



les magasiniers

Activité : Orientation

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Compétence de fin de cycle

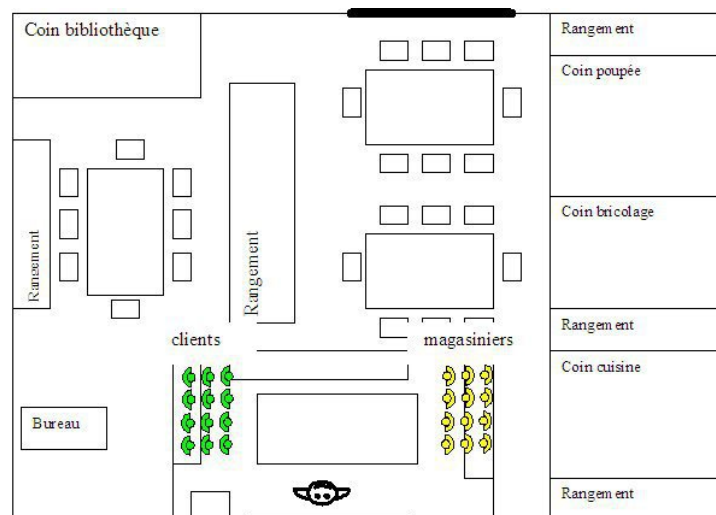
Les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements

Objectifs

Mémoriser les lieux

Organisation

La classe est divisée en 2 groupes, un groupe "les clients" qui va chercher des objets dans la classe et les mets sur une grande table, un groupe les "magasiniers" qui doivent le plus vite possible remettre les objets à la bonne place sous le contrôle des "clients".



Les enfants et la maîtresse se déplacent dans la salle de classe (ou de motricité pour regarder tout ce qui se trouve dedans.

Matériel

le matériel qui se trouve dans la classe

Consigne

Les clients , vous allez chercher un objets dans la classe, vous le ramenez sur la grande table.
Les magasiniers, vous prenez un objet, le client qui a ramené l'objet vous accompagne, vous allez le remettre à sa place si vous vous rappelez d'où il vient.

Critères de réussite

retrouver le bon emplacement

Critères de réalisation

avoir mémorisé les

Variables didactiques

- le remettre dans un zone large (un coin par exemple)
- le remettre exactement à sa place
- la maîtresse a mis des objets insolite dans la classe avant le début de l'exercice.

Trame de variance

espace	Organisation du groupe	mode de guidage	Type de balise	Forme des déplacements
Terrain + ou - connu : Salle de classe, Cour de l'école, terrain de jeu, quartier Espace inconnu Découvert ou arboré Terrain + ou - grand	En groupe avec ou sans adulte A 3 ou 4 En collaboration en opposition	Flèches ou traces (lignes ou objets à suivre) Verbal, nombre restreint de mots Sonore Gestuel Rébus ou écrit Photos Dessin, plan, carte Azimut et distance Photo du lieu ou point de prise de vue	Gomette Tampon Mots ou phrase Action à réaliser Questions Rébus Ramener un objet ou une plante Reconnaître un végétal ou un paysage Dessin à faire Poinçon	Marcher ; Courir Aller plus vite que Aller le plus vite possible
Du plus petit et connu au plus grand et plus inconnu	Du grand groupe au trio	Du plus concret au plus abstrait	Du plus long (pour se reposer) au plus rapide et plus abstrait	De la marche à la course