

Compétence au cycle 2 CP : Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus	Nom du jeu : « La promenade mémoire »	Activité : Orientation et LVE « Where's Spot »
---	---	---

Objectif d'apprentissage :

En EPS : prendre des points remarquables comme repères et observer les éléments insolites durant un parcours organisé par un enseignant

En LVE : dire le nom des animaux ou des objets de la maison en anglais



Descriptif de la tâche :

But	<p>En EPS : Apprendre à se repérer tout seul sur un trajet effectué en groupe pour relever les éléments insolites placés sur le parcours</p> <p>En LVE : Être capable de dire le nom des animaux ou des objets en anglais</p>
<p>(Voir fiche d'activités jointe)</p>	<p>Au préalable, disposer 10 flash cards d'animaux (ou 10 flash cards du mobilier) visibles dans la cour de l'école (ou dans la salle de jeu ou dans les couloirs) aux points remarquables comme les changements de direction ; leurs dispositions forment un circuit en boucle.</p> <p>Les élèves, les uns derrière les autres, silencieux, conduits par l'enseignant, effectuent le parcours en prenant le plus d'informations visuelles possibles. Aucune indication n'est donnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retirer un des objets (sans être vue des élèves). Faire refaire le circuit aux élèves, en autonomie. Leur remettre une fiche où figurent les représentations des 10 animaux (ou 10 objets mobilier) du parcours. A l'arrivée, leur remettre une fiche d'activité où ils doivent nommer (en anglais) les animaux (ou objets) de la fiche. Puis, ils barrent l'objet qui a disparu. • Faire refaire le circuit aux élèves. A l'arrivée, leur demander de nommer les images de la nouvelle activité. Puis ils numérotent l'ordre d'apparition des images.
Consignes	<p>« Regarde bien où tu passes avec la maîtresse. Puis refais le chemin tout seul, sans parler. A l'arrivée, tu dois : nommer les images que tu as vues sur le parcours (et qui se trouvent sur la fiche réponse que ta maîtresse va te donner). Puis tu vas barrer l'image tu n'as pas vue, sur ta fiche.</p>

	Tu as le droit de refaire le parcours 1 fois si tu ne te rappelle plus mais s'en la fiche. »
Critères de réussite EPS	<ul style="list-style-type: none"> - Refaire le circuit seul. - Trouver l'image manquante - Repérer l'ordre d'apparition des images sur le parcours
Critères de réussite en LVE	Être capable de nommer le nom de tous les animaux (ou de tous les objets mobiliers) rencontrés sur le parcours

Comportements attendus en EPS	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
<ul style="list-style-type: none"> -regarder avec attention ce qui l'entoure -éprouver de la confiance en soi -exécuter une tâche en autonomie 	<ul style="list-style-type: none"> -pas de représentation du but à atteindre → -pas d'observation, ni de prises de repères au niveau de l'environnement 	<ul style="list-style-type: none"> -inciter à prendre des repères visuels en verbalisant lors de la « promenade » -faire formuler la consigne par plusieurs élèves

Trame de variance pour l'EPS:

<p>Simplifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 	<p>Complexifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -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

En EPS :

- l'élève a repéré l'objet manquant et l'a barré sur sa fiche
- l'élève a remis dans l'ordre les images en fonction de l'ordre d'apparition dans le parcours

En LVE :

- l'élève est capable de nommer les noms des animaux ou objets figurant sur le parcours