

# Jeu d'orientation - abécédaire avec prise d'indices (images, lettres) PS à GS



## **MATERIEL :**

- Des « balises » (cartes avec image+nom en maj.et cursive) imprimées sur papier orange et plastifiées  
Les images peuvent varier selon les thèmes étudiés (alimentation, animaux, photos et prénoms élèves, ...)
- Feutres de différentes couleurs (1 par balise), attachés en bas de chaque balise (trou + ficelle)
- Pinces à linges attachées en haut de chaque balise (trou + ficelle)
- Une « carte mère » qui sert de référence pour la validation : les images et les mots sont entourés de la couleur du feutre correspondant.
- Des « Cartons de pointage » pour les élèves :
  - PS : avec les images
  - MS : avec les noms en majuscules d'imprimerie
  - GS : avec les noms en minuscules

## **OBJECTIFS :**

- AGEC : se repérer et se déplacer dans l'espace (cour, terrain bien délimité)
- Découvrir l'écrit / Aborder le principe alphabétique : prendre des indices visuels (images pour les PS, lettres pour les MS et GS), comparer (des images, des lettres, des mots)

## **BUT DU JEU :**

Retrouver toutes les « balises » correspondant à son carton de pointage.

La validation se fait en comparant la carte mère où sont répertoriées toutes les images avec les couleurs des feutres correspondants. *Dans l'exemple la prise d'indices est simplifiée : les initiales sont différentes (sauf chat/cerise).*

## **Déroulement :**

- Disposer les balises dans l'espace défini. Afin de s'assurer que les élèves vont chercher dans tout l'espace, il est conseillé de placer les balises dans l'ordre alphabétique (les cartons de pointage ont été conçus à cet effet)
- Donner un carton de pointage à chaque élève (ici 12 cartons différents)
- Faire partir les élèves en décalé, par 3 ou 4, afin qu'ils ne se suivent pas
- Des adultes peuvent être présents dans l'espace de recherche pour guider les élèves (zone de recherche facilement identifiable grâce à l'initiale, les balises étant placées dans l'ordre alphabétique)
- La validation se fait avec l'enseignant, en comparant avec la « carte mère »

## **Préalables :**

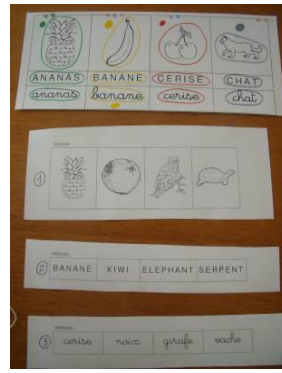
- Présentation du jeu dans la classe (accrocher quelques balises dans la classe, photocopier quelques images ou mots correspondants) :
  - o Reformulation par les élèves
  - o Test : chaque élève doit trouver une image (ou mot) et l'entourer
  - o Feed-back
- Une séance en classe entière à l'extérieur (découverte du jeu et compréhension des consignes).  
Chaque élève a un carton de pointage : se déplacer en groupe et faire le point à chaque balise (« qui a cette image / ce mot ? »)

## **Prolongements :**

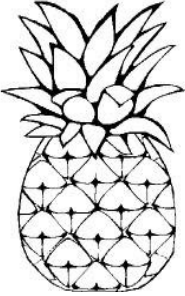

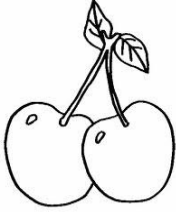
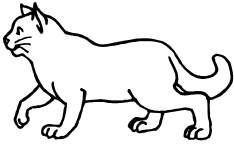
- Complexifier avec des mots plus ressemblants (plusieurs lettres communes)
- Liaison GS / CP : jeu par 2 (1 GS + 1 CP), dans l'école élémentaire, avec les noms des salles, du matériel, ...
- Découverte de l'environnement proche : jeu avec les commerces et éléments remarquables du quartier.
- ...

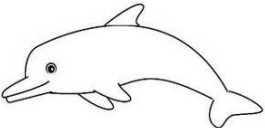
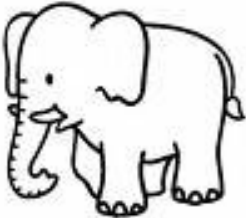
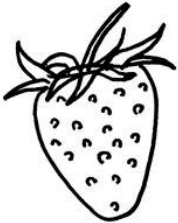
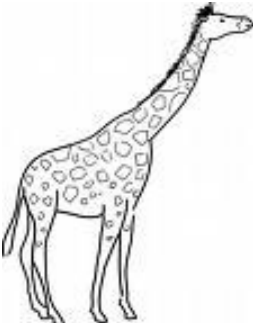



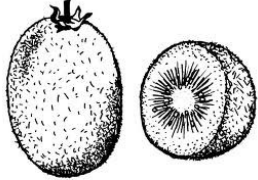
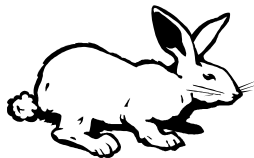
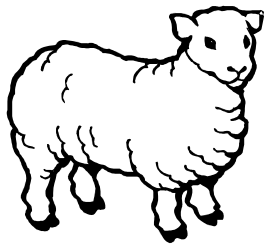
Les « balises »

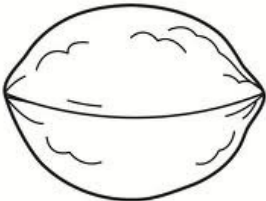
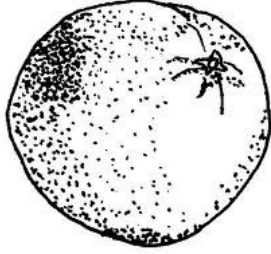
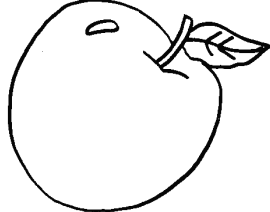
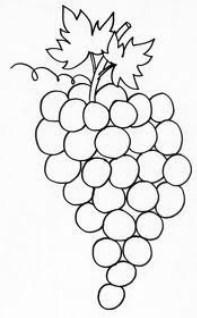


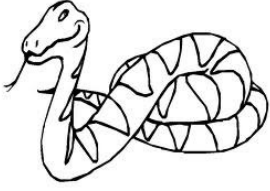

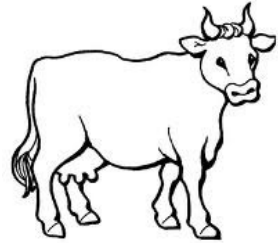

La « carte mère » (extrait) et les cartons de pointage (1 PS / 1 MS et 1 GS)

			
ANANAS	BANANE	CERISE	CHAT
ananas	banane	cerise	chat

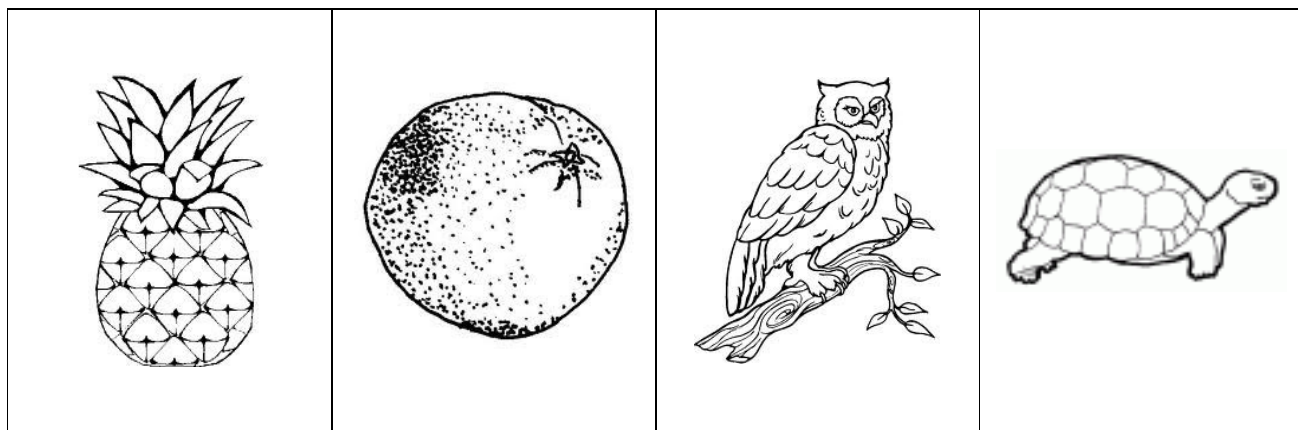
			
DAUPHIN	ELEPHANT	FRAISE	GIRAFE
dauphin	éléphant	fraise	girafe

			
HIBOU	KIWI	LAPIN	MOUTON
<i>hibou</i>	<i>kiwi</i>	<i>lapin</i>	<i>mouton</i>

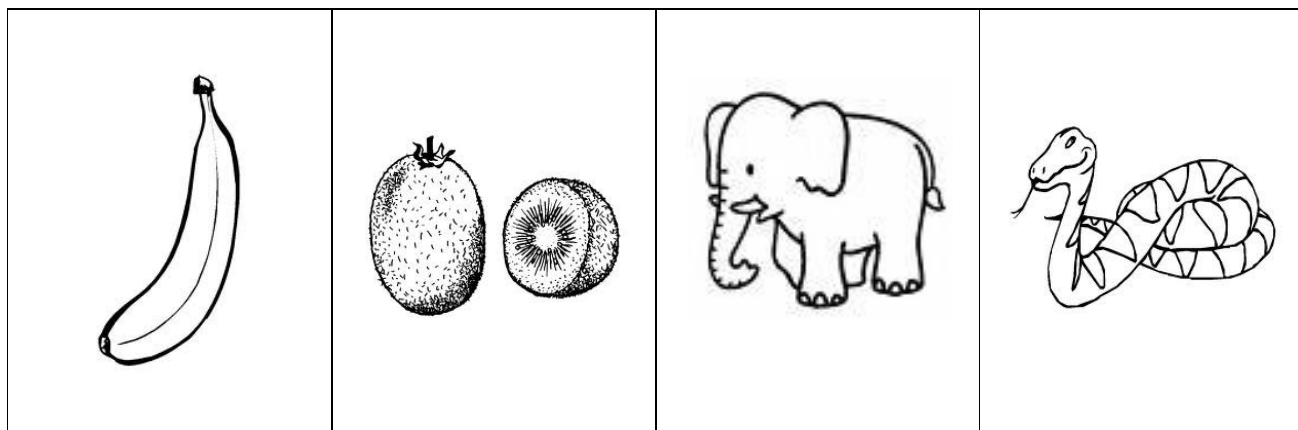
			
NOIX	ORANGE	POMME	RAISIN
<i>noix</i>	<i>orange</i>	<i>pomme</i>	<i>raisin</i>

			
SERPENT	TORTUE	VACHE	ZEBRE
<i>serpent</i>	<i>tortue</i>	<i>vache</i>	<i>zèbre</i>

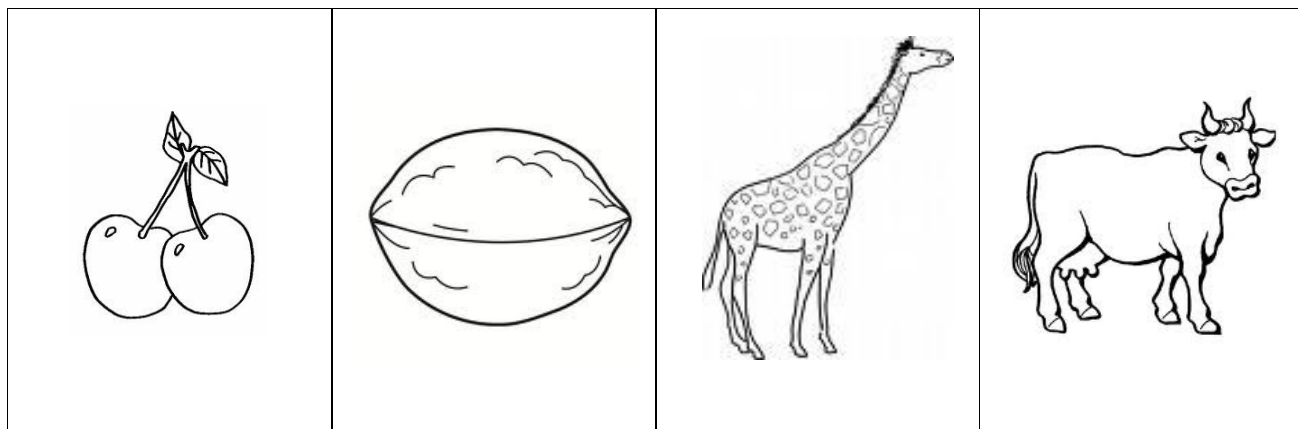
PRENOM :



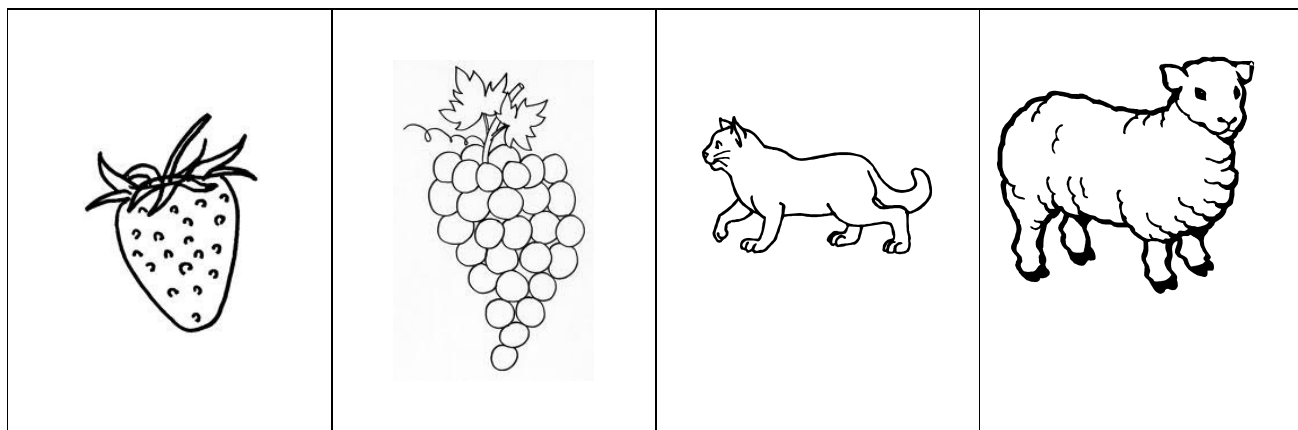
PRENOM :



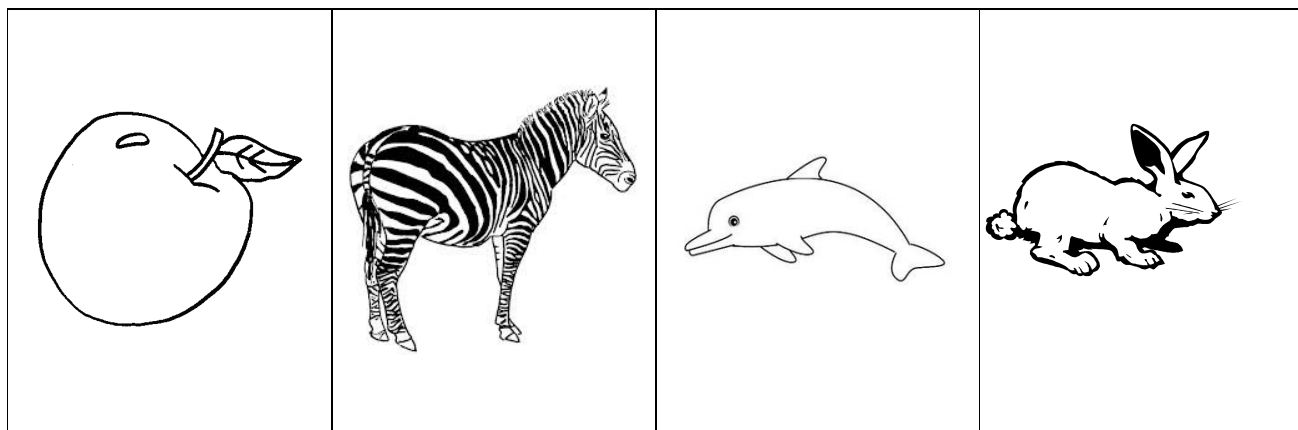
PRENOM :



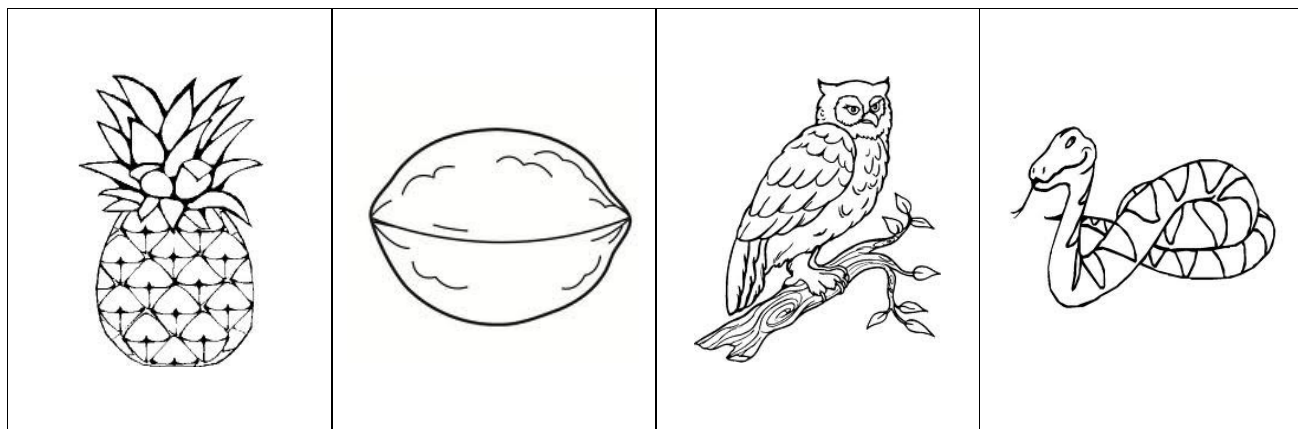
PRENOM :



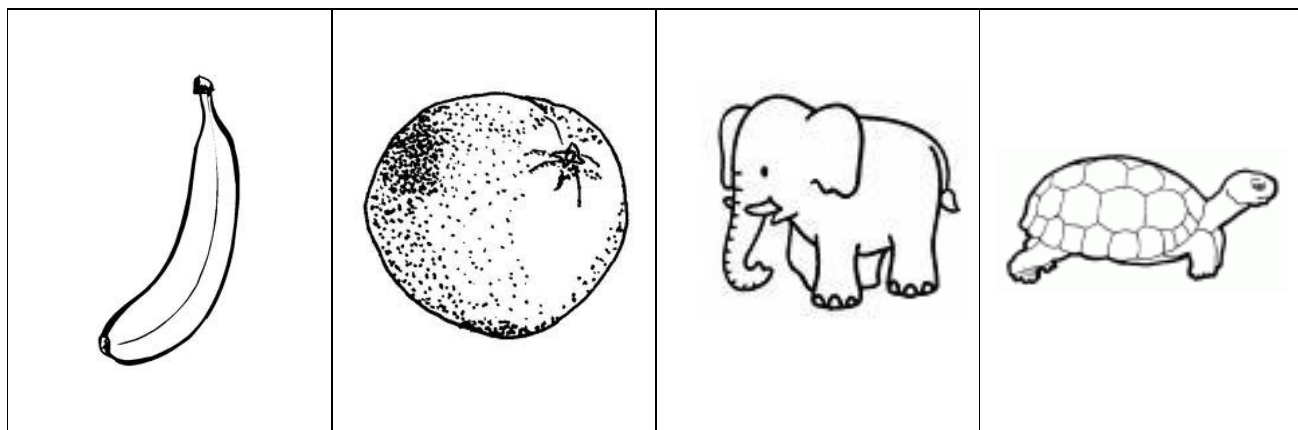
PRENOM :



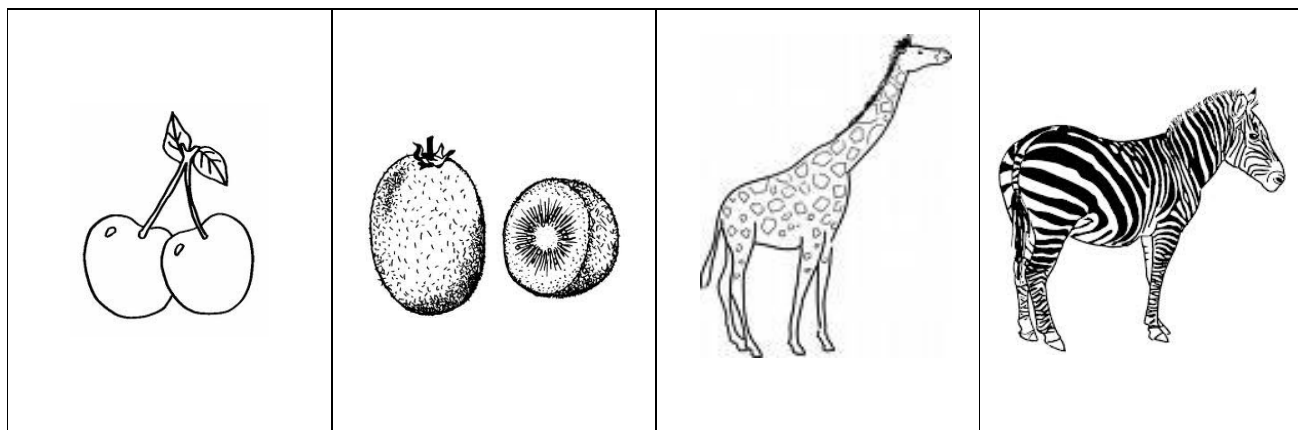
PRENOM :



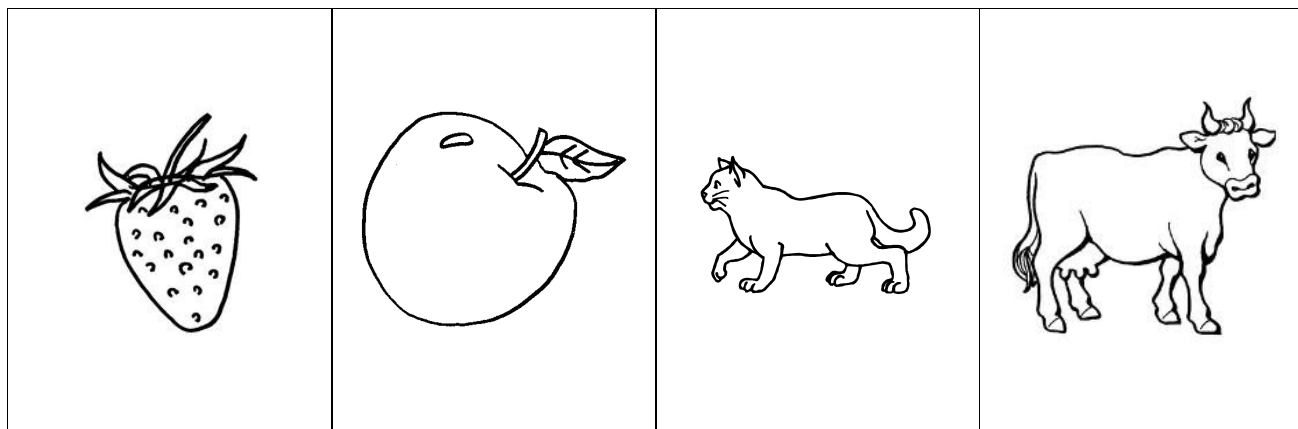
PRENOM :



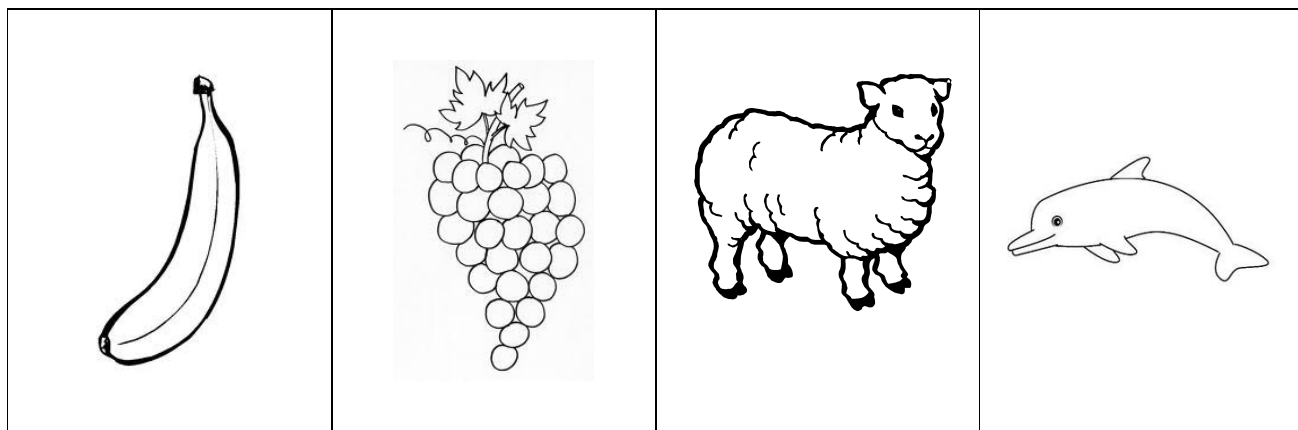
PRENOM :



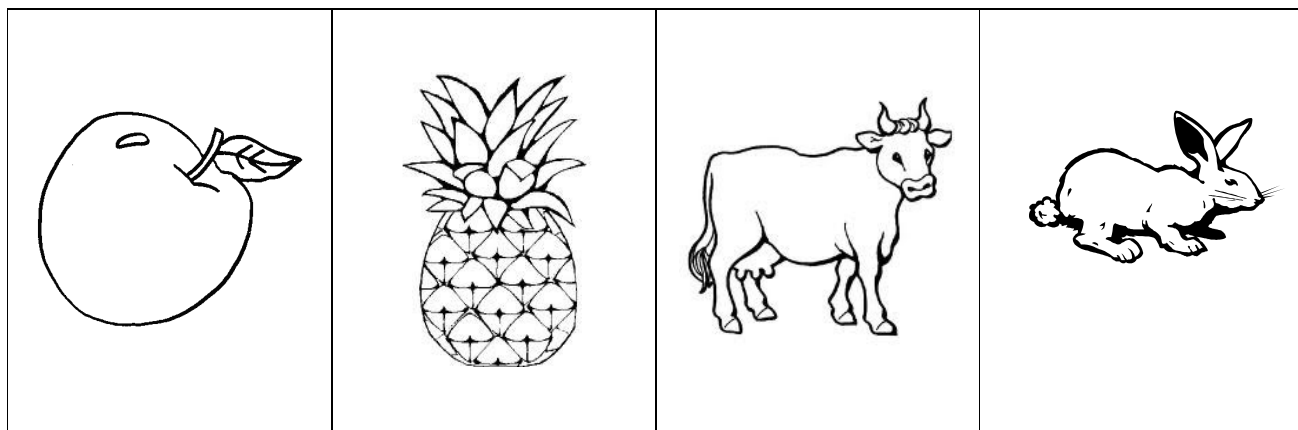
PRENOM :



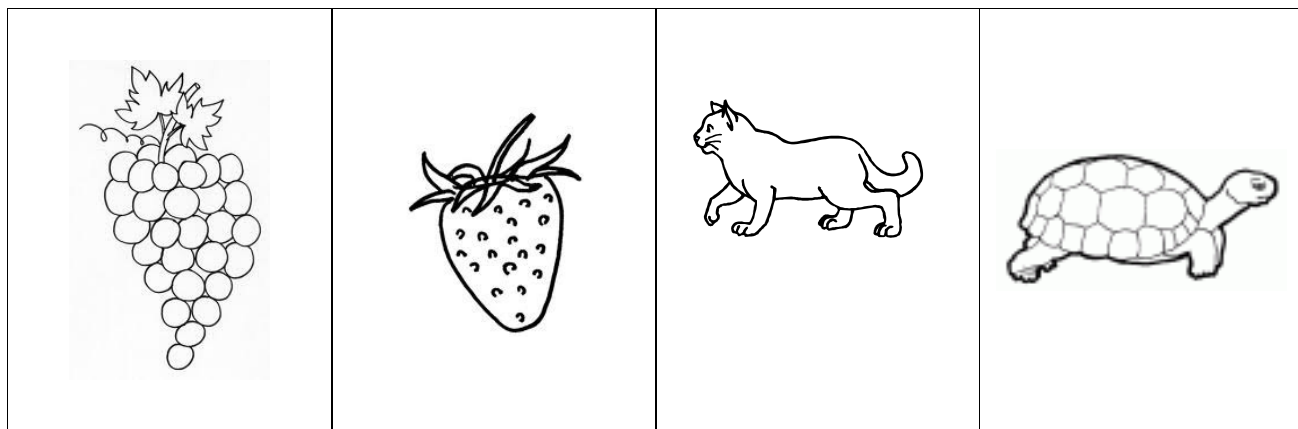
PRENOM :



PRENOM :



PRENOM :



PRENOM :

ANANAS	ORANGE	HIBOU	TORTUE
--------	--------	-------	--------

PRENOM :

BANANE	KIWI	ELEPHANT	SERPENT
--------	------	----------	---------

PRENOM :

CERISE	NOIX	GIRAFE	VACHE
--------	------	--------	-------

PRENOM :

FRAISE	RAISIN	CHAT	MOUTON
--------	--------	------	--------

PRENOM :

POMME	ZEBRE	DAUPHIN	LAPIN
-------	-------	---------	-------

PRENOM :

ANANAS	NOIX	HIBOU	SERPENT
--------	------	-------	---------



PRENOM :

BANANE	ORANGE	ELEPHANT	TORTUE
--------	--------	----------	--------

PRENOM :

CERISE	KIWI	GIRAFE	ZEBRE
--------	------	--------	-------

PRENOM :

FRAISE	POMME	CHAT	VACHE
--------	-------	------	-------

PRENOM :

BANANE	RAISIN	MOUTON	DAUPHIN
--------	--------	--------	---------

PRENOM :

POMME	ANANAS	VACHE	LAPIN
-------	--------	-------	-------

PRENOM :

RAISIN	FRAISE	CHAT	TORTUE
--------	--------	------	--------

PRENOM :

ananas	orange	hibou	tortue
--------	--------	-------	--------

PRENOM :

banane	kiwi	éléphant	serpent
--------	------	----------	---------

PRENOM :

cerise	noix	girafe	vache
--------	------	--------	-------

PRENOM :

fraise	raisin	chat	mouton
--------	--------	------	--------

PRENOM :

pomme	zèbre	dauphin	lapin
-------	-------	---------	-------

PRENOM :

ananas	noix	hibou	serpent
--------	------	-------	---------

PRENOM :

banane	orange	éléphant	tortue
--------	--------	----------	--------

PRENOM :

cerise	kiwi	girafe	zèbre
--------	------	--------	-------

PRENOM :

fraise	pomme	chat	vache
--------	-------	------	-------

PRENOM :

banane	raisin	mouton	dauphin
--------	--------	--------	---------

PRENOM :

pomme	ananas	vache	lapin
-------	--------	-------	-------

PRENOM :

raisin	fraise	chat	tortue
--------	--------	------	--------