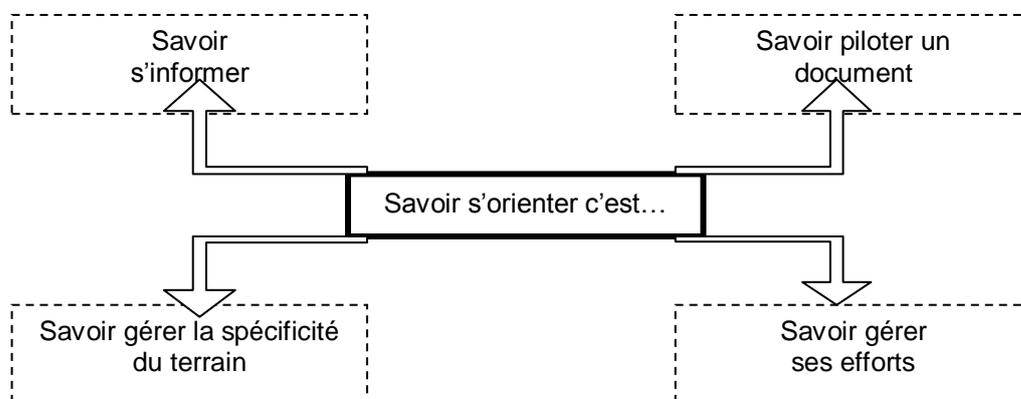
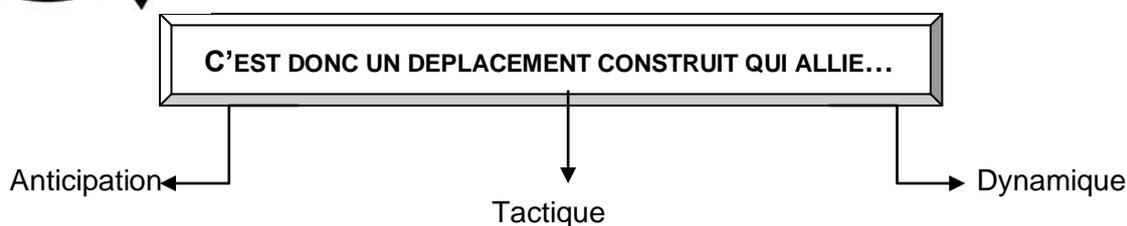
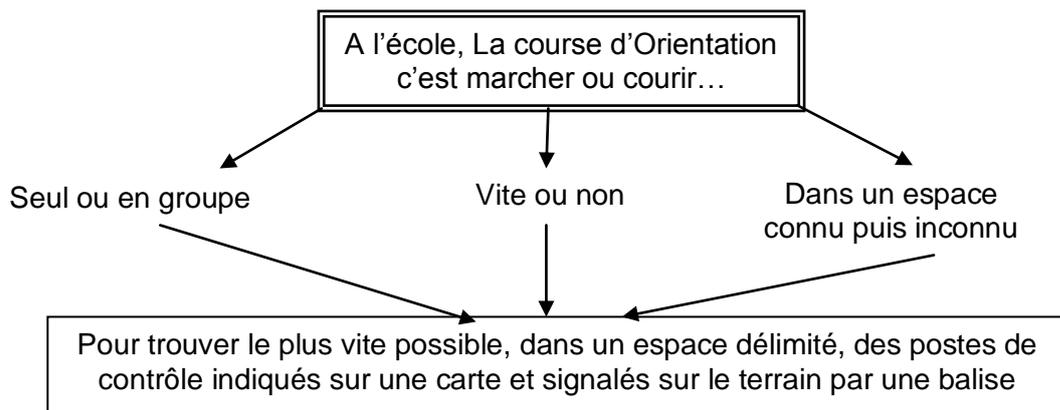




PROJET ORIENTATION AU CYCLE 1

*Proposition d'activités pour construire
des compétences de repérage et d'orientation,
finalisés par un rallye photo d'école*

Année scolaire 2010-2011



PROPOSITION DE RENCONTRES DE CIRCONSCRIPTION

**DOMAINE : Adapter ses déplacements à différents
types d'environnements.**

**PUBLIC VISE : Les élèves de cycle 1
de l'école maternelle.**



Rencontres ORIENTATION

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements – Domaine 2

Se déplacer (marcher – courir) dans des environnements proches

Type 1 : Cycle 1 - par école - travailler dans l'espace proche

Public concerné : les 13 écoles maternelles de la circonscription.

Modalités: en interne, avec l'aide de la CPC EPS, collaborer entre élèves pour maîtriser son espace scolaire. La rencontre verra se retrouver les classes d'une même école. Elle se déroulera sur une demi-journée, au cours du mois de mars 2011.

Introduction

Ce document présente le projet de mise en œuvre d'une rencontre sportive « ORIENTATION » par école en maternelle. Cette rencontre constitue l'aboutissement des unités d'apprentissages « activités de repérage et d'orientation » que chaque enseignant aura préalablement mises en œuvre dans sa classe.

Je me tiens à votre disposition pour vous aider à mettre en œuvre ce temps, que ce soit pour la prise de clichés, la confection du matériel de jeu ou la coopération le jour de la rencontre finale.

L'objectif est de faire coopérer les élèves de sections différentes, donc connaissant plus ou moins bien les lieux scolaires, afin de construire des compétences de repérage. C'est l'occasion pour l'équipe éducative de réunir tous les élèves autour d'un projet commun.

En amont du jour de la rencontre, deux tâches sont à accomplir :

- photographier les divers lieux de l'école dans lesquels seront déposées les balises. La photographie peut montrer un plan large d'une pièce à retrouver, puis une autre, associée à la première, pourra repérer plus précisément un lieu précis de ladite pièce. Le choix du type de prise de vue du cliché photographique est un élément de variation dans les indices proposés aux élèves pour localiser les balises.
- faire pratiquer aux élèves des activités préalables d'apprentissages (voir en annexe des séances) et d'observation afin de mener à bien le rallye photo clôturant ce module.

Situation finale :

Le rallye photo

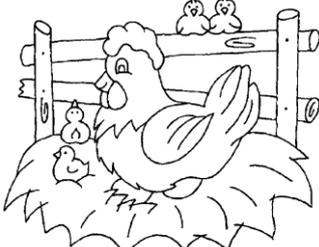
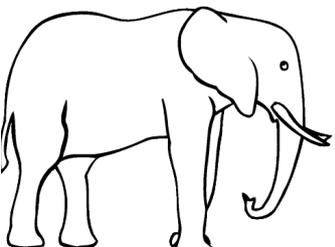
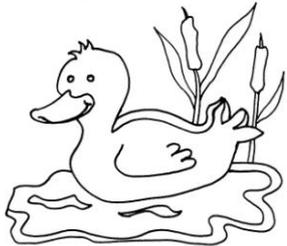
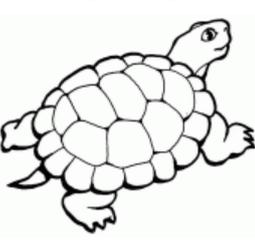
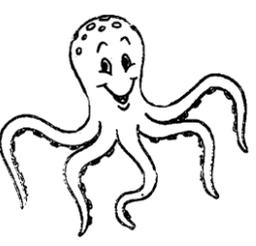
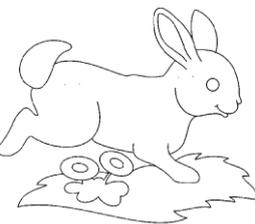
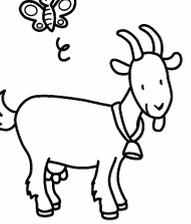
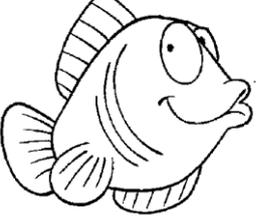
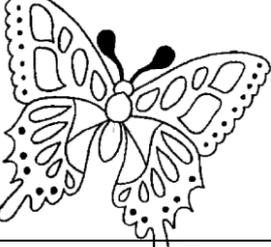
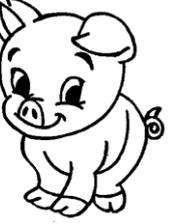
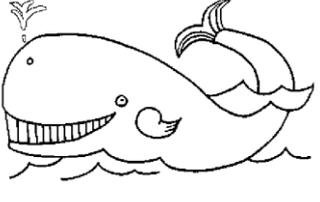
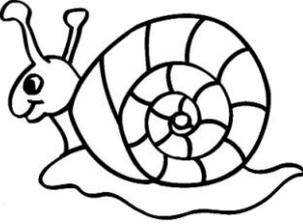
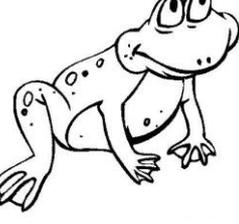
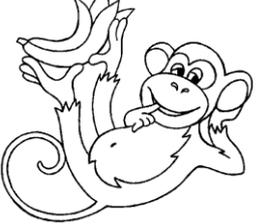
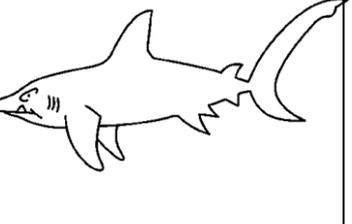
But : Réaliser, en respectant un ordre, un parcours dans un espace défini et connu, à l'aide de photos

Dispositif : Des pièces de puzzle (carte postale découpée par exemple) sont disséminées dans l'espace à des endroits précis, indiqués sur des photos. Il faut prévoir un puzzle par équipe.

Consignes : Par trois (un élève de chaque niveau), à l'aide d'une série de photos (3 à 5) retrouver les pièces du puzzle et le reconstituer.

Critères de réussite : bonne reconstitution du puzzle complet - rapidité d'exécution -

Organisation : pour constituer les équipes, il convient d'associer 1 PS, 1 MS et 1 GS. A priori, dans ce cas de figure, les équipes seront assez homogènes pour ce qui est de la connaissance des lieux, des capacités motrices et du nombre d'élèves à gérer. Pour les écoles à fort effectif, il semble préférable d'étaler sur deux ½ journées la passation de la situation finale. Chaque équipe sera identifiée par une couleur et un animal, ce qui permet d'en constituer un grand nombre différent. Un simple badge fixé sur le maillot de l'élève par une épingle de sûreté, aidera les élèves à visualiser l'équipe à laquelle il appartient.

POULE 	CHAT 	ELEPHANT 	COQUILLAGE 
CANARD 	TORTUE 	VACHE 	PIEUVRE 
LAPIN 	CHEVRE 	HIPPOPOTAME 	POISSON 
SOURIS 	PAPILLON 	RHINOCEROS 	DAUPHIN 
COCHON 	ANE 	LION 	BALEINE 
ESCARGOT 	GRENOUILLE 	SINGE 	REQUIN 

Ce document, imprimé sur des couleurs différentes, permet de constituer les équipes. Photocopier cette page 3 fois en vert, permet par exemple de constituer 24 équipes de 3 participants.

Le matériel sera préparé par Mme PLANKEELE et mis à disposition des écoles.

Activités d'entrée - OBJECTIFS :

Oser s'impliquer dans l'activité, participer, se faire plaisir, suivre un itinéraire

« Je pose...je retrouve » Réf. Education physique pour les moins de 5 ans – Editions revue EPS p.83

➤ **OBJECTIFS** : Se repérer dans l'espace ; retrouver, reproduire un parcours.

➔ **But** : déposer, mémoriser, retrouver rapidement des objets déposés dans la cour d'école.

○ **Déroulement** : Dans un premier temps l'enseignant a caché les objets, les enfants doivent alors les retrouver. Chaque enfant dépose un objet et revient vers le maître. Au signal, chacun repart cacher un objet revient. Au deuxième signal, il retourne le chercher, le plus rapidement possible.

« Le jeu du marché » Réf.EPS1 n°108 p 35 (Adaptation de « Bonne route »

➤ **OBJECTIF** : se déplacer pour retrouver

➔ **But** : se rendre dans les magasins en respectant une liste de course.

○ **Déroulement** : Chaque enfant a une liste de course sous forme de dessin (dessin représenté sur les caisses correspondantes, caisse de voiture, légumes...) et doit faire son marché.

« le fil d'Ariane » Réf. EPS1 n°108 p19

➤ **OBJECTIF** : suivre un itinéraire continu

➔ **But** : suivre un chemin matérialisé par des cordes et des balises, pour retrouver les pièces d'un puzzle à reconstituer.

○ **Déroulement** : Chaque enfant parcourt un des 4 chemins donnés pour récupérer chaque pièce du puzzle déposé au pied de chaque balise.

Activité de référence - OBJECTIFS :

Évaluer les difficultés rencontrées par les élèves soulever les problèmes fondamentaux liés à l'activité orientation et réutiliser cette activité pour évaluer les progrès des élèves suite aux activités d'apprentissage

« Bonne route » Réf.EPS1 n°108 p 35

➤ **OBJECTIFS** : oser s'éloigner seul, pour retrouver des objets dans l'ordre indiqué sur la feuille de route.

➔ **But** : se rendre dans les maisons de chaque animal en respectant les indications de la fiche.

○ **Déroulement** : Dans la cour 5 caisses sur lesquelles sont représentés différents animaux et contenant des perles d'une couleur différente. Chaque enfant reçoit une cordelette pour enfiler des perles et une fiche indiquant 3 animaux. Leur ordre varie selon les fiches. Un affichage permet de visualiser la réussite ou non de l'itinéraire. Critères de réussite : le collier réalisé correspond à la fiche.

Difficultés pouvant être rencontrées : 3 domaines

- s'approprier l'espace et s'y repérer,

- lire, interpréter une feuille de route,

- socio-affectif : oser, réaliser seul en sécurité des actions dans un environnement proche et aménagé.

PROPOSITION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

LES PRINCIPES D'ACTION au cycle1 :

Cette unité d'apprentissage peut être menée de la petite à la grande section, selon le projet E.P.S de l'école, en l'adaptant au niveau et à la motivation des enfants.

Les espaces d'évolution seront principalement la salle de classe, la salle de jeux, la cour, l'école.

La démarche utilisée consistera à amener les enfants de l'espace vécu, connu, à l'espace perçu, représenté

Compétences liées à l'orientation C 1

Compétences	Connaissances		Capacités
<ul style="list-style-type: none"> Maîtriser différents modes de déplacement : marcher, courir, sauter, grimper... Enchaîner plusieurs actions en suivant une direction. 	<ul style="list-style-type: none"> Observer, verbaliser les actions et les représentations (orale, visuelle, sonore). Adapter ses conduites motrices à un milieu complexe, varié, Choisir ses déplacements, ses actions. Coder, décoder des déplacements. Vérifier constamment la concordance entre la représentation et le terrain. Intégrer la notion de sens dans le déplacement. Situer un objet dans une zone matérialisée et dans une zone représentée. Mémoriser et reproduire un trajet. Connaître les critères de réussite. 		<ul style="list-style-type: none"> Se situer dans un espace donné. Accepter le déplacement dans un milieu incertain. Suivre un itinéraire en faisant des choix.
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser ses possibilités motrices pour réaliser une tâche particulière avec les contraintes du milieu. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte son niveau d'habileté. Apprécier les distances. Prendre des repères dans l'espace. Choisir un parcours adapté à son niveau. Connaître les règles de sécurité. 		<ul style="list-style-type: none"> Accepter de se « distancier » de l'adulte. Comprendre, décider et agir seul. Mener à terme un projet. Soutenir un effort (dépassement de soi). Se déplacer sur un itinéraire simple.
	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser des consignes, des trajets. Utiliser les codes de représentation choisis. S'informer. 		<ul style="list-style-type: none"> Accepter la coopération. Tenir des rôles différents. Vivre et respecter l'organisation, la sécurité. Aider les autres.
L'élève se déplace dans un terrain plus ou moins inconnu et aménagé.	C'est l'étape de la lecture : liaison entre le terrain et le symbole.	L'élève s'informe pendant l'action.	L'élève accepte l'incertitude.

Source : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/Comp2_au_C1.pdf

Documents en annexe :

- **annexe 1** : EPS au cycle 1 – Les activités d'orientation.(1 page) *Des activités proposées en fonction du niveau de classe.*
- **annexe 2** : Exemples de parcours pour découvrir l'école (les lieux de vie) et ses environs. (4 pages) *Des activités décrites – une progression sur les 3 années de l'école maternelle -*

Source : http://ecoles48.net/eps/orient_mat/orientation.pdf

Documents en annexe :

- **annexe 3** : *les compétences – une programmation d'activités à retrouver en ligne.*

Source : Inspection académique du Gers

Documents en annexe :

- **annexe 4** : *Des activités détaillée à mener..*

Source : Inspection académique de Haute-Savoie - Grenoble

Orientation et langage oral

Il existe une opportunité évidente à saisir pour travailler fructueusement le langage oral à partir de l'orientation. En effet, d'une part, le repérage humain est non seulement vécu mais formulé. Il se renforce par la conjonction de l'action motrice et de l'oralisation.

D'autre part, l'acquisition du langage est bien meilleure lorsqu'elle se fait "en situation", lorsque les mots sont "expérimentés". Les chercheurs disent que "l'acquisition du langage va de pair avec la construction du monde". La construction de l'espace "passe par des comparaisons, la dénomination des actions, des lieux, par la confrontation des points de vue".

De plus les activités d'orientation forment un vécu collectif qui donne du sens et favorise les échanges oraux entre les enfants.

Pour que le jeu d'orientation puisse se dérouler, les enfants vont être amenés à employer les termes exacts tant au niveau des "petits mots" qu'au niveau de la dénomination des éléments du milieu.

Les enfants vont ainsi utiliser et s'approprier des notions topologiques et temporelles relatives :

- Au positionnement :

gauche, droite, devant, derrière, dessus, dessous, sur, sous, en avant de, en arrière de, face à, en face de, au milieu de, au centre de, entre, à côté de, loin, près, proche de, à l'intérieur de, à l'extérieur de...

- Au déplacement (espace / temps) :

vers, à travers, proche, loin, court, long, directement, d'abord, avant, ensuite, en premier, en deuxième, puis, enfin, en dernier...

- Aux éléments constitutifs du milieu :

route, chemin, sentier, pont, carrefour, croisement, mur, barrière, banc, poubelle, talus, passerelle, lampadaire, ruisseau, rivière, torrent, mare, lac, plan d'eau, différents bâtiments (gymnase, cabane, stade, bac à sable, magasins : boulangerie, boucherie...), ...

Organisation de l'activité

Le travail en petits groupes est obligatoire pour la plupart des situations proposées. En effet, les enfants doivent absolument agir le plus possible en autonomie et l'enseignant doit observer, discuter, questionner...chaque enfant, pour être efficace et pour réguler les contenus. Par ailleurs le petit groupe favorise les échanges verbaux qui sont particulièrement importants. L'organisation de la classe doit donc être pensée en fonction de cette nécessité.

L'action autonome des enfants implique soit le choix d'un milieu sécurisé : enceinte de l'école, stade, gymnase...soit l'accompagnement de petits groupes d'enfants par un adulte qui n'intervient que sur le problème de la sécurité (ex : ateliers d'orientation de la Mat' s'éclate.)

Pour en savoir plus

- " La course d'orientation " d'Alain Roche (CRDP Grenoble) très intéressant y compris pour le cycle 1
- Revue EPS 1 : orientation en maternelle n° 98 (juin, juillet, août 2000), n° 102 (avril, mai 2001) n° 103 (juin, juillet, août 2001
- **Source** : http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar_enseignant/docs_pedas/bcu96_orientation/index.php

Compétences spécifiques : A - *Construire son itinéraire et sa trajectoire* A1 Repérer A2 Organiser
 B - *Diversifier ses sources d'information*
 C - *Elargir son espace d'action*

Situations d'apprentissage : Compétences visées :

- S1 : « **où est-ce ?** » *Construire son itinéraire et sa trajectoire Repérer*
- S2 : **circuit photo** *Construire son itinéraire et sa trajectoire Repérer Organiser*
- S3 : « **je pose...tu cherches** » *Construire son itinéraire et sa trajectoire Repérer Diversifier ses sources d'information*
- S4 : **parcours mémoire** *Construire son itinéraire et sa trajectoire Repérer Organiser Diversifier ses sources d'information*
- S5 : **rallye photo en étoile (vitesse)** *Construire son itinéraire et sa trajectoire Repérer Organiser*
- S6 : **circuit ficelle hors école** *Diversifier ses sources d'information Elargir son espace d'action*
- S7 : **circuit ruban hors école** *Diversifier ses sources d'information Elargir son espace d'action*
- S8 : **course au trésor hors école** *Construire son itinéraire et sa trajectoire Diversifier ses sources d'information Elargir son espace d'action*

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 1

« Où est- ce » (PS ...GS)

But : aller chercher des objets ou aller se placer sur le terrain

Objectif spécifique : → identifier un document : lecture d'image
→ prendre des informations sur un document : prise d'indices et de repères
→ faire la relation image / terrain

Dispositif : plusieurs photographies de divers points de la classe, la cour, l'école - Les enfants disposent d'une ou de plusieurs photos.

Travail par équipes de 2

Consignes : *identifier, décrire ce que l'on voit, situer sur le terrain*

par exemple : aller poser un objet à l'endroit photographié, ou aller chercher un objet déposé à l'endroit photographié.

Critères de réussite :

- Bonne description de l'image
- Utilisation d'un vocabulaire précis
- Localisation rapide du lieu représenté

Variables :

- où est la marotte de la classe ? (PS)
- faire deviner par description d'une photo le point précis matérialisé par une gommette (MS / GS)
- situer la place du photographe (GS)

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 2

« Circuit photo » (MS / GS)

But : réaliser un parcours dans un ordre donné.

Objectifs spécifiques : → repérer, localiser, suivre un fléchage, construire son itinéraire.

Dispositif : les enfants, par équipe de 2, disposent d'une série de photos, de divers endroits de la classe ou de la cour de l'école, organisées de façon linéaire.

Les points précis à localiser sont indiqués (par exemple par une gommette) sur la photo.

Consignes :

1 - *les enfants vont chercher les objets déposés à l'endroit indiqué par la croix.*

2 - *les enfants cherchent successivement les points indiqués et y déposent un objet.*

Critères de réussite :

- Repérage rapide des lieux à trouver.
- Ordre de passage respecté.

Variables :

- On fait varier le nombre de photos
- On introduit la dimension temporelle (vitesse)
- On fait verbaliser : « raconte par où tu vas passer » (d'abord, puis, ensuite, enfin...)
- les objets déposés sont des pièces d'un puzzle à reconstituer

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 3 « je pose, tu cherches » (PS / MS / GS)

But : cacher ou trouver des objets d'après des indications

Objectifs spécifiques :

- prise de repères
- développement de l'autonomie et de la confiance en soi
- relation document / terrain.

Dispositif : une série de photos sur lesquelles figure un emplacement précis (gommette)

L'équipe A dispose de quelques photos et va placer les objets à l'endroit indiqué.

L'équipe B va rechercher les objets.

On inverse les rôles.

Consignes :

- *Aller cacher des objets à l'endroit indiqué sur les photos*
- *Aller chercher les objets que les camarades ont cachés en s'aidant des photos.*

Critères de réussite :

- Les objets sont bien placés.
- Les chercheurs trouvent rapidement.

Variables

- travailler avec une photo à la fois (PS)
- Varier le nombre de photos mises à disposition de l'équipe.
- Introduire une notion de vitesse : chronométrer le temps mis pour placer, pour relever.
- varier l'espace utilisé (classe, salle de jeu, cour ..)

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 4 « parcours mémoire » (MS / GS)

But : effectuer un parcours de mémoire

Objectifs spécifiques :

- Etre capable d'organiser son déplacement
- Enregistrer dans sa mémoire des emplacements d'après une indication
- Visualiser mentalement ces emplacements

Dispositif : On nomme aux enfants successivement 2 (puis 3 ...) emplacements de la cour de l'école. Ils intériorisent, visualisent mentalement et mémorisent les endroits par lesquels ils doivent passer, puis réalisent le parcours.

Consignes : *Ecouter ou regarder, se rappeler, réaliser le parcours*

Critères de réussite :

- Pas d'oubli de lieux.
- Ordre de passage respecté.
- Vitesse.

Variables

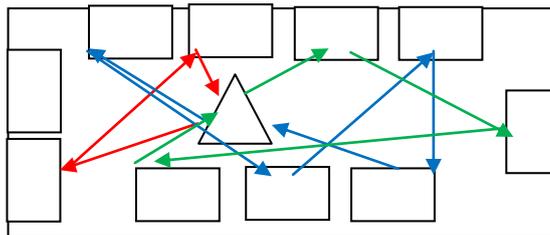
- sources d'informations : photos
- nombre de lieux
- rapidité
- codage du parcours schématisé

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 5 « rallye photo en étoile » (MS / GS)

But : réaliser un parcours en étoile

Objectifs spécifiques :

- orienter un document
- S'orienter
- Aller vite



Dispositif : les enfants disposent d'un document sur lequel sont organisées des photos de la cour. Ils doivent aller chercher (ou relever des codes) des objets à 2 ou 3 endroits, revenir au point de départ, repartir sur un autre circuit de même difficulté ou de difficulté supérieure, etc.

Consigne :

Effectuer un parcours dans l'ordre, revenir au point de départ, repartir pour un autre circuit.

Critères de réussite :

- Orientation rapide du document.
- Retour rapide au point central.
- Niveau de difficulté atteint

Variables

- Eloignement des postes par rapport au point central.
- Nombre de postes à trouver à chaque fois.
- Espace plus étendu, proche de l'école

SITUATION D'APPRENTISSAGE S 6 « circuit ficelle » (PS...GS)

But : réaliser un parcours en terrain inconnu

Objectifs spécifiques :

- s'approprier un espace inconnu
- Prendre des repères visuels
- Se déplacer en terrain varié

Dispositif : sur un terrain en dehors de l'école (stade, parc, jardin public, bois...) un parcours est balisé par une ficelle. Les enfants exécutent le parcours en suivant la ficelle. Ils expliqueront par où ils sont passés.

Consigne :

Suivre la ficelle pour faire un parcours

Bien regarder, se souvenir par où on est passé

Critères de réussite :

- Bonnes réponses motrices par rapport au terrain.
- Pas de peur ressentie.
- Bonne restitution orale (et / ou schématique) du parcours (GS)

Variables

- La corde est tenue (PS, MS)
- La corde est suivie des yeux (GS)
- Le parcours est refait sans l'aide de la ficelle (GS)

EPS au cycle 1 : Compétence spécifique n° 2
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

B. Les activités d'orientation :

Activités proposées	
Parcours découverte : « Suivre un itinéraire avec l'enseignant »	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Promenade accompagnée</u> par l'enseignant : prévoir la distance en fonction de l'âge. - <u>Le fil d'Ariane</u> : dans un espace clos (petit bois), suivre un fil de laine de couleur par parcours - <u>Jeu du Petit Poucet</u> : pendant la promenade, l'enseignant dispose des objets-repères (sur le principe des « petits cailloux blancs »), pour que les élèves puissent refaire le parcours en petits groupes. - <u>Parcours à la photo</u> : cf.USEP - <u>Parcours « Histoire à raconter »</u> cf.USEP - <u>Parcours « Anomalies »</u> : Après un 1^{er} parcours promenade, des objets sont disposés par l'enseignant, les élèves doivent repérer les objets (foulard dans un arbre, cerceau...) lors du 2^{ème} passage.
TPS ou PS-MS	
« Retrouver des indices, se repérer dans l'espace »	Dans un espace délimité (cour, parc, bois...) <ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeu de « Cache-et-trouve »</u> : par 2, un élève cache un objet, son partenaire le rapporte (à vue, sans voir avec guidage : « tu brûles, tu refroidis... », avec indice « près du grand arbre »...) - <u>Retrouver sa photo</u> : les photos d'identité des élèves sont disposées dans la cour, chacun retrouve sa photo plusieurs fois de suite, puis retrouve sa place sans photo en prenant des repères. - <u>Retrouver son code</u> : des codes (images, dessin, lettres...) sont placés au pied des arbres, accrochés à un arbuste... l'enfant muni d'un code identique doit retrouver le double. Suivant l'âge des enfants, on peut demander qu'il le rapporte, qu'il décrive où il l'a trouvé, qu'il colle une gommette relevée sur place (ou colorie avec un feutre de couleur fixé au code) sur une feuille de route... - La situation se complexifie avec la recherche de plusieurs codes à la suite (l'élève doit prévoir un itinéraire pour atteindre 3 ou 4 codes) ou avec de nouveaux emplacements.
MS-GS-CP	
« Relier représentation et terrain »	<ul style="list-style-type: none"> - <u>La photo-détail</u> : Retrouver un détail de la cour d'école à partir de sa photo - <u>Etablir une représentation</u> de l'espace de jeu, la comparer à celle des autres élèves, décider d'une représentation commune : le plan - <u>Activités de « topologie »</u> : représenter un parcours en salle de motricité ou dans la cour (cerceaux, lattes de couleur...), l'échanger, convenir d'une représentation commune. - <u>Créer un parcours</u> pour un autre groupe, le représenter pour l'échanger...
MS-GS	

Annexe 2

Exemples de parcours, pour découvrir l'école (les lieux de vie) et ses environs .

Ces différentes formes de parcours peuvent s'effectuer dans des milieux variés tels que: la cour, l'école, le parc, la clairière, la forêt très pénétrable.

1-Parcours de découverte sensoriel

Les enfants découvrent un espace en prenant des indices à l'aide des différents sens, et effectuent un ramassage d'éléments naturels.

2- Retrouver un objet posé.

Les enfants vont poser des objets (1 par enfant) dans différents endroits d'un espace délimité et reviennent au point de départ, au signal ils doivent le retrouver et le rapporter.

- *Variantes :* 1) Ils reviennent à un point de rassemblement différent du point de départ où l'enseignant se sera placé. 2) Les enfants reviennent au point de départ et vont chercher l'objet après l'écoute d'une petite histoire.

3- La course aux bruits

Dans un espace délimité (cour, clairière) 3 ou 4 enfants disposant d'instruments de musique variés vont se cacher dans des endroits très espacés. Ils font entendre les instruments régulièrement, des équipes doivent retrouver ces instruments et marquer sur la feuille de route les instruments trouvés.

- *Variantes :*
Varier les instruments (sonorité, nombre)
Varier les distances

4- Parcours avec fléchage (jeu de piste)

Dans un espace délimité les enfants par petits groupes suivent un fléchage (couleur, objets de même forme, codage, etc.....)

5- Parcours photos (aller chercher des balises à l'aide de photos)

Dans un espace délimité les enfants vont chercher à l'aide d'une photo du lieu, une balise et noteront le code de celle-ci sur une fiche de contrôle.

- *Variantes :*
 - Les enfants voient la photo mais ne l'emportent pas
 - Augmenter le nombre de balises à aller chercher.
 - Marquer au retour, sur un plan, une maquette, une photo aérienne, une carte simple, l'endroit où la balise se trouvait.

- *2 formes de parcours :*
 - * la course en étoile: Les enfants reviennent à chaque fois au point de départ, après avoir trouvé une balise
 - * la course d'orientation: Les enfants possèdent plusieurs photos des lieux, ce qui les obligent à effectuer un parcours pour prélever plusieurs indices qu'ils marqueront sur une feuille de contrôle. Les enfants peuvent avoir à reporter sur une photo aérienne, un plan, une carte simple l'endroit où la balise se trouvait.

7-Course avec une photo aérienne , un plan ou une carte.

Dans un espace délimité les enfants vont chercher des balises mentionnées sur différents supports (photo aérienne, plan, carte) et noteront le code de celles-ci sur une fiche de contrôle.

- *Variantes :* Augmenter le nombre de balises sur la photo aérienne, le plan ,sur une carte simple.
- *2 formes de parcours:*

* la course en étoile: Les enfants reviennent à chaque fois au point de départ et à chaque fois on marque une nouvelle balise à aller chercher

* le course d'orientation: Les enfants possèdent plusieurs balises marquées sur leur support ce qui les obligent à effectuer un parcours pour prélever plusieurs indices qu'ils marqueront sur la feuille de contrôle.

8- Parcours à partir d'une maquette d'un lieu (parcours mémoire)

Sur une maquette sont matérialisés des points représentant la place de balises à aller chercher, les enfants vont sur le terrain pour découvrir le code de chacune des balises à repérer

9 -Rando-photo

Les enfants effectuent un déplacement, grâce à :

- 1- Des photos contenues dans un document. On peut sur ce parcours placer des balises pour motiver les enfants dans la randonnée.
- 2- Des photos qui sont situées à chaque balise et qui indiquent la direction à prendre ou le changement de direction à effectuer pour faire la randonnée. On peut placer des balises sur le parcours pour motiver les enfants durant la randonnée.

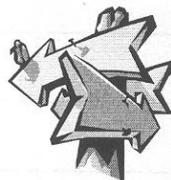
Les codes des balises d'un parcours d'orientation peuvent être :

- **des éléments d'un champ lexical** (animaux, fruits, légumes, jouets, peintres, musiciens, etc....)
- **des éléments pour reconstituer:**
 - un mot
 - une phrase
 - une histoire
 - un puzzle
 - un conte

PS	MS	GS
<p>Le milieu pour évoluer peut être: L'école et les lieux de vie (Où l'enfant mange, dort, travaille ou joue).</p>	<p>Le milieu pour évoluer peut être: L'école (bâtiments et extérieur), le village, un petit bois.</p>	<p>Le milieu pour évoluer peut être: L'école (bâtiments et extérieur), le village, un petit bois.</p>
<p>1- <i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Traces de pas dans la farine, dans la peinture, découpées dans de la toile cirée - Traces de sable répandu pendant un déplacement - Papier déroulé positionné sur des traces de pas ou sur un chemin entre 2 repères. - Ficelle ou fil de laine que l'on déroule durant le déplacement. - Toile cirée découpée en bande. - Matérialisation du départ, de l'arrivée sur le terrain (par une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée) 	<p>3. <i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Traces de pas dans la farine, dans la peinture, découpées dans de la toile cirée - Trace de sable répandue pendant un déplacement - Papier déroulé positionné sur des traces de pas ou sur un chemin entre 2 repères. - Ficelle ou fil de laine que l'on déroule durant le déplacement (emploi de 1 à plusieurs couleurs pour augmenter le degré de difficulté) - Flèches de couleur espacées - Toile cirée découpée en bande ou en forme de flèche. - Matérialisation du départ, de l'arrivée sur le terrain (par une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée) 	<p>1- <i>La matérialisation des déplacements sur le terrain peut se faire par:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un fléchage pour les randonnées - La pose de balises pour les 2 types de course
<p>2- <i>La matérialisation du déplacement sur une représentation de l'espace(la maquette) peut se faire par:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un report sur la maquette des balises grâce à des mini-photos de l'endroit où se trouvent celles-ci. - Un report sur la maquette du déplacement à l'aide d'une figurine. - Un report du déplacement sur la maquette., matérialisé avec un fil de couleur 	<p>2- <i>La matérialisation du déplacement sur une représentation de l'espace (la maquette, la photo aérienne, le plan dessin) peut se faire par:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Par des mini- photos sur les points remarquables. - Par une transposition graphique des déplacements (collage, coloriage du trajet réalisé) 	<p>2- <i>La matérialisation du déplacement sur une représentation de l'espace (la photo aérienne, le plan dessin, le plan) peut se faire par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Par des mini- photos sur les points remarquables. - Par une transposition graphique des déplacements (collage, coloriage du trajet réalisé)

PS	MS	GS
<p>Le milieu pour évoluer peut être: L'école et les lieux de vie (Où l'enfant mange, dort, travaille ou joue).</p>	<p>Le milieu pour évoluer peut être: L'école (bâtiments et extérieur), le village, un petit bois.</p>	<p>Le milieu pour évoluer peut être: L'école (bâtiments et extérieur), le village, un petit bois.</p>
<p>3. La matérialisation des parcours peut se faire par:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisation d'une vidéo des déplacements effectués lors d'une randonnée. - L'utilisation des photos de points remarquables pour construire, soit une randonnée, soit des parcours d'orientation. - La construction d'une maquette effectuée avec les enfants (avec des éléments naturels) 	<p>3. La matérialisation des parcours peut se faire par:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La construction d'une maquette effectuée avec des éléments plus symboliques (Augmenter le nombre d'éléments et extension de la maquette à l'ensemble des bâtiments) <p>On aborde la notion de représentation plane par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisation une photo aérienne ou d'un plan dessin (il aura été dessiné en entourant les éléments de la maquette avec un feutre avant d'enlever ceux-ci) où l'on marquera les endroits où ont été posées les balises. - La projection d'un plan au sol. 	<p>3. La matérialisation des parcours peut se faire par:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisation d'une photo aérienne - L'utilisation d'un plan dessin - L'utilisation d'un plan <p>La notion de plan peut être abordée par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un travail de collage ou coloriage pour matérialiser les différents espaces du secteur(bâti, non bâti, gravillonné, herbeux, etc...

QUOI DE NEUF ... ?



BOUSSOLE
CAP A
L ZEP
NOIATION ORENATION
S E M I N T

c'est bien

mais

GRAPHISMES
SYMBOLES
CODAGES
LECTURES
INDICES
ESPACES

c'est mieux ...!



S'ORIENTER À L'ÉCOLE MATERNELLE



Agir et s'exprimer avec son corps.

« L'action motrice est, à l'école maternelle, un support important de construction des apprentissages. C'est à cette période de l'enfance que s'élabore le répertoire de base composé d'actions élémentaires.

L'école doit offrir à l'enfant l'occasion d'élargir le champ de ses expériences dans des milieux et des espaces qui l'aident à mieux se connaître et à développer ses capacités physiques, qui l'incitent à ajuster et diversifier ses actions, qui lui offrent une palette de sensations et d'émotions variées, lui procurent le plaisir d'évoluer et de jouer au sein d'un groupe.

C'est dans cette perspective qu'il est amené à **explorer des espaces pensés et aménagés**, à agir face aux obstacles rencontrés en comprenant progressivement ce qu'est un risque calculé, à manipuler des objets pour s'en approprier ou en inventer des usages...

... Ces expériences l'amènent à exprimer et à communiquer les impressions et les émotions ressenties dans les codes culturels partagés mettant en jeu le corps, la voix, les traces laissées par la main...

Découvrir le monde.

L'école maternelle permet à l'enfant d'exercer sa curiosité en découvrant, au-delà de l'expérience immédiate, quelques-uns des phénomènes qui caractérisent la vie, la matière ou encore les objets fabriqués par l'homme. Les activités proposées dans cette perspective lui donnent des repères pour **ordonner les événements dans le temps qui passe et structurer les espaces** qu'il explore... »

Compétences devant être acquises à la fin de l'école maternelle.

- Réaliser une action que l'on peut mesurer.
- Se déplacer dans différents types d'environnement.
* activités d'orientation : environnements proches et familiers (école), semi-naturels et proches (parcs), ou plus lointains (bois, forêts...).
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
- Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

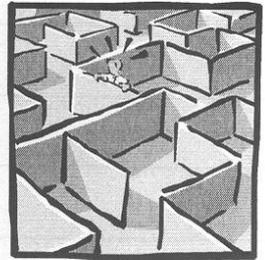
Compétences transversales.

- S'engager dans l'action.
* oser s'engager dans différentes actions dans des environnements proches et aménagés.
- Construire un projet d'action individuel ou collectif.
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
* prendre des repères dans l'espace (y compris mettant en jeu l'orientation du corps propre et l'orientation de l'espace environnant par rapport au corps propre).
- Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif.

Compétences dans le domaine du repérage dans l'espace

Être capable de :

- ! repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi,
- ! décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés,
- ! décrire et représenter simplement l'environnement proche (*classe, école, quartier...*),
- ! décrire des espaces moins familiers (*espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier*),
- ! participer à l'élaboration d'un projet conduisant à agir sur l'espace proche (*aménagement*),
- ! suivre un parcours décrit oralement (*pas à pas*),
- ! décrire ou représenter un parcours simple,
- ! savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (*en les manipulant, en les représentant*),



RELATION, EN DIX SEMAINES, DE SITUATIONS PÉDAGOGIQUES.

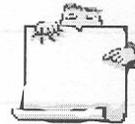
Sem. 1 : mise en relation d'une photographie et du terrain



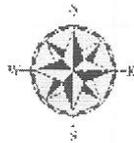
Sem. 2 : la place du photographe.



Sem. 3 : Les indices pertinents.



Sem. 4 : repérer un lieu précis.



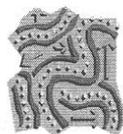
Sem. 5 : repérer les intrus.



Sem. 6 : reconstituer le décors.



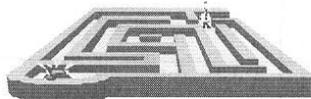
Sem. 7 : réaliser un parcours.



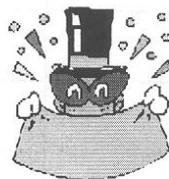
Sem. 8 : suivre un itinéraire.



Sem. 9 : la chasse au trésor.



Sem. 10 : le jeu de piste.



ACTIVITES D'ORIENTATION POUR LE CYCLE 1

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes

variées : Développer des capacités motrices dans des déplacements
 Développer les capacités d'adaptation et de coopération
 Acquérir une image orientée du corps (devant, derrière, au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche, loin, près)
 Apprendre à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou par les élèves.
 Verbaliser et représenter ces déplacements

Prendre des repères dans la classe, dans l'école
Se situer par rapport à des éléments remarquables
Repérer et situer des objets dans l'espace
Mémoriser un parcours

OBJET POSÉ et RETROUVÉ

Compétence visée	Mémoriser un parcours
Lieu	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le distribuer aux enfants. Déroulement : Chaque enfant dépose un objet et revient vers la maîtresse. Au signal chacun repart et le rapporte le plus rapidement possible. Variables : 1. Changer de lieu de départ vers son objet 2. Elargir le champ d'action
Critères de réussite	Retrouver rapidement son objet sans aide.

LES ENGINS REPLACES

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : 5 ou 6 engins porteurs variés. Déroulement : 5 ou 6 enfants rejoignent sur leur engin un lieu (indiqué ou non par la maîtresse) et s'y arrêtent. Au signal, ils reviennent vers la maîtresse et donnent leur engin à un camarade qui devra aller se positionner au même endroit. Variables : 1. La maîtresse change de lieu de plus en plus souvent 2. Elargir le champ d'action
Critères de réussite	Retrouver le bon emplacement

L'ENGIN DEPLACE

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : 5 ou 6 engins porteurs variés. Déroulement : 5 ou 6 enfants rejoignent sur leur engin un lieu (indiqué ou non par la

Détail photo	
Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe – l'école – le stade
Dispositif	Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue se trouve sur un côté d'une feuille ; en face et dans le désordre se trouvent des détails prélevés sur chaque lieu photographié. Déroulement : Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de lieux et à chaque fois trouver le détail qui lui appartient. Il suffira alors de relier les 2 photos sur sa feuille. Variables : Au cycle 2, les enfants sont munis d'un plan et doivent indiquer sur celui-ci l'emplacement de chaque lieu photographié.
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible Correspondances exactes : photos / détails et photos / lieux sur le plan

CHASSE AUX RUBANS	
Compétences visées	Trouver des objets cachés Oser franchir des obstacles
Lieu	La cour de l'école / Le jardin public / La forêt
Dispositif	Organisation : des rubans sont disposés à des endroits peu visibles ou peu accessibles des enfants Déroulement : les enfants, seuls ou en groupes partent et doivent rapporter le plus de rubans possible Variables : 1. la difficulté d'accès aux rubans 2. l'éloignement des rubans
Critères de réussite	Repérer et rapporter des rubans

CHAUD ET FROID	
Compétences visées	Diriger un camarade vers un emplacement précis Réagir aux indications et adapter ses déplacements
Lieu	L'école : salle de jeux – cour .../ Le jardin public , le bois
Dispositif	Organisation : Une caisse avec des objets de la classe à cacher (balles, cubes ...). Les élèves sont en binômes. Déroulement : Un enfant du binôme va cacher un objet et aidera son camarade à le retrouver avec les indications « chaud » et « froid ». Variables : 1. Elargir le champ d'action 2. Trouver d'autres indications et les utiliser (en avant, en arrière, tout droit, tournes... puis à droite, à gauche) 3. Cacher 3 ou 4 objets et les retrouver en effectuant un circuit : mémoriser et indiquer les emplacements
Critères de réussite	Donne les bonnes indications Suit correctement les indications données

Mettre en scène

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan (dessin, photo) Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe
Dispositif	Organisation : Un support tel qu'un ours en peluche, une poupée etc... sert de médiateur. Il est photographié dans différents ateliers et coins de la classe et/ou de l'école. Déroulement : Les élèves doivent observer la photo, identifier le lieu, le nommer puis s'y rendre pour replacer l'ours dans le décor photographié. Variables : Elargir le champ d'action Des éléments présents sur la photo, mais absents dans la réalité, doivent être ajoutés par les élèves en plus de l'ours en peluche.
Critères de réussite	La concordance avec la photo. La justification de ses choix.

Itinéraire photos

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe – l'école
Dispositif	Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser. Déroulement : Les élèves doivent se rendre à l'endroit figuré sur la première photo pour y trouver la seconde représentant un autre lieu et ainsi de suite. Variables : L'élève valide son passage dans un lieu en prélevant une gommette qu'il conserve sur un coupon de contrôle. A l'issue du parcours, on vérifie la correspondance entre les gommettes prélevées et les cartes de références constituées de photos noir et blanc numérotées dans l'ordre demandé.
Critères de réussite	Réalisation du parcours complet Correspondance entre les gommettes et les cartes de référence.

Chasse photos

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe – l'école – le stade
Dispositif	Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue + des intrus se trouve sur une feuille. Déroulement : Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de photos et les cocher sur leur feuille ; attention aux intrus ! Variables : L'élève valide son passage sur un lieu en prélevant une gommette qu'il colle en face de la photo correspondante.
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible Correspondance entre les gommettes et les photos

	<p>maîtresse) le laissent et reviennent vers la maîtresse. Les enfants observent les engins et leur position puis ferment les yeux pendant que la maîtresse change un engin de place. Demander à 1 ou un groupe d'élèves de remettre l'engin déplacé à sa place</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Changer 2 puis 3 puis tous les engins de place 2. Plusieurs groupes jouent en même temps 3. Elargir le champ d'action
Critères de réussite	Retrouver le bon emplacement

CHASSE AUX OBJETS

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	La classe
Dispositif	<p>Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : divers objets et jouets de la classe. Les objets sont tous disposés sur une ou plusieurs tables juxtaposées et bien visibles de la classe.</p> <p>Déroulement : « Vous observez bien tous les objets et à mon signal, vous fermez les yeux. » « A mon signal, ouvrez les yeux et nommez l'objet absent. »</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La maîtresse enlève deux objets 2. La maîtresse intervertit 2 objets ; les enfants les replacent 3. La maîtresse enlève tous les objets ; les enfants les replacent 4. Même jeu mais les objets sont disposés sur des tables non juxtaposées
Critères de réussite	Retrouver les objets, les bons emplacements

COURSE AUX TRESORS 1

Compétence visée	Mémoriser un endroit décrit oralement
Lieu	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	<p>Organisation : Disposer un grand nombre d'objets (les trésors) dans la classe ou la cour.</p> <p>Déroulement : le maître décrit l'objet, l'itinéraire à suivre pour le retrouver et l'emplacement où il l'a caché.</p> <p>Variables : L'étendue de l'espace d'action.</p>
Critères de réussite	Retrouver rapidement l'objet sans aide.

COURSE AUX TRESORS 2

Compétence visée	Mémoriser un parcours
Lieu	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	<p>Organisation : Disposer un grand nombre d'objets (les trésors) dans la classe ou la cour : 2 par élèves</p> <p>Déroulement : au signal, les enfants se déplacent, prennent un objet le rapportent et indiquent son emplacement à la maîtresse.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'étendue de l'espace d'action. 2. Jeu en 2 ou 3 équipes : objet dans la caisse de l'équipe si l'emplacement est bien décrit
Critères de réussite	Décrire correctement une position