

Les activités d'orientation à la maternelle : espace et temps, langage page 1

Situation :	Je pose, tu cherches...
Lieu	Dans la classe, dans la cour, dans un parc....
Matériel	Pour une classe, prévoir une quinzaine de petits objets de forme et couleur différentes.
But du jeu :	Retrouver un objet caché par un camarade à l'aide des indications fournies oralement par celui-ci.
Organisation et aménagement :	Les élèves sont en binôme. Ils jouent les deux rôles à la suite (« je cache » et « je cherche »)
Consigne :	Après avoir caché ton objet, tu expliques à ton camarade comment le retrouver. On ne montre pas la direction avec la main.
Critère(s) de réussite (s) :	Je retrouve l'objet caché par mon camarade.
Variables (simplification ou complexification) :	Retrouver l'objet que j'ai caché. Retrouver l'objet caché par la maîtresse grâce à ses explications. Jouer dans un lieu connu puis dans un lieu moins familier... Retrouver l'objet le plus vite possible (vitesse). Retrouver deux objets successifs.
Compétences langagières :	Communiquer, se faire comprendre en utilisant un vocabulaire adapté (avec des mots, des phrases).

Les activités d'orientation à la maternelle : espace et temps, langage page 2

situation :	Parcours chronologique
Lieu	La cour, le gymnase, le parc...
Matériel	Un série d'affichettes (de 6 à 8) sur un thème familier (animaux, personnages...) Une feuille de route pour chaque élève avec toutes les images à retrouver et deux intrus supplémentaires.
But du jeu :	Retrouver l'ordre chronologique des affichettes posées dans la cour après avoir parcouru un itinéraire en suivant l'enseignant.
Organisation et aménagement :	Le groupe classe pour effectuer l'itinéraire. En binôme pour retrouver l'ordre chronologique.
Consigne :	Pendant le parcours : « Observe attentivement et essaie de te souvenir des images que tu vas rencontrer ». Après le parcours : « Remets les images dans l'ordre et barre celles que tu n'as pas vues. »
Critère(s) de réussite (s) :	J'ai remis les images dans l'ordre, j'ai barré les intrus.
Variables (simplification ou complexification) :	Réduire le nombre d'images à retrouver. Les images utilisées sont familières aux élèves. Remettre les images dans l'ordre tout en refaisant le parcours. Varier la taille des affichettes.
Compétences langagières :	Enrichir le lexique (les animaux, les fruits et légumes, les métiers...). Rappeler une suite d'évènements dans l'ordre chronologique.

Les activités d'orientation à la maternelle : espace et temps, langage page 3

situation :	Rallye photos
Lieu	L'école, la cour, le gymnase, le parc
Matériel	Une planche de 6 à 8 photos prises sur le lieu d'évolution (représentant des éléments caractéristiques du lieu). Un balisage à prévoir sur chaque lieu représenté par une photo (petites affichettes avec des symboles : ?, Δ, Ω, ☼, □.....)
But du jeu :	Retrouver à l'aide des photos les lieux correspondant et valider en reproduisant le symbole figurant sur la balise. (le dessiner à côté de la photo).
Organisation et aménagement :	Les élèves sont en binôme ou en petits groupes (4 maximum).
Consigne :	Retrouve chaque lieu représenté par une photo et dessine à côté de la photo, le symbole que tu trouveras.
Critère(s) de réussite (s) :	J'ai retrouvé tous les lieux et dessiné tous les symboles.
Variables (simplification ou complexification) :	Utiliser des gommettes de couleur disposées sur chaque lieu à la place des symboles. Varier le nombre de photos. Effectuer le parcours de manière linéaire en retrouvant successivement tous les lieux. Effectuer le parcours en étoile : une image après l'autre après validation de l'enseignant. Introduire la notion de vitesse, dans un temps limité.
Compétences langagières :	Décrire chaque photo en y associant les mots qui la caractérisent.

Les activités d'orientation à la maternelle : espace et temps, langage page 4

situation :	L'itinéraire flêché
Lieu	La cour, le gymnase, le parc
Matériel	Une planche de 6 à 8 photos prises sur le lieu d'évolution (représentant des éléments caractéristiques du lieu). Les photos sont rangées dans un ordre précis, déterminé par le parcours à effectuer. Un plan succinct du lieu d'évolution sur lequel les lieux photographiés sont représentés par des pastilles.
But du jeu :	Retrouver, à l'aide des photos, les différents lieux représentés dans l'ordre indiqué. Reconstituer l'itinéraire sur le plan en traçant des flèches reliant les différents lieux chronologiquement.
Organisation et aménagement :	Les élèves sont en binôme ou en petits groupes (4 maximum).
Consigne :	Retrouve tous les lieux représentés par les photos et trace sur le plan le chemin que tu as effectué dans le bon ordre, en reliant les pastilles par des flèches.
Critère(s) de réussite (s) :	J'ai relié toutes les pastilles dans l'ordre du parcours
Variables (simplification ou complexification) :	Réduire le nombre de photos. Réduire l'espace de jeu. Proposer le même jeu en classe à partir d'une maquette simplifiée Dessiner le plan avec les élèves.
Compétences langagières :	Décrire chaque photo en y associant les mots qui la caractérisent. Rappeler une suite d'évènements dans l'ordre chronologique.