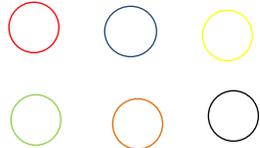


| | | |
|---|--|----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Agir s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique • Explorer le monde | Course d'orientation | Cycle 1 |
| <p><u>Champs disciplinaires :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés • Faire l'expérience de l'espace • Représenter l'espace <p><u>Attendus en fin d'école maternelle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation. | <p>Objectifs visés dans le module d'apprentissage:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de prélever des indices dans un milieu connu - Etre capable de choisir son itinéraire | |
| Déroulement | Forme de travail Matériel, durée, critères de réussite et de réalisation | |
| <p><u>Activités de mise en route</u></p> <p>PS-MS : le jeu des cerceaux</p> <p>Placer une gommette sur le plan de cerceaux et demander à l'élève d'aller se placer dans le cerceau indiqué par la gommette</p> <p><u>Variantes</u> : diminuer le nombre de cerceaux</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser une couleur identique de cerceaux Variation la disposition des cerceaux |  | |

MS-GS : le jeu des cerceaux

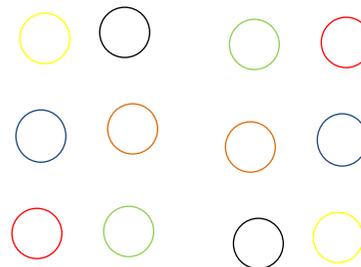
Par 2, un élève part se placer dans un cerceau de son choix. Le deuxième élève doit alors positionner son camarade sur le plan

Variante : Varier la disposition des cerceaux

Augmenter le nombre de cerceaux

Enlever un ou 2 cerceaux par rapport au plan

L'élève se déplace dans 2 ou 3 cerceaux, un itinéraire est alors demandé



Situations de référence

PS-MS : Les doudous perdus

Objectifs : prendre des indices

Mémoriser des informations

Déroulement : la classe est répartie en groupe de 5 élèves. La classe se déplace de façon groupée dans la cour avec l'enseignante. Elle dépose des « doudous » de différentes couleurs à des endroits « remarquables » : sous le banc, à côté de la cabane, derrière la poubelle, sur le rebord du muret, ...

Consigne : vous allez rechercher les doudous correspondant à votre couleur en restant groupé.

Critères de réussite : avoir retrouver l'ensemble des doudous

- « doudous » de différentes couleurs : foulards,...

MS-GS : les doudous perdus

Objectifs : prendre des indices

Mémoriser des informations

Organiser ses déplacements

Déroulement : le même que ci-dessus.

Consignes : vous devez retrouver les « doudous » correspondant à votre couleur d'équipe avant le signal

Critère de réussite : rapporter le plus de « doudous » possible dans un temps limité

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

Objectif 1 : être capable de prélever des indices dans un milieu connu

PS-MS – situation 1 : Le jeu des lapins

Objectif : Appréhender l'espace en repérant des points caractéristiques

Consignes : suivre le parcours des lapins correspondant à sa couleur d'équipe.

Mise en œuvre : des « lapins » de couleur sont disposés dans la salle de motricité par l'enseignante, avant la séance. Les enfants se déplacent dans la salle et repèrent les lapins (visibles) qui correspondent à leur couleur d'équipe. Au signal, l'équipe part en suivant le parcours de façon groupée.

- « doudous » de différentes couleurs : foulards,...
- Sifflet, musique

- 4 équipes de couleurs
- 3 « lapins » par couleur (12 « lapins au total »)
- 2 ou 3 lapins intrus
- Eléments caractéristiques possibles dans la salle de motricité : bancs, chaises, cerceaux, meubles, tapis, ...

Critères de réussite :

- Se déplacer de façon groupée
- Parvenir à retrouver le parcours des lapins

MS-GS – situation 1 : Le jeu des lapins 2

Objectif : Appréhender l'espace en repérant des points caractéristiques

Consignes : repérer les lapins correspondant à sa fiche d'équipe.

Mise en œuvre : des « lapins » avec un crayon de couleur sont disposés dans la cour de récréation par l'enseignante, avant la séance. Les enfants se déplacent dans la cour et repèrent les lapins (visibles).

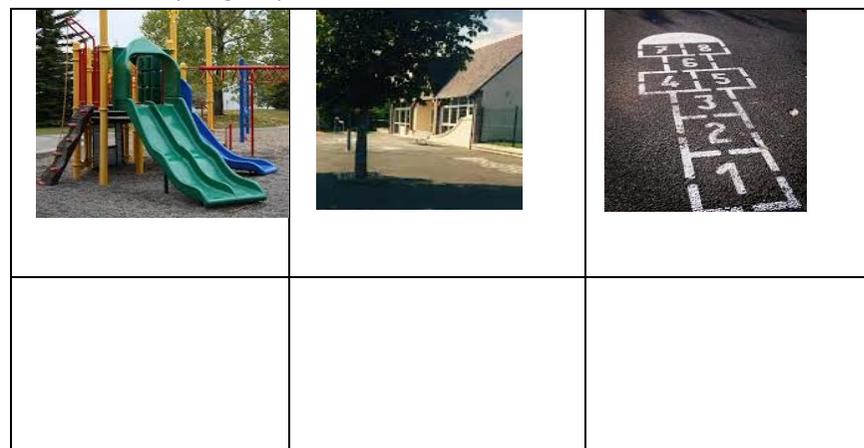
L'enseignante distribue une fiche par équipe contenant 3 photographies d'éléments caractéristiques de la cour (banc, arbre, marquage, portail, pot de fleur, toboggan...). Au signal, l'équipe se dirige, de façon groupée, vers l'élément correspondant à la première photo. La case située en-dessous est coloriée à l'aide de la craie présente à côté du « lapin ». L'équipe se rend alors vers le second lapin.

Critères de réussite :

- Se déplacer de façon groupée
- Parvenir à retrouver les lapins en utilisant les photos

PS-MS – situation 2 : Je pose, je retrouve

- Une douzaine de lapins et autant de crayons de couleur différentes (ou craie grasse)
- Fiche par groupe :



Objectif : identifier des éléments remarquables et les nommer en utilisant le vocabulaire spatial

Consignes : par demi classe, allez cacher votre image et vous me direz ensuite où elle est maintenant. A partir des indications, l'autre partie de la classe recherche, ensemble, les images cachées.

Variables : demander à l'élève où l'image a été retrouvée

Poser l'image à l'endroit représentée par une photo.

MS-GS – situation 2 : Je retrouve et je me pose

Objectif : identifier des éléments remarquables et les retrouver dans l'espace de la cour ou du parc.

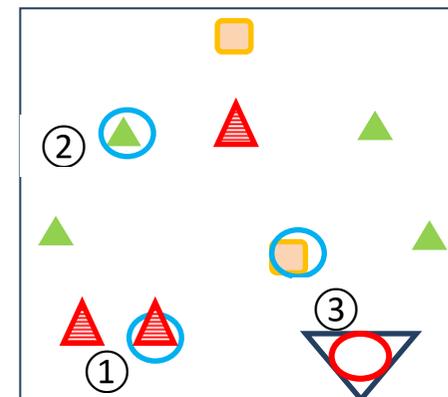
Consignes : par demi classe, observez la photo et allez retrouver l'endroit représenté puis posez-vous à côté. L'autre demi-classe se rend ensuite ensemble vers les différents éléments et vérifie que l'élève est placé au bon endroit..

Variante : utiliser les repères spatiaux pour se poser vers l'élément photographié : devant, derrière, sous, sur, entre.

Objectif 2 : être capable de choisir son itinéraire

PS-MS – situation 1 : le labyrinthe avec 3 repères

- Autant d'images que d'élèves
 - Salle de motricité ou cour de récréation avec des éléments « remarquables » : banc, poubelle, table
 - , chaise, jardinière, structure,..
 - Photos de ces éléments.
-
- Photos de différents éléments « remarquables » présents dans la cour ou le parc voisin de l'école.



- Jetons

Consigne : Effectuer un parcours dessiné sur un plan

Critères de réalisation :

- L'enfant se déplace dans l'ordre des numéros
- Près de chaque objet entouré l'élève prend un jeton.

Critères de réussite :

- Avoir le plus de jetons correspondant

Variantes :

- Augmenter le nombre d'objets placés au sol
- Augmenter le nombre de jetons à trouver

MS-GS – situation 1 : le labyrinthe avec 4 à 6 repères

Consigne : Réaliser le chemin en suivant l'itinéraire représenté.

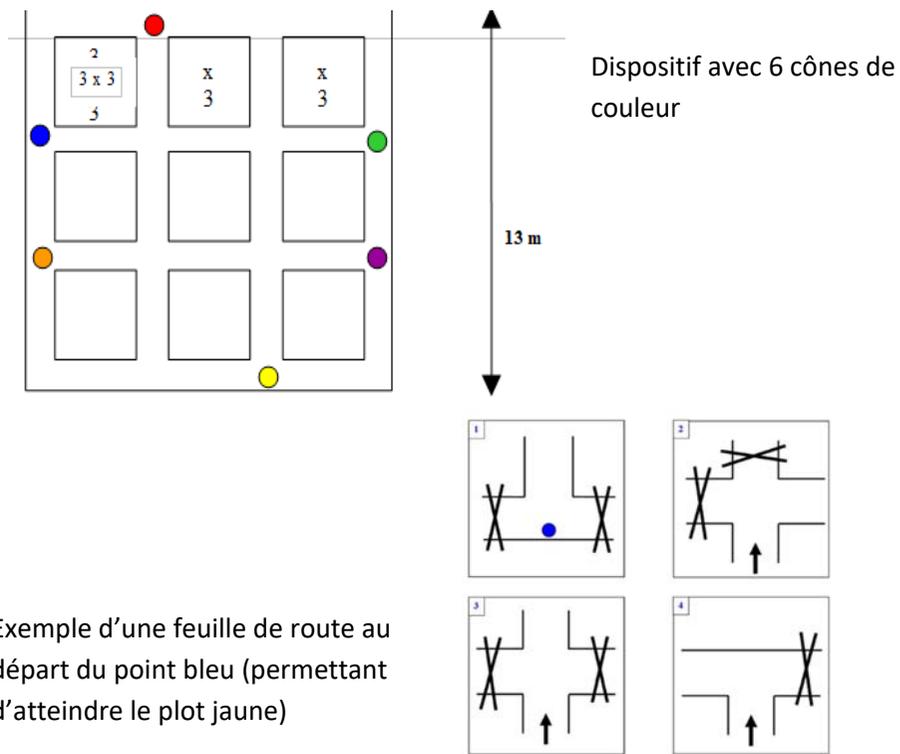
Critères de réussite :

- Cheminer sans revenir sur ses pas pour arriver à la bonne couleur du plot.

Variantes :

- Augmenter la distance entre le départ et l'arrivée
- Augmenter le cadre (3x4 ou 4x4)
- Mettre en place des points relais
- Faire verbaliser le chemin pour vérification

- 3 cerceaux
- Cônes de couleurs de différentes couleurs et taille



PS-MS – situation 2 : retrouve les animaux 1

Consigne : retrouver, à 2, les cartes animaux placées dans la salle de motricité à l'aide de photographies. La carte animal est alors placée sur la feuille de route (scratch, gomme-fix), sous la photo de l'élément repéré

Critères de réussite :

- Retrouver les cartes animaux situées aux points photographiés

Variantes :

- Augmenter la taille de la zone d'évolution
- Ajouter des photos intrus

MS-GS – situation 2 : retrouve les animaux 2

Consigne : Repérer, à 2, les points situés sur un plan de la cour d'école en respectant l'ordre des balises de la feuille de route.

Critères de réussite :

- Retrouver les empreintes correspondant aux points notés sur la feuille de route

Variantes :

- Cartes animaux disposées
- Feuille de route comportant des photos d'éléments de la salle de motricité : banc, structure, cerceaux, table, cônes, ...



- Plan de cour simplifié avec 6 points de repère numérotés : banc, toboggan, portail, arbre, cerceau, pot de fleur
- 6 cartes empreintes associées aux différents points repères : ours, chat, oiseau, chien, cheval, lapin

- Augmenter la taille de la zone d'évolution
- Mettre des cartes intrus
- Choisir l'itinéraire pour le réaliser le plus rapidement possible

- Feuille de route avec un crayon par binôme :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 1 | 6 |
| | | | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 1 | 6 |
|  |  |  |  |

