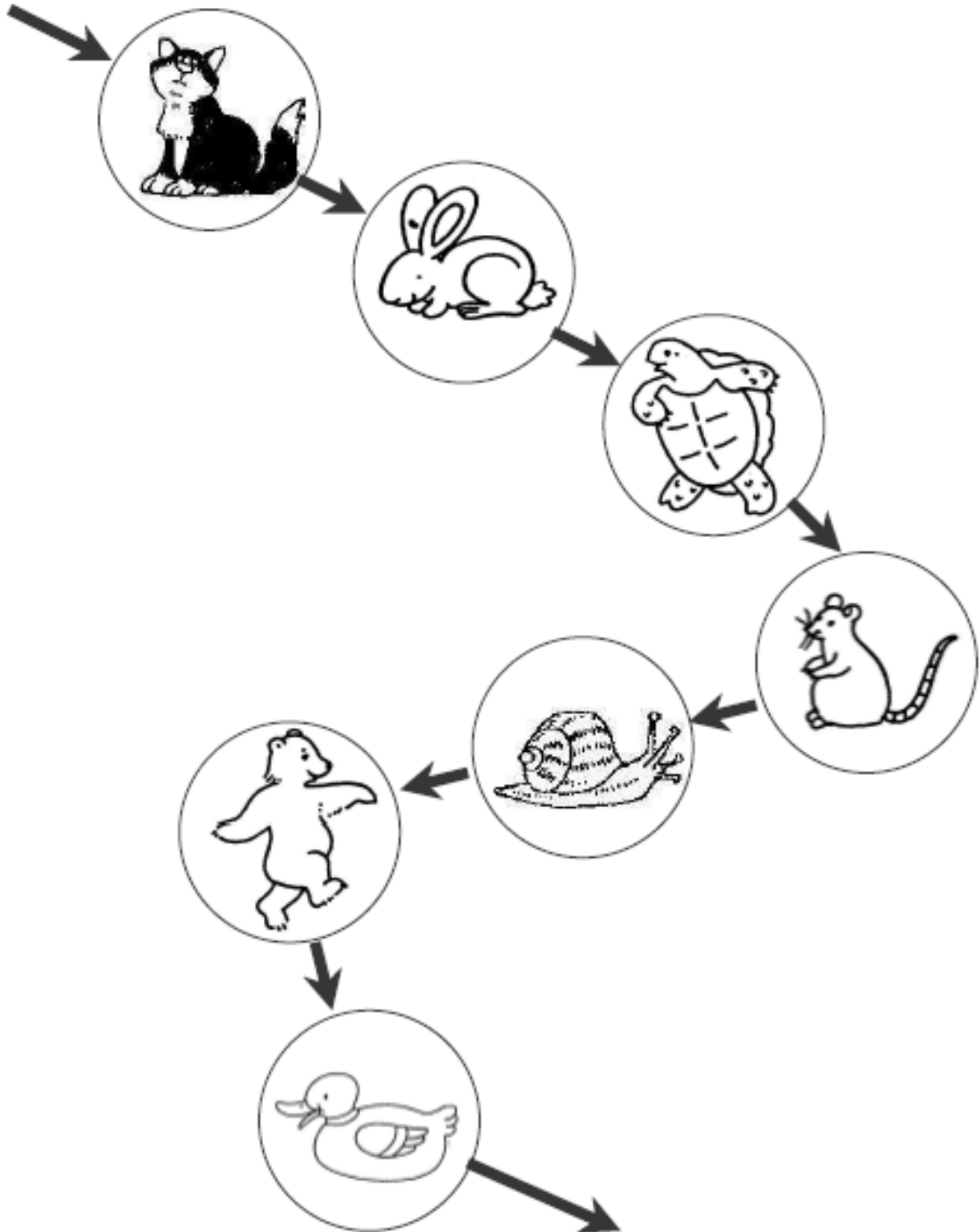
Fiche de route n°3



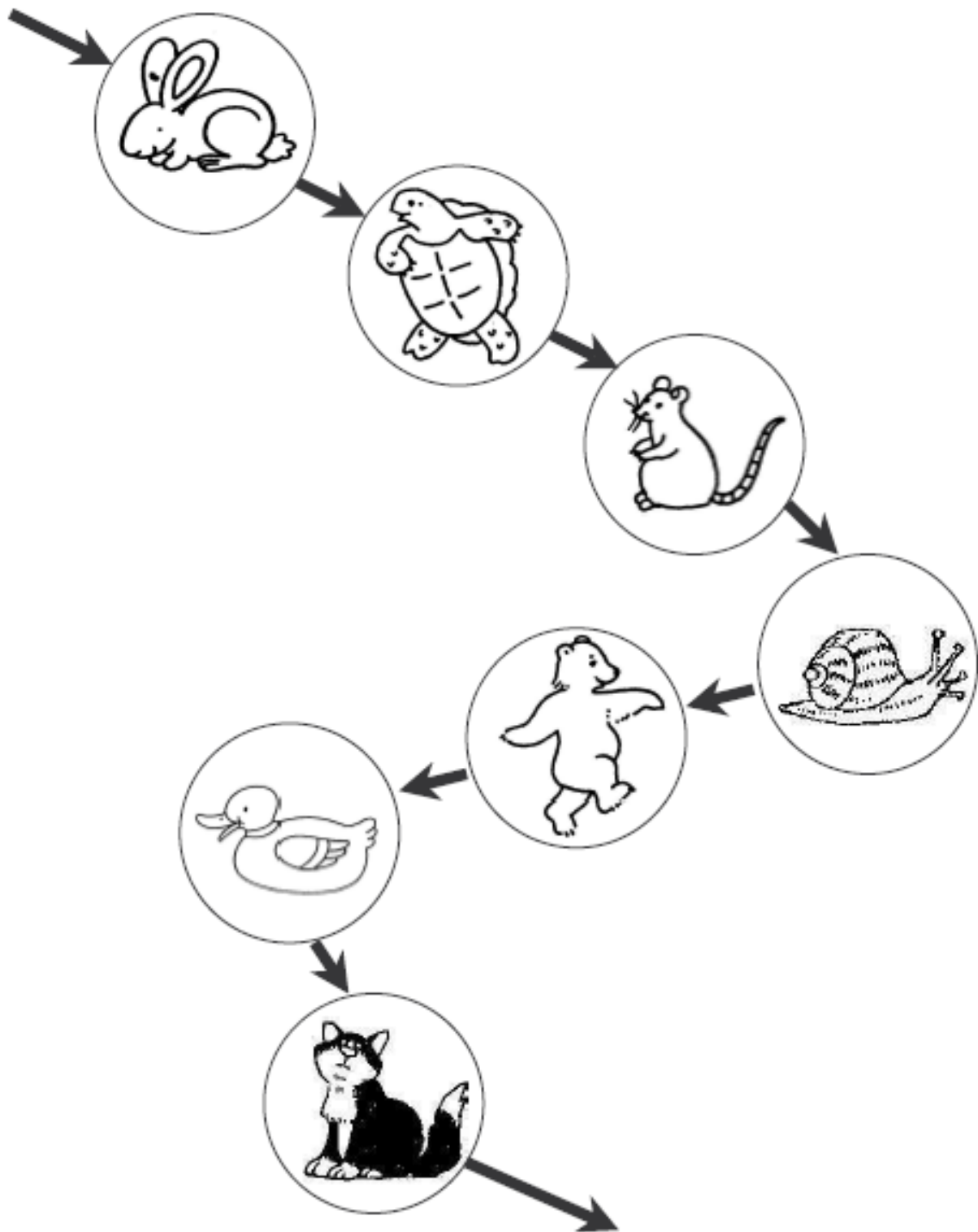
Fiche de route n°4



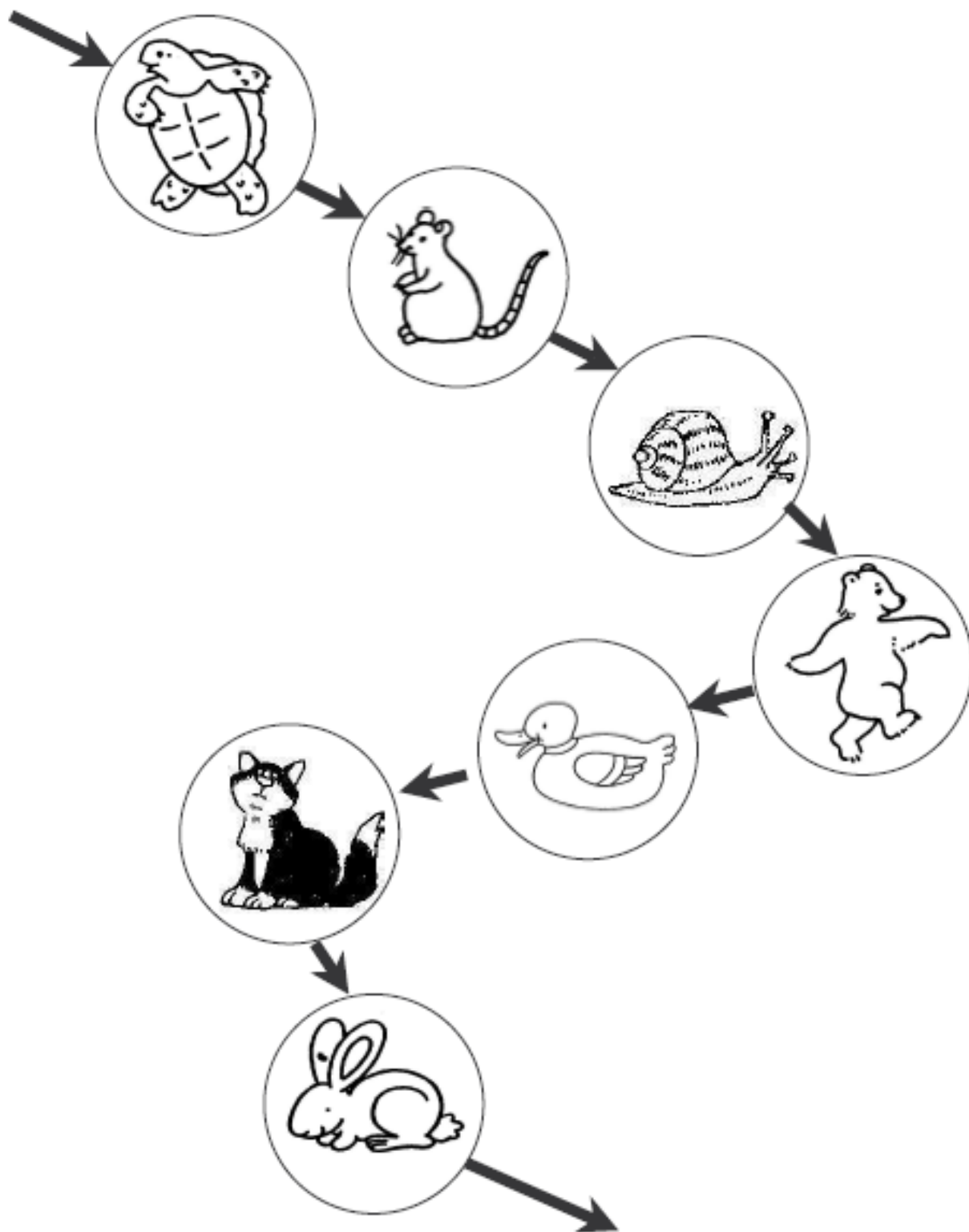
Fiche de route n°5



Fiche de route n°6



Fiche de route n°7



FICHE DE VERIFICATION

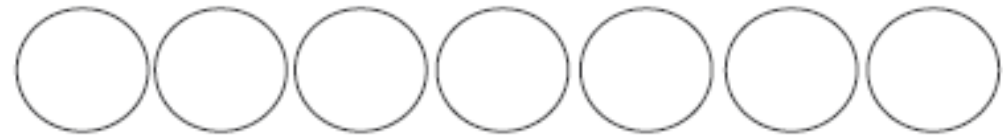
1



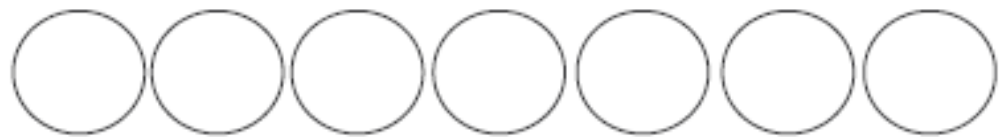
2



3



4



5



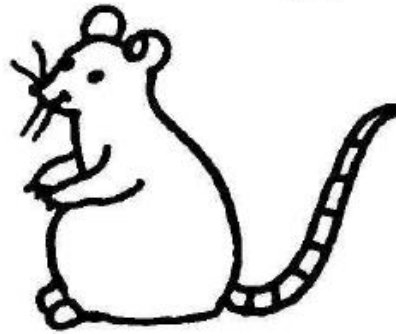
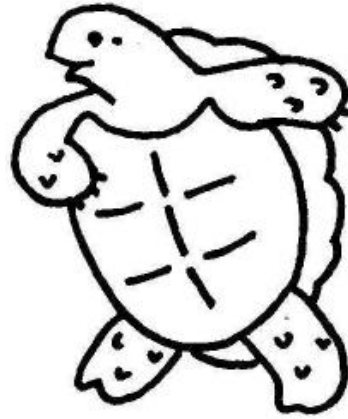
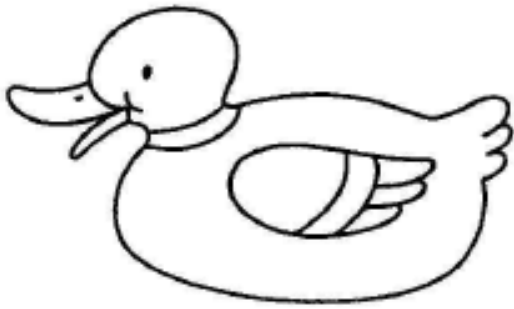
6



7



Images pour les boîtes.



Annexe 2 : exemple de fiche accompagnateur - situation de référence « Promenons-nous dans les bois »

FICHE ACCOMPAGNATEUR	OBSERVATION DES ELEVES					
	Noms et prénoms des élèves	Accepte le rôle de guide OUI / NON	Assume le rôle de guide (il conduit le groupe) OUI / NON	Se sert du carnet de route et du plan pour diriger le groupe OUI / NON	Reste dans le groupe OUI / NON	Type de marcheur (Rapide – moyen – lent)
<p>Nom de l'accompagnateur :</p> <p>Consignes de sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'accompagnateur aura pris des repères sur le carnet de route avec l'enseignant. - Il veille à ce que les élèves restent toujours groupés près de lui - En cas d'erreurs de parcours, l'adulte laisse les élèves essayer avant de les remettre dans le droit chemin. - L'accompagnateur doit connaître les personnes à prévenir en cas de problème (n° portable). <p>Remarques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'accompagnateur sollicitera les guides successifs tout au long du parcours. - L'accompagnateur renseignera la fiche d'observation ci-contre. 						

Source : IA de la Loire

Annexe 3 : exemple de photo aérienne - « le voyage de Gulliver »

