

# Jeux de piste à la maison

## Cycle 1- Maternelle PS MS GS

À l'école maternelle, les activités d'orientation consistent à investir un espace défini et à s'y repérer pour trouver son chemin. Avec des indices ou des documents, il s'agit de se déplacer le plus rapidement possible et de parcourir un itinéraire simple vers un but précis.

Ces activités se pratiquent tout d'abord dans des espaces familiers (dedans puis dehors) à la fois stimulants et sécurisants. Chaque jeu est très riche et pose de véritables problèmes fondamentaux à l'enfant :

- Il lui faut se déplacer dans différents endroits.
- Il lui faut prendre des repères et se situer.
- Il lui faut se détacher de l'adulte pour investir un espace de plus en plus élargi.

*C'est par l'expérience corporelle que votre enfant découvrira, percevra puis comprendra l'espace qui l'entoure. Les jeux proposés permettront aux enfants d'abord de vivre l'espace concrètement, puis de le percevoir pour enfin le représenter. Ils développeront des capacités d'observation, de repérage, de codage/décodage, de mémorisation, de verbalisation...*

### Recommandations pour la mise en place des jeux

- Créer des espaces sécuritaires pour le jeu
- Ne pas cacher le matériel utilisé (le doudou de l'enfant)
- Penser à faire parler l'enfant et à lui donner le vocabulaire de la maison
- Planifier du temps tous les jours de la semaine et ne pas hésiter à refaire les jeux
- Suivre les consignes dans leur ordre numéroté pour respecter la progressivité (ça sera de plus en plus difficile)
- Dans le cadre de l'utilisation du téléphone portable (photos), c'est l'adulte qui garde l'appareil en main : l'enfant observe la photo quelques instants et part à la recherche du doudou. Si besoin, il revient vers l'adulte pour observer de nouveau la photo.

### Retrouver son doudou

Matériel : le doudou de l'enfant.

Lieu : une pièce de la maison ou le jardin.

- 1- *L'enfant place le doudou, repère, regarde où il le met et revient à sa zone de départ. Au signal, il part retrouver son doudou.*
- 2- *Idem mais il doit utiliser le même chemin. Même dans un petit espace, il est possible de varier : passer devant la chaise (ou derrière), à droite du canapé (ou à gauche), sous la table etc.*
- 3- *Vous demandez à l'enfant d'aller poser son doudou dans un endroit précis.*
- 4- *Vous expliquez à l'enfant où vous avez placé le doudou et vous lui demandez d'aller le chercher.*
- 5- *Reprendre les 4 situations précédentes mais en élargissant l'espace : la zone de départ est de plus en plus éloignée de la cible.*

## La photo du doudou

Matériel : une peluche ou un objet de l'enfant servant de doudou, une photo du doudou imprimée ou sur téléphone portable (Attention au temps d'exposition des enfants aux écrans, c'est l'adulte qui garde le téléphone portable et montre la photo à l'enfant aussi longtemps que nécessaire).

Lieu : une pièce de la maison ou le jardin.

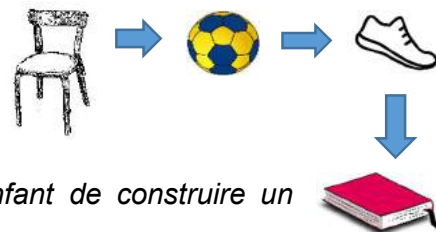
- 1- Vous montrez la photo du doudou à l'enfant (photo prise à un endroit précis de la maison). Il regarde bien la photo, identifie le lieu, le nomme puis se rend à l'endroit pour replacer le doudou comme sur la photo.

Variante : l'enfant doit retrouver le doudou.

- 2- Vous pouvez complexifier en prenant un détail en photo (une racine dans le jardin, un bouton de porte ou un motif sur le carrelage...).

## Le parcours codé

Matériel : des objets de l'enfant et des flèches sur feuilles de papier.



Lieu : la maison ou le jardin.

- 1- Avec le matériel et les flèches en papier, demandez à l'enfant de construire un parcours et de le proposer aux autres membres de la famille.
- 2- Vous pouvez ensuite dessiner le parcours proposé par l'enfant sur une feuille.
- 3- Vous pouvez proposer un parcours déjà dessiné à l'enfant pour qu'il l'installe.
- 4- Vous pouvez également réaliser une maquette (avec des jouets, personnages, lego, Playmobil® par exemple).
- 5- Avec les plus grands, vous pouvez utiliser le plan d'une pièce, de la maison, du jardin... et demandez alors à l'enfant de suivre sur ce plan, avec son doigt, le chemin réalisé ou à réaliser...

## Le parcours photo

Matériel : photos sur votre smartphone.

Lieu : la maison ou le jardin.

- 1- Demandez à l'enfant de se rendre à l'endroit de la photo que vous lui montrez et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée et la récompense (un petit mot, une lettre cachée, le goûter, en privilégiant des fruits, des céréales, ... afin de limiter l'apport en sucres).
- 2- Plus vos proposez de photos, plus le parcours sera long et le jeu difficile. Les photos doivent donc être prises dans le bon ordre : le mieux c'est de prendre chaque photo en faisant avant le parcours seul, puis d'accompagner l'enfant et à chaque étape, de lui montrer la photo suivante...
- 3- Vous pouvez donner plusieurs photos à la fois (imprimées et numérotées) avec les étapes d'un véritable itinéraire.
- 4- Avec les plus grands, vous pouvez utiliser un plan (même approximatif), dessiné par vous et encore mieux, avec l'enfant...