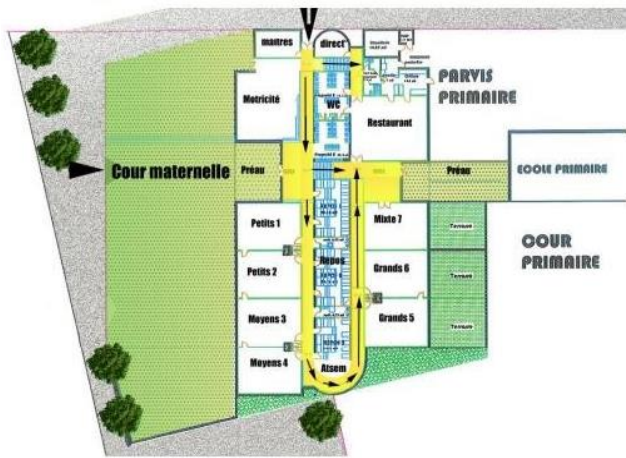


Se repérer dans l'espace : Course d'orientation dans l'école



Liaison G.S/C.P



1. Objectifs :

- ➔ **Connaître les locaux de l'école élémentaire pour les futurs C.P**
- ➔ **Connaître le nom et la fonction de chaque lieu de l'école**
- ➔ **Connaître les apprentissages attendus au niveau de la classe de C.P**

2. Déroulement :

- Temps 1 : Langage oral autour des représentations des élèves sur leur entrée au C.P (Photo langage/ Brainstorming/ Débat / Travail sur les émotions)



Exemples de représentations des élèves sur le C.P

Leurs inquiétudes :

- « C'est une grande école. »
- « Il y a des grands qui vont nous lancer des ballons dans la tête, nous taper, se moquer de nous. »
- « J'ai peur de la nouvelle maîtresse. »
- « J'ai peur de me noyer à la piscine. »

Leurs questions :

- « Est-ce qu'il y a des devoirs et pourquoi? »
- « Pourquoi les cartables ne sont pas petits? »
- « Qu'est-ce que l'on fait si quelqu'un nous embête? »

Leurs motivations :

- « Apprendre de nouvelles choses. »
- « Apprendre à lire et à écrire en cursive. »
- « Apprendre à nager. »
- « Devenir plus grand. »

Temps 2 : Les « lieux repères » de l'école

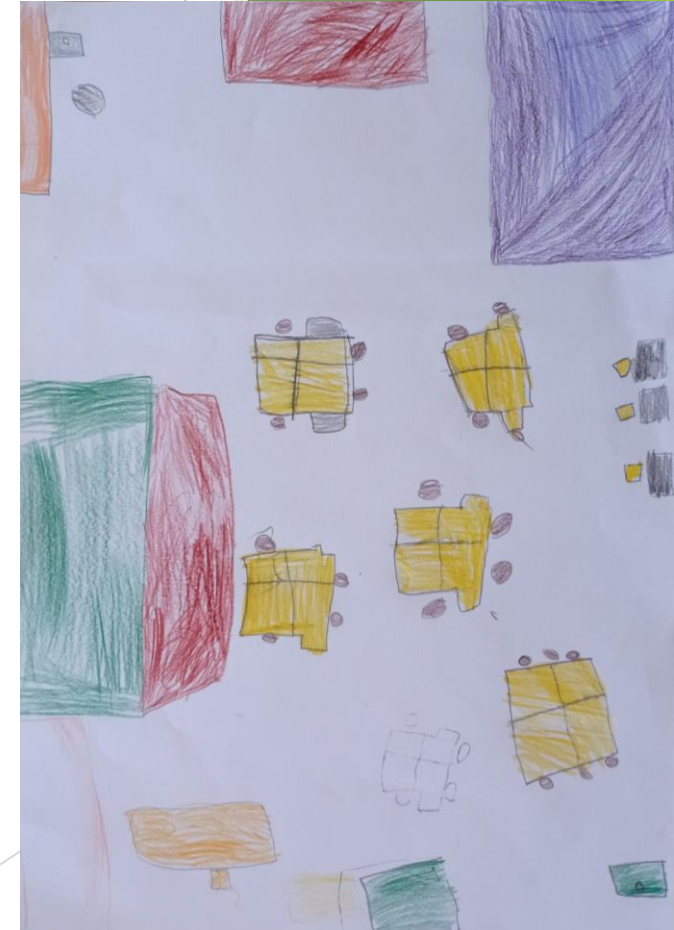
- ❑ Prise de photos des différents lieux de l'école par les élèves de C.P.
- ❑ Déterminer un lieu, une fonction.
- ❑ Tri des photos et réalisation d'images composées de la photo et du nom du lieu par les élèves de C.P (Topo guide des lieux présentés dans l'ordre de la visite de l'école). Travail sur la sélection des photos.
- ❑ Envoi des images aux élèves de G.S et/ou réalisation d'une affiche exposant les photos choisies.
- ❑ Langage oral autour de la description des photos.

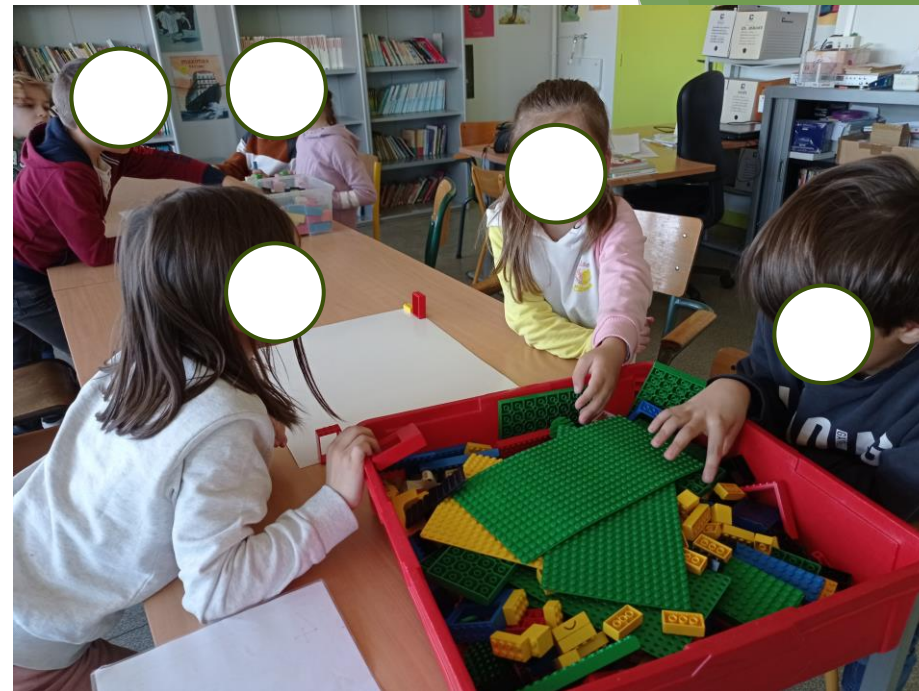
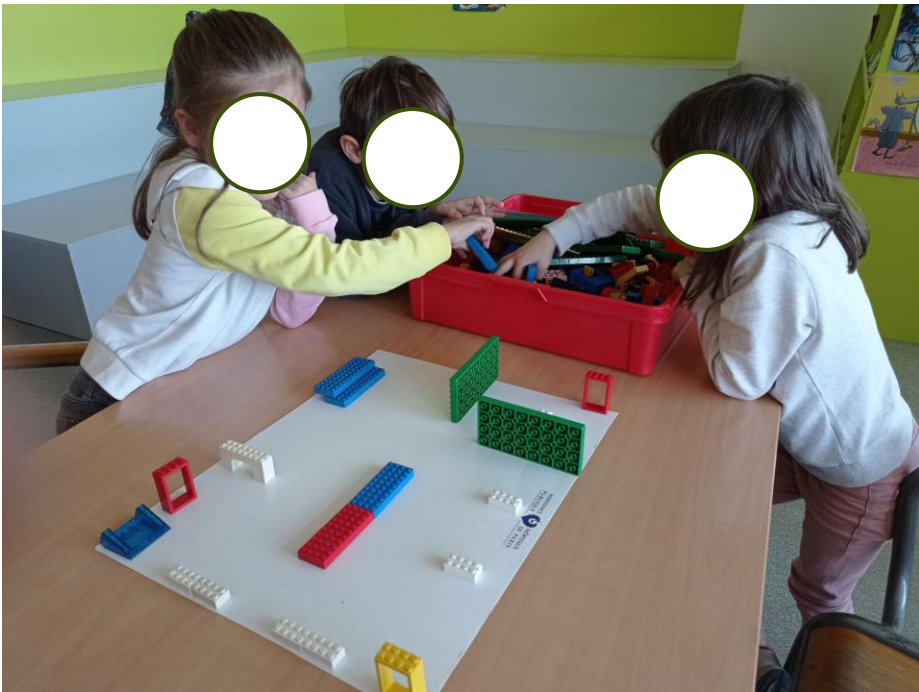
Temps 3 : De la maquette au plan de la classe

Les classes de G.S et de C.P travaillent chacune autour de la représentation spatiale de leur classe.
(Les élèves de C.P peuvent prolonger ce travail en effectuant également le plan de la salle des maîtres et la B.C.D.)

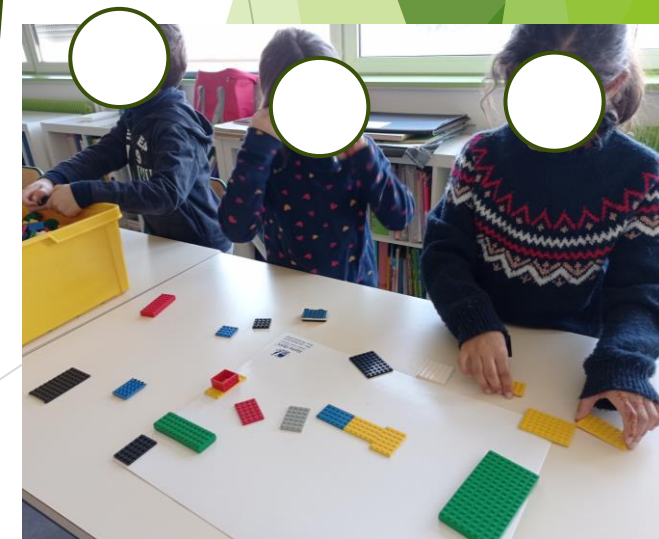


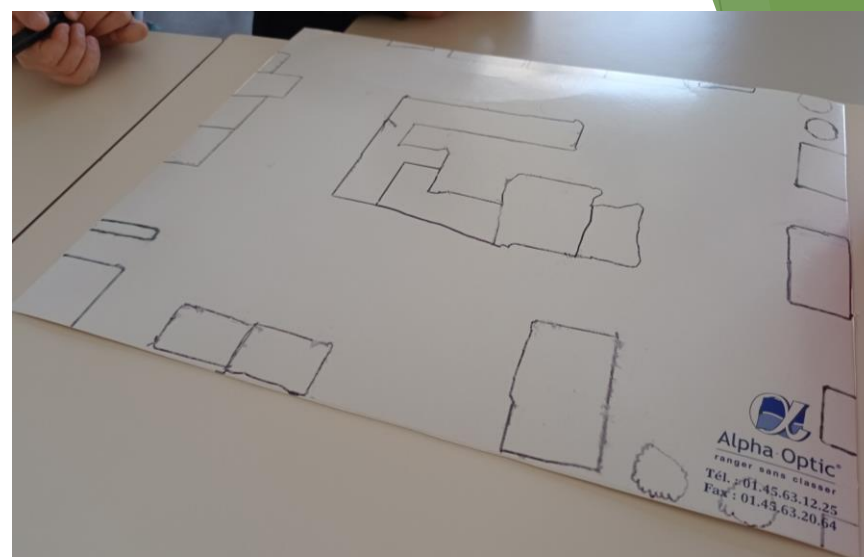
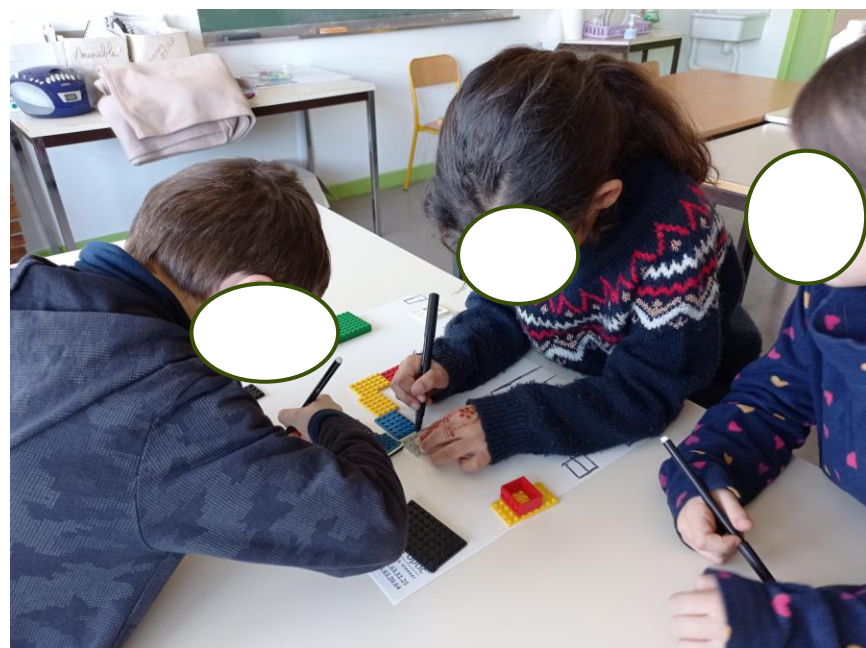
Représentation de la classe par le dessin



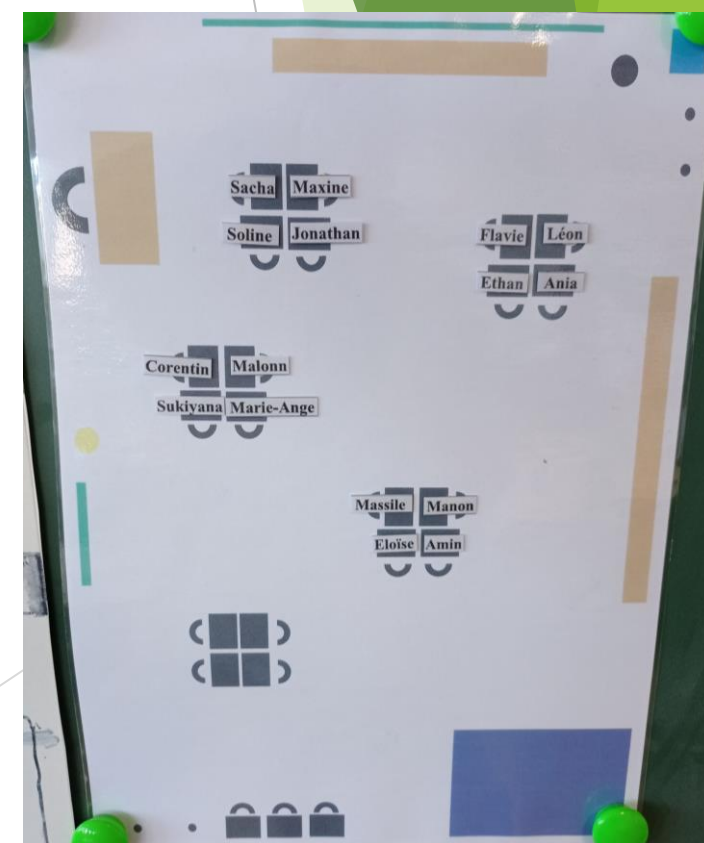
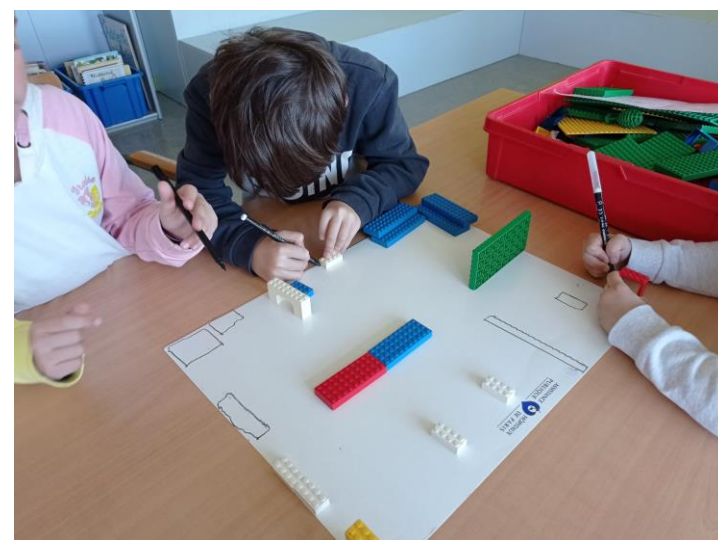
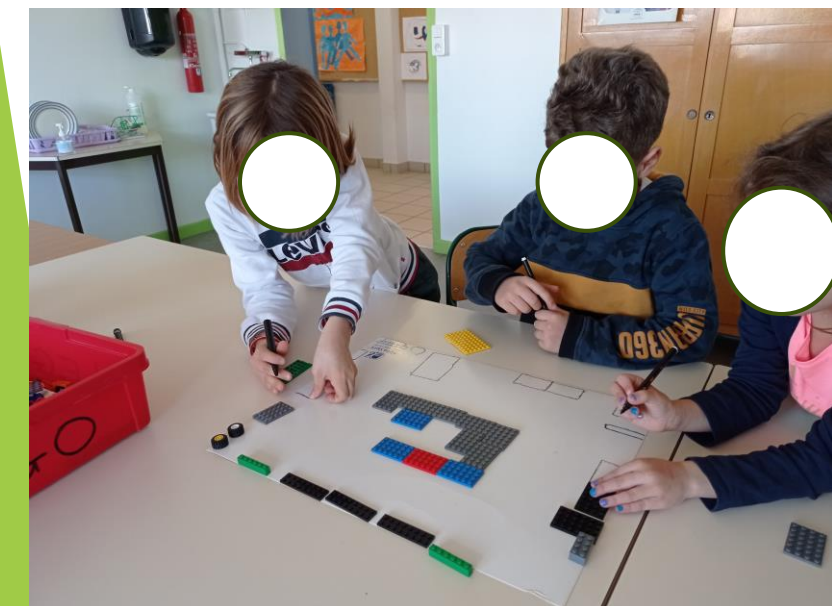


Représentation de la classe par une maquette





De la maquette au plan



Temps 4 : Le parcours photos (1)

- 3 PARCOURS AVEC DES **PHOTOS** QUI PRÉSENTENT UNE VUE D'ENSEMBLE DE CHAQUE LIEU DE L'ECOLE :

PARCOURS BLEU (14 photos) AVEC UN TITRE DE LIVRE A TROUVER : « J'AIME LES LIVRES » d'Anthony Browne

PARCOURS JAUNE (16 photos) AVEC UN TITRE DE LIVRE A TROUVER : « LE LIVRE DE LETTRES » d'Anne-Laure Jousse

PARCOURS ROUGE (13 photos) AVEC UN TITRE DE LIVRE A TROUVER : « ARRÊTE DE LIRE ! » de Claire Gratins

- POUR CHAQUE PARCOURS, LES ELEVES SONT EN BINÔMES (1 ÉLÈVE DE G.S ET 1 ÉLEVE DE C.P)

- CONSIGNES :

A L'AIDE D'UNE PHOTO, CHAQUE BINÔME DOIT RETROUVER LE LIEU DE L'ECOLE ET ALLER REPÉRER LA LETTRE DE L'ALPHABET QUI SE TROUVE DANS LA PIÈCE INDIQUÉE PAR LA PHOTO.

UNE FOIS LA LETTRE TROUVÉE, LES ÉLÈVES ÉCRIVENT CETTE LETTRE POUR COMPLÉTER LE TITRE DU LIVRE MYSTÈRE SUR LEUR FEUILLE DE ROUTE.

LE BINÔME QUI A TROUVÉ TOUTES LES LETTRES DU TITRE DU LIVRE EN 1^{ER} A GAGNÉ.

- Rôle de l'élève de G.S

Verbaliser les différents éléments observés sur la photo à l'autre élève de C.P. qui n'aura pas la photo sous les yeux dans un premier temps.

Ecrire la lettre de l'alphabet correspondant au lieu trouvé sur la feuille de route du parcours.

- Rôle de l'élève de C.P

Aider l'élève de G.S à se repérer dans l'espace de l'école élémentaire en écoutant la description orale du lieu pris en photo.

Lire le titre du livre mystère.



Temps 4 : Le parcours photos (2)

- 3 PARCOURS AVEC DES **PHOTOS** QUI PRÉSENTENT UN DETAIL PRECIS DE CHAQUE LIEU DE L'ECOLE:

PARCOURS VIOLET (11 photos) AVEC UN TITRE DE LIVRE A TROUVER : « C'EST UN LIVRE » de Lane Smith

PARCOURS VERT (10 photos) AVEC UN TITRE DE LIVRE A TROUVER : « TU LIS QUOI ? » de Géraldine Collet

PARCOURS ORANGE (10 photos) AVEC UN TITRE DE LIVRE A TROUVER : « Ours qui lit » d'Eric Pintus

- POUR CHAQUE PARCOURS, LES ELEVES SONT EN BINÔMES (1 ÉLÈVE DE G.S ET 1 ÉLEVE DE C.P)

- CONSIGNES :

A L'AIDE D'UNE PHOTO, CHAQUE BINÔME DOIT RETROUVER LE LIEU DE L'ECOLE ET ALLER REPÉRER LA LETTRE DE L'ALPHABET QUI SE TROUVE DANS LA PIÈCE INDIQUÉE PAR LA PHOTO.

UNE FOIS LA LETTRE TROUVÉE, LES ÉLÈVES ÉCRIVENT CETTE LETTRE POUR COMPLÉTER LE TITRE DU LIVRE MYSTÈRE SUR LEUR FEUILLE DE ROUTE.

LE BINÔME QUI A TROUVÉ TOUTES LES LETTRES DU TITRE DU LIVRE EN 1^{ER} A GAGNÉ.

- Rôle de l'élève de G.S

Verbaliser les différents éléments observés sur la photo à l'autre élève de C.P. qui n'aura pas la photo sous les yeux dans un premier temps.

Ecrire la lettre de l'alphabet correspondant au lieu trouvé sur la feuille de route du parcours.

- Rôle de l'élève de C.P

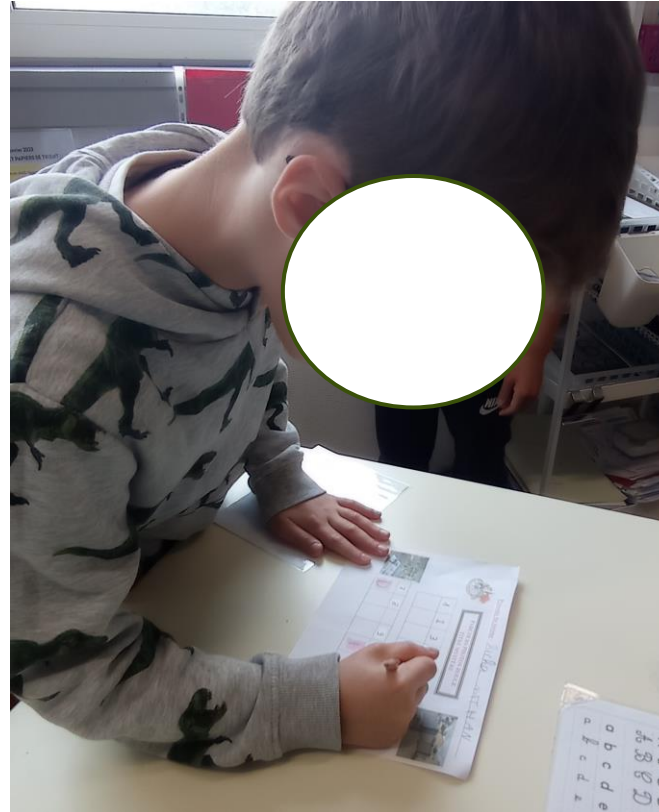
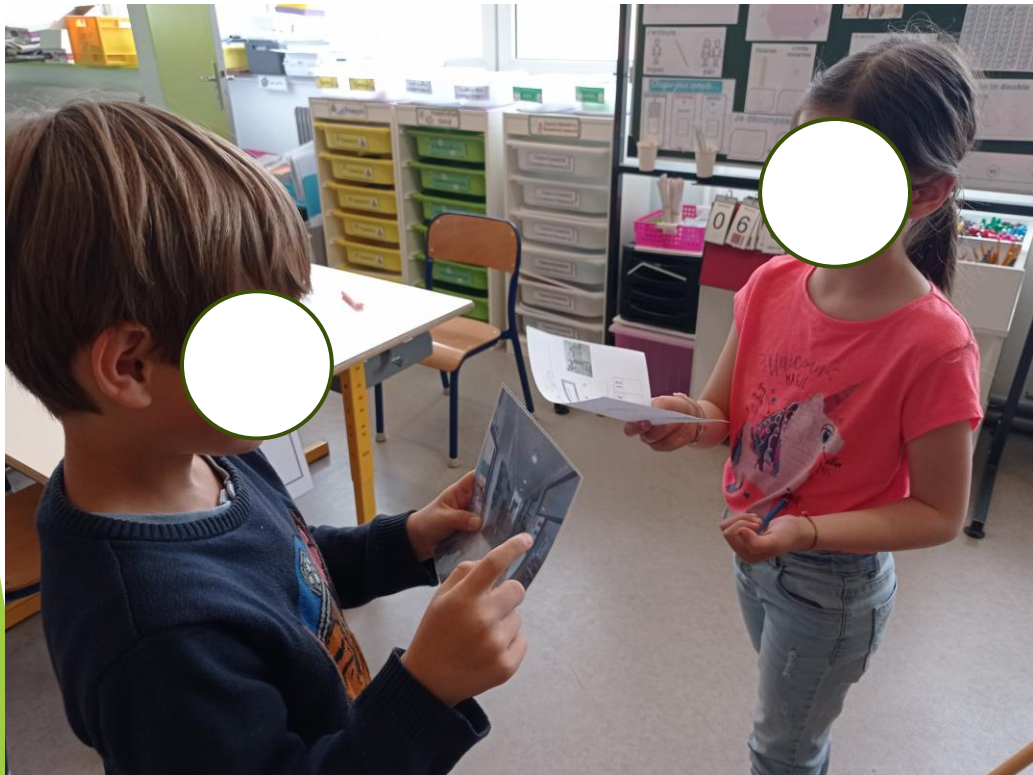
Aider l'élève de G.S à se repérer dans l'espace de l'école élémentaire en écoutant la description orale du lieu pris en photo.

Lire le titre du livre mystère.



Les livres du parcours photos seront proposés en lecture offerte aux élèves de G.S à la fin de chaque séance de repérage dans l'espace afin de proposer un sujet d'échanges et de débat autour de l'acte de lecture :

- ▶ 1. Pourquoi apprendre à lire ? Ça sert à quoi de lire ? Pourquoi lire ?
 - ▶ 2. Comment apprendre à lire ?
 - ▶ 3. Où peut-on lire ?
- ▶ 4. Qu'est-ce qu'un livre ? Comment fabrique-t-on un livre ?



Feuilles de route des parcours photos

Prénoms du binôme : _____



PARCOURS PHOTOS BLEU
TITRE MYSTÈRE

1		2	3	4	5		6	7	8



9	10	11	12	13	14



Prénoms du binôme : _____



PARCOURS PHOTOS VERT
TITRE MYSTÈRE

1	2		3	4	5

6	7	8	9	10

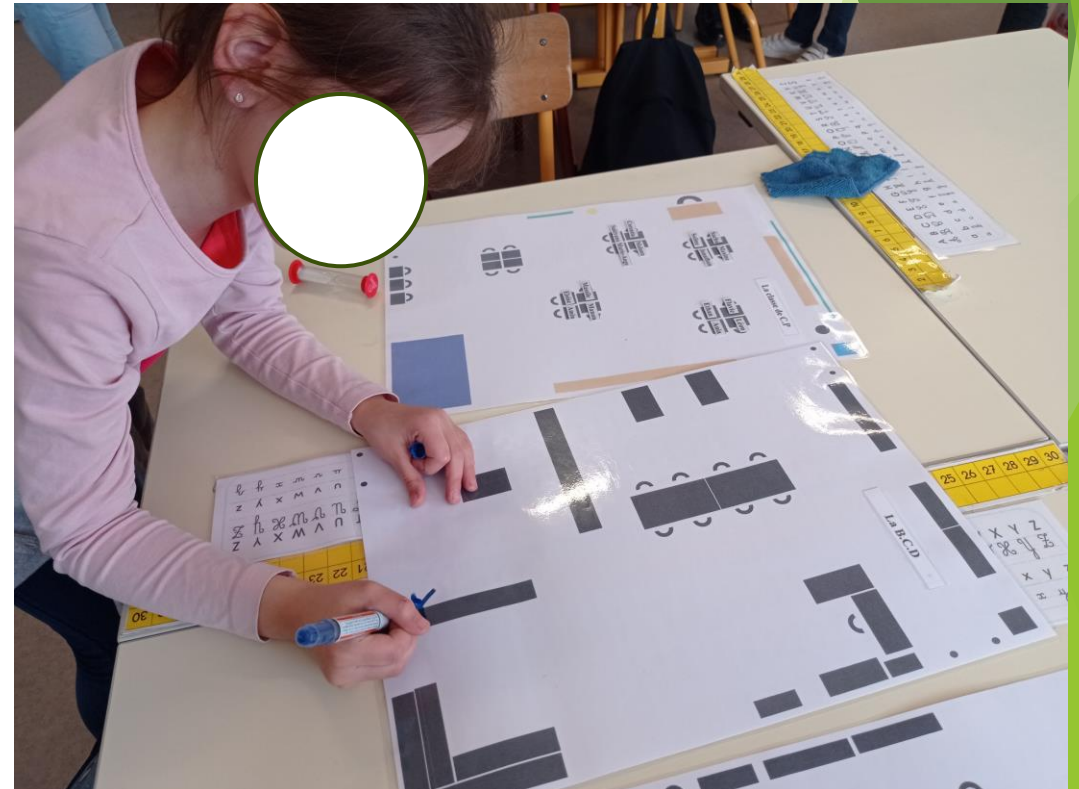


Temps 5 : Jeu du « Je pose, tu cherches »

➤ Ce jeu se déroule en binômes : 1 C.P / 1 G.S.

Consignes :

- L'élève de C.P cache un objet à un endroit de la classe indiqué sur le plan puis il dessine une croix sur le plan à l'endroit où l'objet est caché, déposé.
- L'élève de G.S doit essayer de trouver l'objet caché en se servant du plan de la classe.



Temps 6 : Le mémo relais



- ❑ **Matériel:**
 - 14 balises piquets
 - 1 plan des balises pour 2 élèves (1 G.S / 1 C.P)
 - 1 carton de contrôle pour deux élèves

- ❑ **But du jeu:**
Effectuer un relais par équipe de 2 en se relayant, en poinçonnant 14 balises.

- ❑ **Objectif :**
Être capable de mémoriser correctement et rapidement l'emplacement d'une balise située sur un plan simplifié.

- ❑ **Dispositif :**
Zone réduite. Plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4.

Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice s'effectue en relais en mémorisant chaque plot les uns après les autres.

Variable : Partager les équipes en deux et faire le relais en 2 parties (une moitié observe).

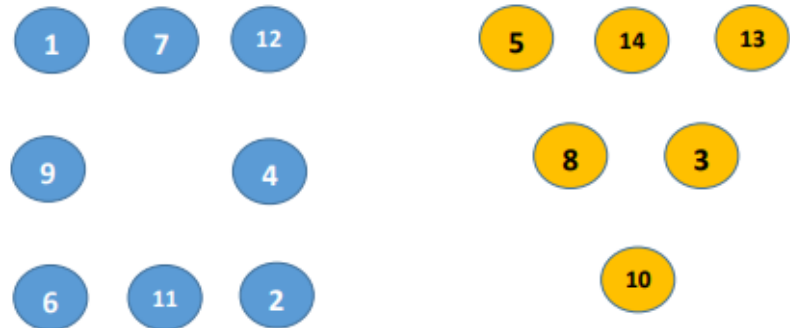
- ❑ **Consignes :**
« Au top départ, retournez la carte qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement de la balise correspondant au numéro de la 1^{ère} case de votre carton de contrôle. De mémoire, courez au bon endroit sur le terrain avec votre carton de contrôle. Votre carte reste au point de départ et est retournée (Variable : les élèves ne mémorisent pas et partent avec leur carte).

Poinçonnez la balise et revenez au départ, passez le relais à votre équipier, qui à son tour retourne la carte et mémorise l'emplacement de la balise suivante.

Le jeu prend fin lorsque les équipes ont poinçonné toutes les balises. Chaque équipe compare son carton de contrôle au carton modèle ».

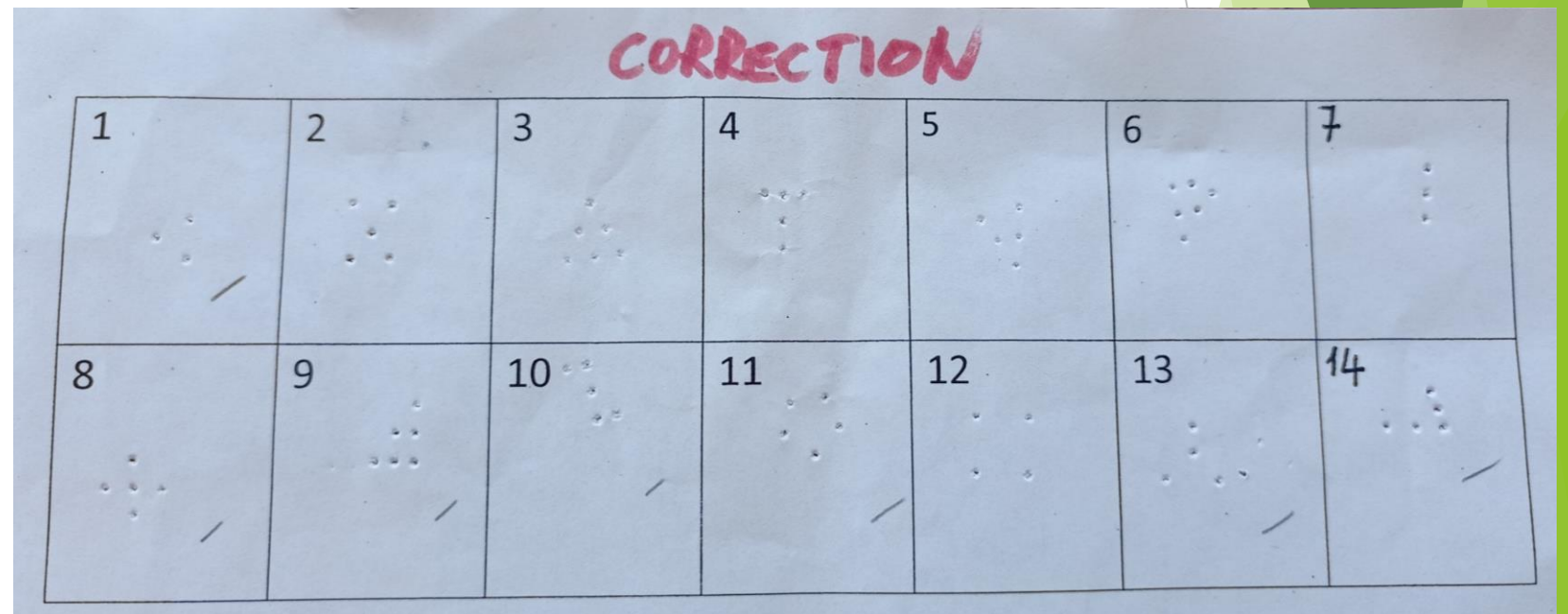
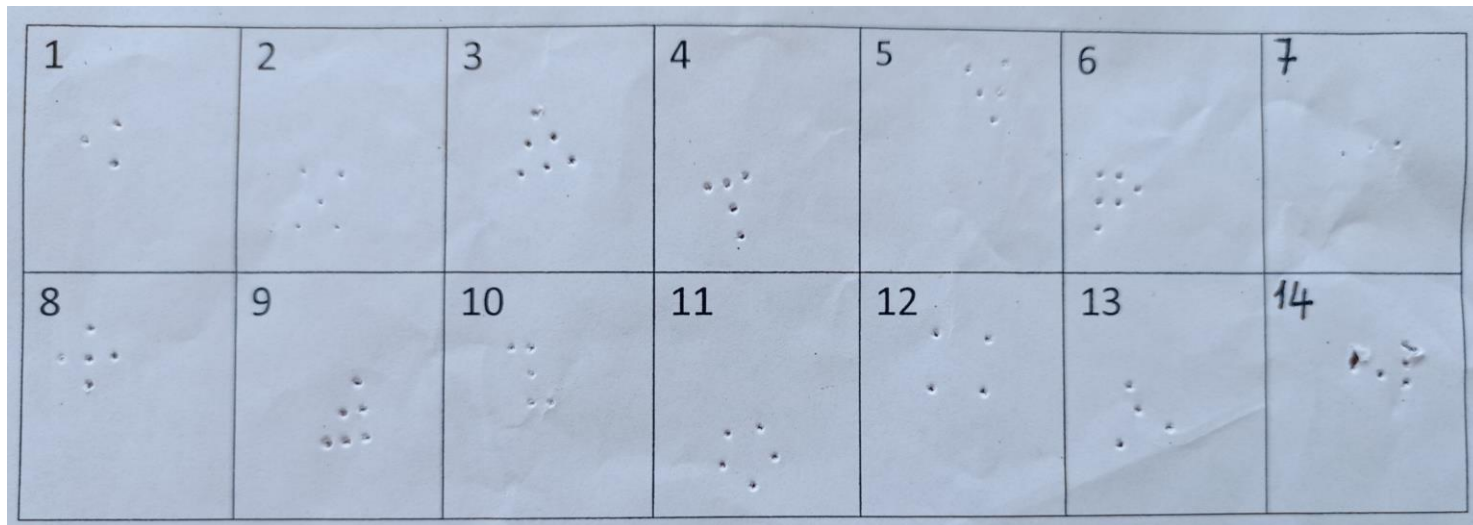


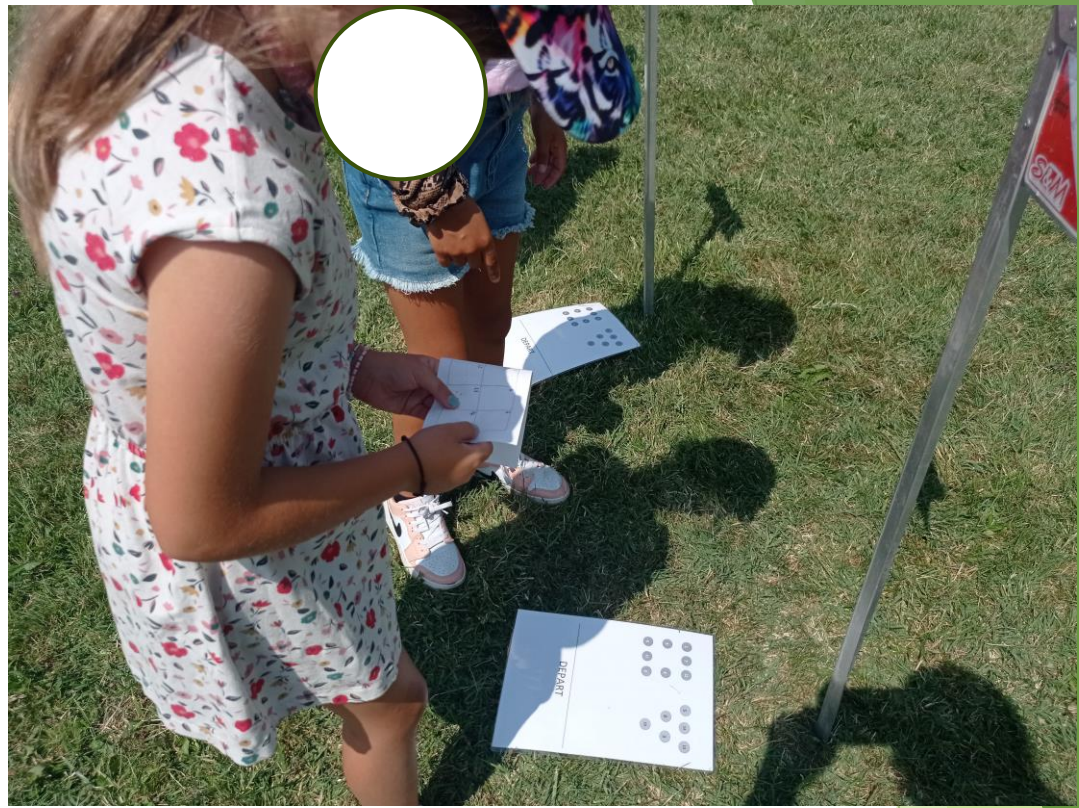
Le plan des balises



DEPART

Le carton de contrôle





3. Prolongements et variables

- ▶ Créer un livre écho (Philippe Boisseau) sur les différents lieux de l'école ou un Book Creator en informatique.
- ▶ Travailler sur le plan de l'école au C.P.
- ▶ Rajouter la dimension « course » à l'activité d'orientation dans l'école.
- ▶ Le rallye photo peut être construit autour d'un album commun entre les G.S et les C.P.
- ▶ Le rallye photo peut être construit autour d'une entrée en lien avec les projets de la classe ou de l'école.
- ▶ Transférer le projet de ce rallye photo à la découverte du village environnant.
- ▶ Jeux de langage autour du support des photos: jeu de kim, jeu du portrait, jeu de devinettes des lieux de l'école, memory, loto...etc
- ▶ Varier les prises de vue sur les photos des lieux de l'école afin de complexifier la reconnaissance de ces lieux et de favoriser la recherche de prise d'indices.