

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS ET A DES CONTRAINTES VARIEES

Activités d'ORIENTATION au cycle 1

Document élaboré par V.Balland, CPC EPS Saint Priest avec l'appui de P.Bouvard, CPD EPS Rhône et les travaux de l'équipe départementale du Rhône, 2014/2015

Objectif 2 **ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIEES** ¹

Enjeux essentiels de cet objectif : *Construire de nouvelles formes d'équilibres et de déplacements. S'adapter à différents types d'environnements en prenant des risques mesurés.*

Les différents attendus en fonction des âges	Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les conditions de la réussite
<p>TPS/PS</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles <p>MS</p> <ul style="list-style-type: none"> Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses <p>Fin de GS :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés 	<ul style="list-style-type: none"> Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles Construire des déplacements dans des espaces aménagés Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents Construire des espaces orientés Explorer avec plaisir le milieu aquatique 	<ul style="list-style-type: none"> Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant Solliciter les rééquilibrations Susciter les prises de risques Engager le groupe dans un projet d'apprentissage

Investir des espaces aménagés : des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes, en « coins », en « îlots », en « pays », en « étoile », en « parcours

Explorer le milieu aquatique

Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune « terrien »

Une démarche qui privilégie l'aspect ludique

¹ Document d'accompagnement en EPS 2015

PROGRESSIVITE ²

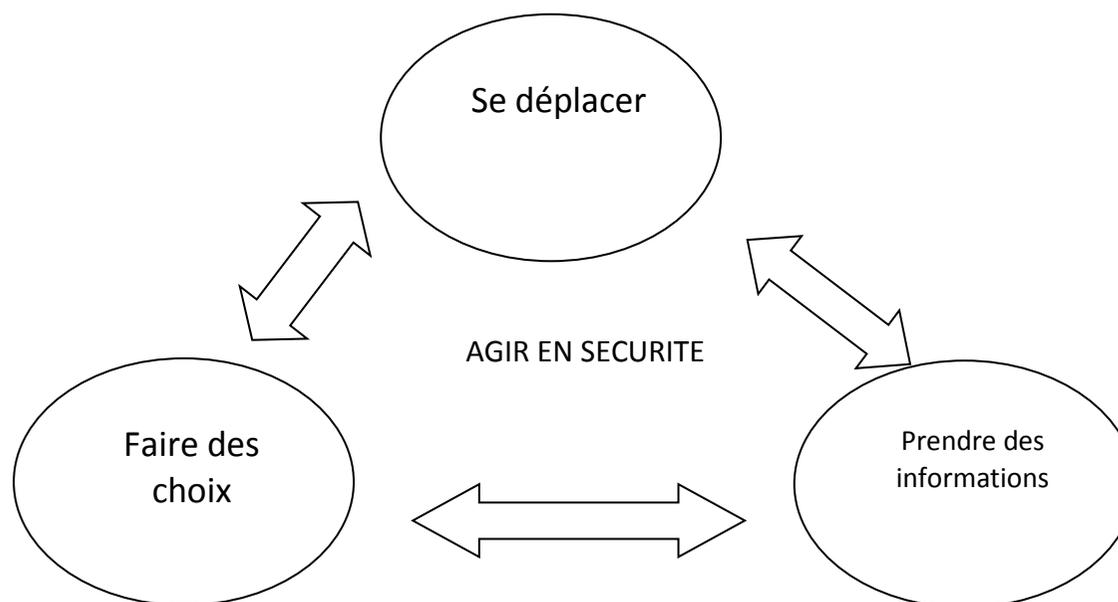
Période 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	Période 2 (autour de 3-4 ans)	Période 3 (autour de 5 ans)
<p>Découvrir différents aménagements et s’y déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle :</p> <p>Utiliser différents véhicules (porteurs, trottinettes, draisiennes, tricycles) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler...)</p>	<p>Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants :</p> <p>Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes</p>	<p>Expérimenter et choisir des modalités d’action et de déplacement en fonction des obstacles rencontrés ou des contraintes de réalisation :</p> <p>Assurer son équilibre avec des objets ou avec des véhicules inhabituels. Se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire</p>
<p>Prendre plaisir à s’engager dans un espace aménagé et y découvrir ses propres possibles :</p> <p>Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s’engager seul dans l’action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés</p>	<p>Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l’aménagement du milieu ou les contraintes de déplacement induites par les véhicules utilisés :</p> <p>Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels, se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire</p>	<p>Construire un projet d’action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :</p> <p>Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d’allure selon des signaux...</p>
<p><u>Ce que l’on peut attendre pour des élèves de PS :</u></p> <p>Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles</p>	<p><u>Ce que l’on peut attendre pour des élèves de MS :</u></p> <p>Explorer des actions motrices variées, de plus en plus maîtrisées, dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.</p>	<p><u>Ce que l’on peut attendre pour des élèves de GS :</u></p> <p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>

² Ressource maternelle – Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique – Objectif 2 - Eduscol

OBJECTIF « ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIES »

Enjeu de l'objectif	Ajuster sa conduite pour développer et mieux connaître ses ressources	
Contenus d'enseignement de l'objectif	PS	<ul style="list-style-type: none"> - Evoluer dans un espace proche et découvrir des actions élémentaires en lien avec des contraintes dans des espaces aménagés - Connaître et s'approprier un dispositif simple - Identifier les trajets et les actions réalisés - Oser faire avec l'enseignant, faire sans l'enseignant en restant concentré et en respectant les règles
	MS	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichir le Répertoire Moteur de Base (RMB) en reproduisant, en faisant de nouveaux essais, dans un espace familier mais élargi. - Connaître et comprendre le but et le critère de réussite - Identifier les trajets et actions réalisés et réussis - Faire sans l'enseignant en respectant les règles de sécurité et de fonctionnement.
	GS	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichir le Répertoire Moteur de Base (RMB) en faisant de nouveaux essais, juxtaposer puis coordonner des actions élémentaires dans un espace plus complexe, développer les prises d'informations (nature, nombre) - Connaître et comprendre le but, mettre en relation mes résultats et les manières de faire. - Choisir un trajet composé d'actions adaptées en fonction de ses propres ressources - Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement en acceptant de refaire, d'essayer, d'ajuster ses réponses.

On peut résumer ces contenus :



OBJECTIF « ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIES »

Dans un système de contraintes, l'enfant va, pour répondre à des exigences, réajuster, modifier, enrichir sa conduite. Par essais et erreurs, en fonction du résultat de son action, il va progressivement adapter ses déplacements en fonction de ses ressources. Cette adaptation nécessite l'acquisition de capacités motrices, de connaissances sur soi et sur l'activité et des attitudes. L'acquisition de cet objectif s'articule avec l'acquisition des objectifs langagiers et ceux du domaine « apprendre ensemble pour vivre ensemble ».

Les activités de pilotage et d'orientation par les contraintes dont elles sont porteuses (matérielles et exigences) vont contribuer à l'acquisition de cet objectif.

Les objectifs « FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE » et « REPRESENTER L'ESPACE » seront enseignés au travers de cette même activité support.

Construire des conduites nouvelles en orientation par rapport :

- À des **contraintes liées à un environnement progressivement moins connu** qui participe à la construction de nouveaux rapports à l'espace (espace d'action, espace topologique, espace projectif)
- À **des contraintes liées à l'action** : les paramètres de l'action : l'espace de déplacement (plus ou moins grand, plus ou moins inconnu), les caractéristiques du déplacement (marcher, courir) et les conditions de réalisation des actions qui pourront être isolées, juxtaposées, puis combinées
- À **l'utilisation de représentations de l'espace adaptées au développement des élèves**
- À **la mise en relation de l'espace vécu et de l'espace représenté**
-

Les enjeux essentiels de l'objectif dans cette activité³ :

Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle, éléments spécifiques à l'activité d'orientation⁴ :

	ETAPE 1 (autour de 2ans et demi - 3 ans)	ETAPE 2 (autour de 4 ans)	ETAPE 3 (autour de 5 ans)
CONSTRUIRE DES ESPACES ORIENTES	<i>Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.</i>	<i>Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.</i>	<i>Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.</i>
	Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des repères spatiaux	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné, en utilisant des indices spatiaux plus nombreux - Le représenter sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables 	<p>Expérimenter et choisir des modalités d'actions et de déplacement efficaces en fonction des obstacles rencontrés ou des contraintes de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes - Elaborer des représentations codées et légendées d'un parcours simple. - Mémoriser un parcours

³ Ressource maternelle – Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique – Objectif 2 - Eduscol

⁴ idem

○ **Faire l'expérience de l'espace**

Des informations relatives à l'espace et des informations relatives au corps sont nécessaires pour l'élaboration de conduites adaptées.

Il faut donc permettre aux élèves de prendre des repères sur l'environnement et sur eux même. Un repère c'est une source d'information qui doit être identifiable et identifiée.

L'appréhension de l'espace et la conscience de son corps ne sont pas des fonctions isolées mais sont interdépendantes. Les premiers ajustements moteurs permettent la maîtrise de l'espace topologique (PS). Mais pour passer de cet « espace vécu » à « un espace perçu », puis « représenté », c'est à dire à un espace intégré au niveau cognitif, il faut que soient mises en relation les informations d'origine extérieure et les informations provenant du corps (MS GS). Cette mise en relation passe nécessairement par la mise en jeu de la fonction d'intériorisation.

Il s'agit donc de :

- Structurer l'espace : donner des repères identifiables faisant sens pour l'élève (identifiés)
- Recentrer l'élève sur les conditions de son action, en lui permettant une mise à distance de son action

○ **Représenter l'espace.**

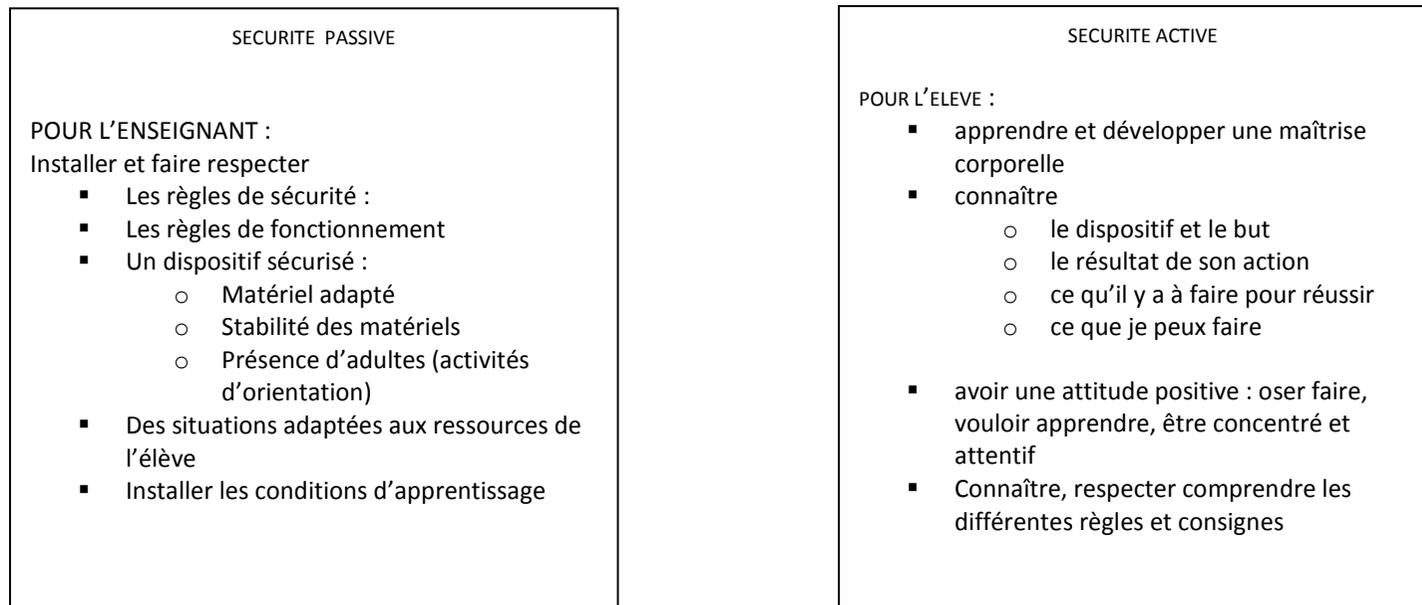
Elle correspond au recul réflexif nécessaire à l'apprentissage. Elle correspond à une partie de la notion de trace développée par R Michaud. Elle sollicite les fonctions du langage et s'opérationnalise dans la démarche : un **avant, pendant, après la séance** autour des traces conservées et partagées

L'enseignement de ces objectifs seront opérationnalisées à travers :

- Les contenus d'enseignement de l'objectif « adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnement et à des contraintes variées ».
- La démarche d'enseignement mise en place dans les modules, au travers la notion de traces.

CONSTRUIRE UNE CONDUITE ADAPTEE POUR AGIR EN SECURITE

2 axes à travailler



Les objectifs:

- Enrichir le répertoire moteur de base de l'élève
- Construire des repères sur soi (passer de repères externes à des repères sur soi, importance des informations visuelles, vestibulaires kinesthésiques) et de repères spatio-temporels.
- Se connaître et connaître ses ressources (cela passe par une connaissance du résultat de son action) dans des mobilisations nouvelles du corps.
- Maîtriser ses émotions
- Avoir une attitude positive par rapport aux règles, aux autres et à son engagement

PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES AU COURS DES TROIS ANNEES DU CYCLE DANS LES **ACTIVITES D'ORIENTATION**

	PS	MS	GS
Compétence attendue	Réaliser un chemin de A à B (une entrée et une sortie) en respectant les règles de sécurité et de fonctionnement.	Réaliser un chemin d'un point A à une sortie B, en respectant les règles de sécurité et de fonctionnement et en connaissant sa réussite	Choisir et réaliser un chemin en fonction de la difficulté (adapté à mes ressources).
Espaces utilisés	La classe puis la cour Espace MICRO objets connus dans la classe Espace MACRO éléments de voisinage caractéristiques présents ESPACE D'ACTION VERS UN ESPACE TOPOLOGIQUE	La cour puis la cour de l'élémentaire Espace MICRO dans l'école Espace MACRO éléments de voisinage plus larges ESPACE TOPOLOGIQUE VERS UN ESPACE PROJECTIF	La cour puis un espace moins connu : cour de l'élémentaire, un parc public ESPACE PROJECTIF= par rapport au point de vue de l'élève VERS UN ESPACE EUCLIDIEN
Nature des informations	Points caractéristiques Sonores, orales, visuelles = photos d'éléments remarquables, Situées par rapport à une mascotte dans la classe	Points caractéristiques Sonores, orales, visuelles = photos Situées par rapport à une mascotte dans la cour	Mise en relation de points caractéristiques : un élément + <u>base d'orientation</u> Sonores, orales, visuelles = photos
Au niveau Des capacités motrices	Déplacements : <ul style="list-style-type: none"> • Marcher avec l'adulte puis marcher seul Prise d'information : <ul style="list-style-type: none"> • Prendre des repères dans un espace connu 	Déplacements <ul style="list-style-type: none"> • Marcher avec l'adulte puis marcher seul ou à deux, en courant sur des surfaces aménagées (chemins) Prise d'information <ul style="list-style-type: none"> • Prendre des repères (points caractéristiques) dans un espace plus large mais connu 	Déplacements : <ul style="list-style-type: none"> • Marcher ou courir seul ou à deux, en adaptant ses déplacements aux caractéristiques du terrain. Prise d'information <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, et réaliser un itinéraire dans un espace plus ou moins inconnu (base d'orientation toujours visible)
Des connaissances	<ul style="list-style-type: none"> • Les règles de sécurité : les limites de l'espace, le signal de début et fin de jeu • Le vocabulaire lié au positionnement des objets les uns par rapport aux autres (topologie) 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et comprendre le but et le critère de réussite • Savoir quel parcours j'ai réussi 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir son parcours et justifier son choix. • Conserver une trace de son parcours, la restituer.
Des attitudes :	<ul style="list-style-type: none"> • Oser s'engager dans l'action • Respecter les règles : de sécurité et de fonctionnement 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement. • Respecter les contraintes de la tâche (consignes, aménagements) 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement dans un environnement inconnu.

ELEMENTS DE MISE EN ŒUVRE :

	PS	MS	GS
Guidage de l'enseignant	<p>Respect des règles de sécurité et de fonctionnement</p> <p>Apprentissage des procédures : Aller quelque part et rapporter quelque chose</p>	<p>Respect des règles de sécurité et de fonctionnement</p> <p>Apprentissage des procédures : Aller quelque part et rapporter une preuve de son passage</p>	<p>Respect des règles de sécurité et de fonctionnement</p> <p>Apprentissage des procédures : Aller quelque part et rapporter un code</p>
Les étapes des APPRENTISSAGES de l'élève			
Investir un espace	Délimiter l'espace d'évolution : Promenade, promenade avec dépôt d'objets, tous ensemble	Délimiter l'espace d'évolution : Promenade, promenade avec dépôt d'objets, Tous ensemble puis à deux dans l'espace connu	Délimiter l'espace d'évolution : Promenade, promenade avec dépôt d'objets, Tous ensemble puis par 2 dans l'espace inconnu
Structurer l'espace	Repérer la place des éléments « <i>L'objet a une place</i> »	Repérer des points caractéristiques qui organisent le paysage	Repérer des points caractéristiques et les situer par rapport à la base d'orientation
Utiliser ses acquis	Les limites de l'espace, la place des objets, aller et revenir ensemble, rapporter quelque chose Dans des espaces moins connus	Les limites de l'espace, les points caractéristiques, aller et revenir seul, rapporter une preuve Dans des espaces moins connus, dans des espaces plus larges et dans des situations nouvelles	Les limites de l'espace, mise en relation des éléments du paysage, aller et revenir à deux, rapporter un code Dans des espaces moins connus, dans des espaces plus larges et dans des situations nouvelles
Evaluer	Parcours étoile à partir de photos	Parcours photos (3 points caractéristiques enchaînés)	Parcours étoile à partir d'un plan

CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE A PARTIR D'UN DISPOSITIF EVOLUTIF DE LA PS A LA GS

UNE DEMARCHE :

- Un module d'apprentissage long d'au moins 12 à 16 séances
- Une séance EPS en trois temps : avant pendant après
- Des tâches qui organisent les apprentissages des élèves avec :
 - Un dispositif clairement identifiable et repéré par les élèves
 - Un but
 - Des critères de réussite simples, observables et connus des élèvesEn GS, la mise en relation entre résultat de l'action et manières de faire utilisée est à travailler
- Construire, conserver des traces et les exploiter en classe (dessins, schémas, résultats...)
- Développer et entretenir le lien entre maîtrise de la langue et EPS, qui structure les apprentissages moteurs et la pensée de l'élève
- Organiser la relation et la communication entre les élèves
- **DONNER DU TEMPS POUR APPRENDRE : de nombreux essais sont nécessaires pour initier, puis stabiliser des apprentissages**

UNE MISE EN ŒUVRE :

- Le dispositif est travaillé alternativement en classe et en extérieur : pour les PS on peut commencer par une visite du dispositif, une prise de photos puis une exploitation en classe, en GS on prend connaissance du dispositif en classe, puis on s'y rend.
- Le dispositif est un ESPACE STRUCTURE avec des repères identifiables :
 - Un espace de parole délimité, distinct de l'espace d'évolution
 - Un espace d'évolution délimité par des bandes de couleurs ou des plots (mais ça bouge)
 - Un sens de rotation

-En PS la phase de découverte, où l'on installe les règles de sécurité et de fonctionnement (portes d'entrées et de sorties, arrêts, espace d'évolution et de parole, équipes) est très longue : de 6 à 8 séances

-En GS la phase de découverte dure 2 à 3 séances puis on peut redonner des consignes sur chaque chemin pour complexifier les actions.

-Il faut toujours essayer de maintenir au moins deux manières de faire différentes (pilotage : choix de l'engin) (orientation : en fonction de variables).

-Les premières séances sont consacrées à la gestion des règles, de la circulation. Les actions à réaliser sont faciles et peu contraintes.

SITUATIONS D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE ET INDICATEURS D'ACQUISITION

	ORIENTATION
Situations de fin de module	<p>Parcours étoile à partir de photos (PS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Espace connu (cour de l'école) ▪ Base d'orientation toujours visible <p>Parcours photos avec 3 points caractéristiques enchaînés (MS)</p> <p>Parcours étoile à partir d'un plan (GS)</p> <p><u>L'élève est capable de :</u></p> <p>PS : respecter les limites de l'espace, nommer la place des objets, aller et revenir seul ou à deux, rapporter quelque chose dans des espaces connus</p> <p>MS : respecter les limites de l'espace, nommer les points caractéristiques, aller et revenir seul, rapporter une preuve dans des espaces moins connus, dans des espaces plus larges et dans des situations nouvelles.</p> <p>GS : respecter les limites de l'espace, mettre en relation des éléments du paysage, aller et revenir à deux, rapporter un code dans des espaces moins connus, dans des espaces plus larges et dans des situations nouvelles</p>
Critères d'évaluation	<p>Le parcours est réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ si l'élève revient au départ avec sa preuve (PS) ▪ si l'élève revient au départ avec sa preuve et en respectant les contraintes sur l'action (MS, GS)

PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES DANS LES ACTIVITES D'ORIENTATION : types de situations et caractéristiques

Types de situations	Description
Investir l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Les limites de l'espace sont matérialisées (plots, jalons) • La promenade pour connaître les limites de l'espace (lignes d'arrêt) • La chasse aux objets, la chasse aux bruits, pour oser se déplacer dans l'espace délimité • Le petit poucet : déposer des objets le long du chemin, retourner les chercher et se souvenir de ce qui est caché.
Suivre un chemin donné	<ul style="list-style-type: none"> • Les points de départ et d'arrivée seront matérialisés. • Les circuits : Un chemin est matérialisé par un repère continu dans l'espace choisi. Les élèves et l'enseignant suivent ce chemin. • Au fil de ce chemin, on commence le repérage d'éléments caractéristiques • L'accompagnement verbal de ces différents moments est essentiel pour conduire les élèves à conscientiser ce qu'ils ont appris : nommer les objets et ce qui les entoure. <ul style="list-style-type: none"> • Variables : longueur de chemin parcouru par les élèves, connaissance et dimensions de l'espace, possibilité de refaire le chemin sans la présence de l'enseignant (à 2) pour les MS et les GS
Suivre un chemin parmi d'autres	<ul style="list-style-type: none"> • Faire partir les chemins d'un même point de départ • Les circuits de couleurs (cf. les circuits/évolution de la tâche): plusieurs chemins sont installés, repérés par leur couleur • Il s'agit de suivre le chemin désigné par l'enseignant et de ramener une preuve de son passage. • Variables: la longueur du chemin, la linéarité, le relief, chemins qui se croisent ou non
Identifier et utiliser des points caractéristiques	<p>La notion de point caractéristique est en construction, elle a été abordée dans les phases précédentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser/retrouver : il s'agit d'aller poser un objet sur un point caractéristique, ou à l'intersection d'un point caractéristique et d'un chemin de revenir à la base puis de décrire son emplacement (PS MS) le chemin pour s'y rendre(GS). Par demi classe (PS), par deux l'un place, l'autre regarde puis refait (MS), l'un place et donne les informations orales à un camarade qui l'attend au départ (GS). • Variables : identification des points caractéristiques (photos micros ou macros, photo avec mise en relation, éléments situés sur un plan), forme de groupement : par demi classe, par deux. • Parcours photo : une base d'orientation. Les élèves partent à la recherche d'un objet, d'un code situé sur un point caractéristique. Ils reviennent ensuite à la base. C'est un fonctionnement en aller-retour. • Mini circuit : la possibilité, quand l'espace est bien connu d'enchaîner 2 ou 3 points successifs, sans revenir au point de départ, selon un ordre imposé ou non.
Opérer la relation entre l'espace, les éléments naturels et un codage plus complexe	<ul style="list-style-type: none"> • La situation suivante nécessite au préalable un travail de lecture de « carte ». La carte est un dessin de l'espace travaillé obtenu d'après photo panoramique de cet espace. • Parcours étoile : dans l'espace ont été placés (aux points remarquables) des balises avec un codage. Au pied de ces balises on trouve une possibilité de coder son passage (crayon, bouchons). Sur la carte de l'élève, les balises sont représentées. Au départ, l'enseignant entoure au crayon la balise que l'élève va devoir retrouver à l'aide de sa carte. A son retour, l'enseignant contrôle et donne une nouvelle balise à l'élève

Matériel :

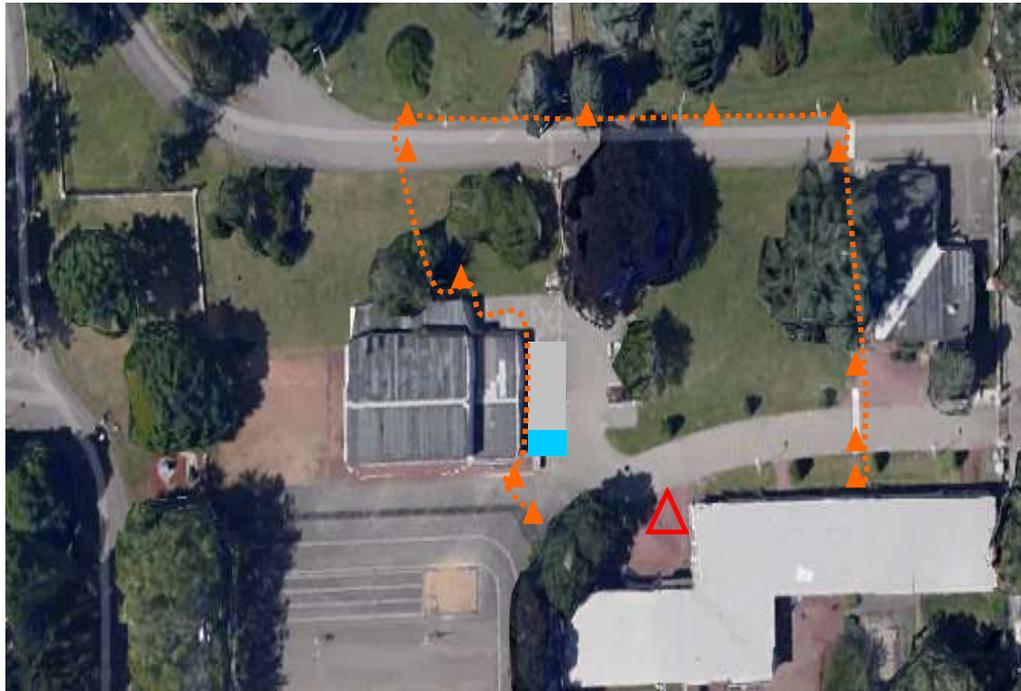
- Une série de photos (numériques ou non) des espaces travaillés. Une plastification de ces photos permettra une utilisation prolongée. Les emplacements des balises seront alors marqués par gommettes que l'on pourra déplacer.
- Les balises : balles de tennis usagées sur lesquelles on placera un dessin facile à reproduire, des numéros ou des lettres, objets de la classe, fanions de couleurs diverses.

Règles de sécurité :

- Respecter les limites à ne pas franchir (lignes d'arrêt)
- Au signal de fin de jeu, revenir au point de départ, même si l'objet n'a pas été retrouvé.

PRINCIPES D'ORGANISATION DES DISPOSITIFS EN ACTIVITES D'ORIENTATION

- Un espace clos et délimité
- Un espace plus ou moins connu
- Une base d'orientation fixe
- Un aménagement de l'espace si des contraintes sont posées
- Un signal sonore pour indiquer le retour à la base d'orientation.



Plots = limites du terrain



Base d'orientation

DEROULEMENT DU MODULE ACTIVITES D'ORIENTATION

PS/MS	Phase de découverte Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement Favoriser la quantité d'action	Phase de référence Se connaître	Phase de structuration Acquérir des habiletés nouvelles en s'exerçant	Phase de réinvestissement Réutiliser ce que l'on a appris dans une situation nouvelle	Objectifs langagiers (voir « Enseigner la langue orale en maternelle », P.Boisseau, Ed. Scéren/Retz)
	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles les critères de réussite 	<p>D'ordre lexical:</p> <ul style="list-style-type: none"> noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs (imagier) verbes d'actions pour décrire ce que je fais/ai fait ou ce que les autres font /ont fait (albums échos) verbes pour exprimer ses sentiments prépositions spatiales : ⇒ PS : à, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière, contre, en haut/en bas, dehors/dedans, à côté, près/loin, au milieu, autour, utilisées seules, sans GN (ex : <i>la mascotte est en haut</i>). ⇒ MS : idem PS + à côté de, près de /loin de, au milieu de, autour de, vers, en face de, suivies d'un GN (ex : <i>la mascotte est à côté du banc</i>). <p>D'ordre syntaxique :</p> <ul style="list-style-type: none"> les pronoms (je/on, il/elle) dans les commentaires de l'adulte, les commentaires par l'enfant de l'action de ses camarades, les commentaires de ses propres actions, dans les bilans les temps de l'action dans le récit des prouesses les prépositions spatiales dans les commentaires, dans le récit des prouesses les complexités : ⇒ PS : pour +infinitif, parce que, qui relatif ⇒ MS : parce que/comme, pour + infinitif/pour que, quand
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette) 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les éléments de l'espace d'évolution Décrire les photos 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire l'espace Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le dispositif 	
Dans la cour	<p>Investir l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> La promenade Le petit poucet (tous ensemble, puis par 2) La chasse aux objets La chasse aux bruits dans la cour 	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser le vécu 	<p>Suivre un chemin Suivre un chemin parmi d'autres Identifier et utiliser des points caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> Poser/retrouver Les circuits Le mini circuit <p align="center">dans la cour</p>	<p>Opérer la relation entre l'espace, les éléments naturels et un codage plus complexe</p> <ul style="list-style-type: none"> Parcours étoile à partir de photos (3 points caractéristiques enchaînés) dans la cour 	
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser le vécu Se représenter dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser le vécu Représenter l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire les chemins pris 	<ul style="list-style-type: none"> Raconter le parcours réalisé dans l'ordre des points caractéristiques relevés. 	
	3 à 4 séances	1 à 2 séances	8 à 10 séances	2 à 3 séances	

MS/GS	Phase de découverte Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement Favoriser la quantité d'action	Phase de référence Se connaître	Phase de structuration Acquérir des habiletés nouvelles en s'exerçant	Phase de réinvestissement Réutiliser ce que l'on a appris dans une situation nouvelle	Objectifs langagiers (voir « Enseigner la langue orale en maternelle », P.Boisseau, Ed. Scéren/Retz)
	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles les critères de réussite 	D'ordre lexical: <ul style="list-style-type: none"> noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs (imagier) verbes d'actions pour décrire la tâche à réaliser/ réalisée par moi ou les autres (albums échos) verbes pour exprimer ses sentiments prépositions spatiales : ⇒MS : à, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière, contre, en haut/en bas, dehors/dedans, à côté de, près de /loin de, au milieu de, autour de, vers, en face de, suivies d'un GN (ex : <i>la mascotte est à côté du banc</i>). ⇒GS : idem GS + à droite de/à gauche de
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette) 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les éléments de l'espace d'évolution Décrire les photos 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire l'espace Décrire la position d'un objet par rapport à un autre Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒GS : idem + sur le plan 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le dispositif Identifier et nommer les codages des balises 	
Dans la cour	Investir l'espace <ul style="list-style-type: none"> La promenade La chasse aux objets dans la cour La chasse aux objets dans l'espace école La chasse aux bruits dans l'espace école 	Se confronter à un véritable jeu d'orientation <ul style="list-style-type: none"> Le parcours photos dans l'espace école 	Suivre un chemin Suivre un chemin parmi d'autres Identifier et utiliser des points caractéristiques <ul style="list-style-type: none"> Poser/retrouver Les circuits Les circuits 2 Le parcours itinéraire dans l'espace école 	Opérer la relation entre l'espace, les éléments naturels et un codage plus complexe <ul style="list-style-type: none"> Parcours étoile à partir d'une photo, d'un dessin ou d'un plan dans l'espace école 	D'ordre syntaxique : <ul style="list-style-type: none"> les pronoms ⇒MS : je/on/il/elle ⇒GS : je/on/il/elle/nous dans les commentaires de l'adulte, les commentaires par l'enfant de l'action de ses camarades, les commentaires de ses propres actions, dans les bilans les temps de l'action dans le récit des prouesses, les prépositions spatiales dans les commentaires, dans le récit des prouesses les complexités ⇒MS : parce que/comme, pour + infinitif/pour que, quand) ⇒GS : pour que, quand,comme, si conditionnel, où relatif, que relatif
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser le vécu Représenter l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter l'identification et la nomination des différents éléments de l'espace d'évolution Trier et coller les gommettes sur une fiche collective de résultats 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire les chemins pris Verbaliser les manières de faire : reprise des affiches en classe Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche 	<ul style="list-style-type: none"> Associer le code à l'élément de l'espace correspondant 	
	3 à 4 séances	1 à 2 séances	8 à 10 séances	2 à 3 séances	

Phase de découverte PS - MS – GS : LA PROMENADE				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir l'espace Connaître les limites et les règles de sécurité	Se déplacer le long des limites du terrain. Observer les « passages interdits » (plots).	Humain : Toute la classe avec l'enseignant Matériel : Du matériel de balisage aux limites du terrain Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche. Cour de l'école (PS/MS/GS), puis espace école (MS/GS)	Toute la classe se promène sur les limites de l'espace de jeu.	aucun
En classe	Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)			
	Verbaliser le vécu. PS /MS : Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte MS/GS : Représenter l'espace + dictée à l'adulte			

Phase de découverte PS - MS: LE PETIT POUCKET				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir l'espace Oser s'engager dans cet espace en petits groupes sans l'adulte. Retrouver un itinéraire simple.	Se promener et repérer des points caractéristiques où déposer des objets Aller chercher et ramener au point de départ un objet à la fois	Humain : Toute la classe avec l'enseignant puis par 2 Matériel : Du matériel de balisage : plots Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche. Cour de l'école (PS/MS)	Toute la classe se promène sur les limites de l'espace de jeu et dépose des objets à des points caractéristiques. Puis par 2, les élèves vont chercher un objet à la fois. <u>Variante :</u> Une fois tous les objets rassemblés, aller les reposer (même objet, même endroit) et recommencer le jeu	Rapporter l'objet au point de départ. Se souvenir de l'objet et du lieu.
En classe	Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)			
	Verbaliser le vécu. Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte			

Phase de découverte PS - MS – GS : LA CHASSE AUX OBJETS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un lieu nouveau à partir d'exploration d'espaces, de surfaces en utilisant des informations sonores. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Ramener au point de départ des objets placés dans l'espace de jeu.	<p>Humain : Organiser la classe en plusieurs groupes (4) et un étalement des groupes sur le ou les espaces.</p> <p>Matériel : Du matériel de balisage : papier crépon, jalons. Des objets de couleurs différentes (autant que d'équipes).</p> <p>Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Le maître a placé dans une surface reconnue avant (partie d'un pré entre deux chemins) une grande quantité d'objets (balles de tennis, lego, jouets...).</p> <p>Chacun rapporte le maximum d'objets au point de départ (1 seul objet à la fois).</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Idem mais la recherche se fait par groupe : on doit remplir la caisse qui correspond à son groupe. • On définit 2 surfaces de jeu et 4 équipes : 2 équipes posent les objets qui correspondent à leur couleur dans la surface 1, idem pour les 2 autres équipes sur la surface 2. On va chercher les objets de son équipe, des autres équipes, sur la même surface, sur l'autre surface. • Idem, on fait varier l'étendue et la nature des surfaces (déboisée, boisée, lieu de départ éloigné). 	Revenir au point de départ avec les objets à rechercher.
En classe	<p>Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)</p> <p>Verbaliser le vécu.</p> <p>PS/MS : Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte</p> <p>MS/GS : représenter l'espace+ dictée à l'adulte</p>			

Phase de découverte PS - MS – GS : LA CHASSE AUX BRUITS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un lieu nouveau à partir d'exploration d'espaces, de surfaces en utilisant des informations sonores. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Pour les chasseurs découvrir le maximum de bruits, pour les bruiteurs être découverts par le moins de chasseurs possible.	<p>Humain : Organiser la classe en 2 groupes : les bruiteurs et les chasseurs.</p> <p>Matériel : Du matériel de bruitage : sifflet, pipeau, flûte, tambour, triangle, clochettes... Des feutres (1 couleur par bruit) Des fiches (cartons de contrôle) pour relever les bruits trouvés.</p> <p>Espace : Un espace découvert offrant des lieux de cache (parc aménagé) ou espace boisé. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>On reconnaît l'espace de déroulement du jeu. Les bruiteurs vont se placer dans l'espace et font du bruit toutes les 10 s. 3 mn après le départ des bruiteurs, les chasseurs partent à la recherche des bruiteurs. Quand un chasseur découvre un bruiteur, il se fait cocher une case de son carton de contrôle. La fin du jeu est annoncée par des coups de sifflet par le maître.</p>	Pour les chasseurs, avoir découvert au moins la moitié des bruits.
En classe	<p>Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)</p> <p>Verbaliser le vécu. PS/MS : représenter l'espace + dictée à l'adulte MS/GS : représenter les autres dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte</p>			

Phase de référence PS - MS – GS : LE PARCOURS PHOTOS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Confronter les élèves à un véritable jeu d'orientation.	Se rendre à l'endroit indiqué par la photo	<p>Humain : Organiser la classe en groupes de 2.</p> <p>Matériel : Des photos des points caractéristiques (plusieurs jeux). Un moyen de contrôle du passage au poste (objet à rapporter (PS), gommettes de couleurs, poinçons, code à relever (MS/GS)).</p> <p>Espace : Espace de jeu connu (celui des premiers jeux d'orientation). Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Par groupe de 2, une photo par groupe, se rendre à l'endroit de la photo, valider son passage, revenir au point de départ.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur un circuit réalisé par l'ensemble de la classe, au retour chaque groupe se voit proposer une série de photos. Retenir celles qui font partie du parcours réalisé. Classer les photos dans l'ordre de leur découverte. • Sur un circuit précis (jalonné si besoin) avec 4 photos (dont 1 de fausse), on doit repérer la photo inexacte. 	Revenir au point de départ avec le contrôle des postes à trouver.
En classe	<p>Nommer les éléments de l'espace d'évolution. Décrire les photos.</p> <p>PS/MS : verbaliser le vécu. Représenter l'espace MS/GS : Compléter l'identification et la nomination des différents éléments de l'espace d'évolution. Trier et coller les gommettes sur la fiche collective de résultats</p>			

En classe, repérer les différentes façons de donner des informations : gestes, oui/non, chaud/froid, mots pour caractériser l'espace. Parmi la liste des mots à propos de l'espace, cocher ceux que l'on a utilisés pendant le jeu.

Phase de structuration PS - MS – GS : POSER/RETROUVER				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Utiliser les notions de l'espace travaillées dans la situation « circuits 2 ^e phase » pour aller placer un objet et aider à retrouver cet objet.	<p>Pour le A : aller placer un objet dans son secteur de jeu. Donner des informations pour que celui-ci retrouve l'objet.</p> <p>Pour le B : retrouver l'objet à l'aide des indications du A.</p>	<p>Humain : La classe est divisée en binômes : A va poser un objet, B avec les indications de A va le rechercher. NB : L'espace de jeu est divisé en secteurs, sur chaque secteur plusieurs binômes peuvent travailler ensemble.</p> <p>Matériel : Des objets particuliers à aller placer, un objet par binôme.</p> <p>Espace : Cf. celles de la situation « circuits 2^e phase »: un espace structuré par des éléments naturels, si certaines parties manquent d'éléments, on y installera des fanions numérotés. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>On va placer un objet dans l'espace de jeu avec la moitié de la classe. On donne des informations pour l'autre moitié qui va rechercher l'objet.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Par binôme mais on n'utilise qu'une direction depuis le point de départ (pas de changement de direction). • Par binôme, on peut utiliser plusieurs directions. 	Trouver l'objet sans autre information que celles données par le binôme.
En classe	<p>PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒ MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒ GS : idem + sur le plan</p> <p>PS/MS : Décrire les chemins pris. MS/GS : Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>			

Phase de structuration PS - MS – GS : LES CIRCUITS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un espace nouveau à partir de circuits. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Refaire sans se tromper un parcours déjà réalisé.	<p>Humain : Organiser la classe en plusieurs groupes (4) et un étalement sur le ou les parcours</p> <p>Matériel : Du matériel de balisage : papier crépon, jalons. Des objets de couleurs différentes (autant que d'équipes).</p> <p>Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des chemins permettant la mise en place de plusieurs circuits. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Toute la classe avec le maître, on réalise un circuit matérialisé ou non par des jalons. La classe est divisée en 4 groupes. Chaque groupe de couleur pendant cette reconnaissance pose 4 ou 5 objets sur le circuit qui correspondent à sa couleur. Par groupe, retrouver les objets qui correspondent au groupe. On peut le faire dans le même sens ou dans un autre sens.</p> <p><u>Variante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • On explore d'autres circuits avec le maître mais sans indications (jalons) en regardant des objets remarquables ; ou circuits avec jalons mais sans le maître. Sur ces nouveaux circuits, 2 équipes posent des objets sur le circuit A et 2 sur le B. On va chercher les objets d'une autre équipe sur le même circuit ; sur un autre circuit. • Même fonctionnement que précédemment mais les objets sont à des points remarquables du circuit. 	Revenir au point de départ avec les objets qui correspondent au groupe.
En classe	<p>PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒ MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒ GS : idem + sur le plan</p> <p>PS/MS : Décrire les chemins pris. MS/GS : Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>			

Phase de structuration MS – GS : LES CIRCUITS 2 ^e PHASE				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Dans cette situation, il s'agit d'intégrer la notion de « entre » pour structurer l'espace. On procède à l'identique sur d'autres notion : après, à côté,...	<p>Aller placer un objet sur le circuit reconnu en respectant une consigne qui tient compte de la notion de « entre » :</p> <p>1 : entre le fanion 1 et l'arbre 2 : entre le fanion 2 et le sapin 3 : entre le croisement des chemins et le fanion 3 4 : entre le fanion 4 et le virage du chemin 5 : entre le croisement et le fanion 5</p>	<p>Humain : La classe est divisée en deux groupes, 1 groupe va placer ses objets, le 2^e groupe contrôle.</p> <p>Matériel : Des fanions qui sont placés à certains endroits du circuit. Des objets particuliers à aller placer, un objet par élève.</p> <p>Espace : Un espace structuré avec des chemins, des éléments caractéristiques, des surfaces de nature différente. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Le 1^{er} groupe va placer ses objets avec les consignes. Il peut y avoir plusieurs élèves sur la même consigne. Au retour des élèves, le 2^e groupe aidé du maître vérifie l'exactitude de l'emplacement des objets et les récupère.</p> <p><u>Variante :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Même organisation mais les enfants sont en doublette : 1 du groupe 1 et 1 du groupe 2, la vérification se fait par l'élève du 2^e groupe. 	Placer son objet en respectant la consigne sur le « entre ».
En classe	<p>Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒GS : idem + sur le plan</p> <p>Décrire les chemins pris. Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>			

Phase de structuration MS – GS : LE PARCOURS ITINERAIRE				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Utiliser les points caractéristiques et savoir les nommer. Utiliser un vocabulaire de position.	Se diriger vers les points caractéristiques choisis en suivant un itinéraire.	Humain : Classes organisée en groupes de 2. Matériel : -photos des points caractéristiques en plusieurs exemplaires. -fiche itinéraire à construire. -Jetons « trésors » associés aux points caractéristiques permettant de valider l'itinéraire choisi (PS/MS) ou gommettes et fiche de validation (MS/GS) Espace : Espace de jeu délimité. Cour de l'école (MS), espace école (MS/GS)	Le binôme choisit 2 à 4 photos, se rend au point caractéristique et rapporte la preuve de son passage à chaque point. <u>Variantes :</u> <ul style="list-style-type: none"> • L'itinéraire est fixé dès le départ. • L'itinéraire est réalisé avec des photos des points caractéristiques en main ou de mémoire. 	Ramener les jetons trésors (PS/MS) ou sa fiche de validation avec gommettes collées (MS/GS) correspondant à l'itinéraire choisi.
En classe	Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇨MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇨GS : idem + sur le plan			
	Décrire les chemins pris. Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)			

Phase de structuration PS - MS – GS : LE MINI CIRCUIT				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Confronter les élèves à un véritable jeu d'orientation.	Réaliser le parcours proposé par les 2 ou 3 photos des postes à trouver	<p>Humain : Organiser la classe en groupe de 2.</p> <p>Matériel : Des cartons/fiches pour 2 comportant 2/3 photos des points caractéristiques Un moyen de contrôle du passage au poste (gommettes de couleurs, poinçons, code à relever).</p> <p>Espace : Espace de jeu connu (celui des premiers jeux d'orientation). Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Par groupe de 2, un carton par groupe, se rendre aux endroits de la photo (ordre imposé, ordre libre), valider son passage, revenir au point de départ quand on a trouvé tous les postes.</p> <p><u>Variante :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Proposer des parcours de difficultés croissantes (longueur, nombre de postes, changement de directions, nature des postes). <p>Au besoin, on peut jalonner un parcours par des rubans.</p>	Revenir au point de départ avec le contrôle des postes à trouver.
En classe	<p>PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒ MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒ GS : idem + sur le plan</p> <p>PS/MS : Décrire les chemins pris. MS/GS : Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>			

La situation suivante nécessite au préalable un travail de lecture de « carte ». La carte est un dessin de l'espace travaillé obtenu d'après photo panoramique de cet espace.

Phase de réinvestissement PS - MS – GS : LE PARCOURS ETOILE				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Utiliser des informations symbolisées sur un représenté pour se déplacer.	Trouver la balise indiquée sur la carte	<p>Humain : Organiser la classe en groupes de 2.</p> <p>Matériel : une carte pour 2 des balises codées placées à des points remarquables un moyen de contrôle du passage au poste (gommettes de couleurs, poinçons, crayon, objet à rapporter, code à relever).</p> <p>Espace : Un espace déjà connu. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Dans l'espace ont été placés (aux points remarquables) des balises avec un codage. Au pied de ces balises, on trouve une possibilité de coder son passage (crayon, bouchons). PS : Les élèves disposent d'une fiche avec 3 photos de points caractéristiques. Ils se rendent à l'un d'eux, codent leur passage et reviennent à la base. Idem 3 fois</p> <p>MS : Les élèves disposent d'une fiche avec une photo panoramique de l'espace et 3 photos des balises situées à des points caractéristiques. Ils se rendent à successivement à chacun des points, codent leur passage et reviennent à la base.</p> <p>GS : Les élèves disposent d'une fiche avec le dessin en perspective cavalière ou le plan de l'espace. Sur cette représentation, sont indiquées les balises situées à des points caractéristiques. L'enseignant entoure sur le dessin/le plan, la balise où ils doivent se rendre. Ils se rendent à la balise et relève le code de celle-ci sur la fiche. Ils reviennent à la base. Idem 3 fois</p>	Revenir au point de départ avec les codes des balises.
En classe	<p>PS/MS : Découvrir le dispositif MS/GS : Découvrir le dispositif. Identifier et nommer les codages des balises</p>			
	<p>PS/MS : Raconter le parcours réalisé dans l'ordre des points caractéristiques relevés. MS/GS : Associer le code à l'élément de l'espace correspondant</p>			

