

Compétence en maternelle : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Nom du jeu : Promenade -mémoire	Action motrice : S'orienter
---	---	---------------------------------------

Objectif d'apprentissage : prendre des points remarquables comme repères et observer les éléments insolites durant un parcours organisé par un enseignant

Descriptif de la tâche :

But	Refaire seul le trajet effectué en groupe, pour relever les éléments insolites placés sur le parcours
Dispositif	Au préalable, disposer 5 objets (ou photos) visibles dans la cour de l'école (ou dans la salle de jeu) et aux points remarquables comme les changements de direction ; leurs dispositions forment un circuit en boucle. Les élèves, conduits par l'enseignant, effectuent le parcours en prenant le plus d'informations visuelles possibles. Retirer un des objets. Faire refaire le circuit aux élèves, en autonomie. Leur remettre une fiche où figurent, dans l'ordre, les représentations des 5 objets du parcours. A l'arrivée, ils barrent l'objet qui a disparu.
Consigne	« Regarde bien où tu passes avec la maîtresse. Refais le chemin tout seul. A l'arrivée, barre l'objet que tu n'as pas revu, sur ta fiche »
Critères de réussite	Refaire le circuit seul. Trouver l'objet manquant.



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-regarder avec attention ce qui l'entoure -éprouver de la confiance en soi -exécuter une tâche en autonomie	-pas de représentation du but à atteindre (ex : ils ramènent les objets ou ils courent dans tous les sens) → -pas d'observation, ni de prises de repères au niveau de l'environnement	-inciter à prendre des repères visuels en verbalisant lors de la « promenade » -faire formuler la consigne par plusieurs élèves

Trame de variance :

Simplifier : -réduire les distances du circuit -réduire le nombre d'objets -prendre des objets plus gros ou plus insolites -travailler en binôme ou en petit groupe avec un adulte -simplifier le parcours en proposant un chemin avec moins d'éléments visuels à repérer	Complexifier : -agrandir les distances -augmenter le nombre des objets -demander aux élèves de les ranger dans l'ordre chronologique du parcours -placer des intrus sur la fiche ou sur le parcours -localiser les objets en utilisant un vocabulaire de position
Sécurité -lieu fermé -enseignant placé à un endroit stratégique où l'ensemble des élèves seront visibles -signal sonore pour rassembler immédiatement tout le monde	Evaluation -l'élève a repéré l'objet manquant et l'a barré sur sa fiche