

## Objectifs:

Explorer l'espace. Observer autour de soi. Mémoriser un emplacement. Se déplacer efficacement. Décrire verbalement le lieu ou mon trajet.

## Déroulement, consignes et règles:

On distribue à chacun des élèves un objet qui restera le sien ( balle de tennis ou cube avec un chiffre ou un dessin dessus ) L'élève va poser son objet personnalisé appelé « balise » et revient au point de départ. Au signal de l'enseignant, il repart récupérer son objet.  
Pour ceux en difficulté écrire ou dessiner dans la main le chiffre ou le dessin qui lui est attribué.



## Variantes, évolutions des jeux:

Changer le point de départ.  
Nombre d'objets par élève.  
Temps entre pose et récupération (sablier).  
Introduire le plan, faire une croix à l'endroit où l'on a déposé son objet.  
Agrandir l'espace de jeu.  
Jouer dans un espace où tout est identique, il n'y a pas d'objets identifiables, de repères remarquables. Créer de la confusion et de l'incertitude.

## Durée:

10 minutes

## Répétition:

2 à 3 fois

## Equipement, Matériel:

Au moins 20 objets différents ( balles, cubes)  
Plan de l'espace de jeu

## Schéma, dessin:



## Comportements observables:

L'élève revient avec son objet 6 fois sur 10.  
Les élèves ne déposent pas tous au même endroit leur objet, chacun trouve « une cachette » différente.  
Tout l'espace de jeu est exploité.  
Toutes les dimensions sont utilisées. Pas seulement à la hauteur des yeux ou devant quelque chose: en haut, en bas, derrière, au dessus, entre deux...