

Cycle 1
Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité physique ¹

Objectif : ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIEES



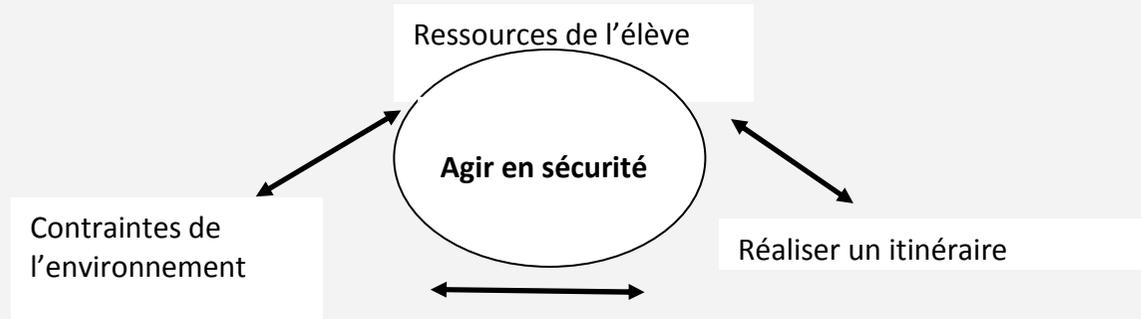
ACTIVITE SUPPORT : ACTIVITES D'ORIENTATION

¹ Nouveaux programmes maternelle BO n°2 du 26 mars 2015

Objectif : ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIEES

Savoir ajuster ses conduites en fonction de ses ressources et des contraintes du milieu physique et humain pour :

- Mieux se connaître
- **Agir en sécurité (construction de la sécurité active).**



« Se repérer et se déplacer dans l'espace »

Savoir prendre des repères sur le milieu et sur soi pour pouvoir se connaître et mieux agir.

Passer d'un « espace vécu » à « un espace perçu », puis « représenté »,

« Décrire ou représenter un parcours simple »

Savoir verbaliser des déplacements et pouvoir les représenter.

Elle sollicite les fonctions du langage et s'opérationnalise dans la démarche : avant, pendant et après la séance autour des traces conservées et partagées.

Sont nécessaires : un codage des actions, plan ou maquette ou photos du dispositif

LES ACTIVITES D'ORIENTATION

Analyse de la compétence*

ADAPTER

S'adapter signifie devenir plus efficient, dans ses déplacements.
Cela nécessite que l'élève accepte de s'engager et de dépasser ses inhibitions, qu'il accepte de s'éloigner du maître

L'adaptation est un concept proposé par Piaget qui explique la façon dont l'humain, dans un système de contraintes modifie sa conduite pour répondre aux exigences du milieu dans lequel il est amené à évoluer:

SES DEPLACEMENTS

Le déplacement est orienté *vers un but à atteindre*, un itinéraire à suivre, une balise à trouver.....

Le déplacement s'entend comme une recherche d'itinéraire : importance de la prise d'information, de faire des choix en mettant en adéquation des ressources et les contraintes de l'itinéraire, dans une forme motrice particulière

A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS.

Le milieu, en fonction de l'âge des enfants doit présenter une part plus ou moins grande d'incertitude

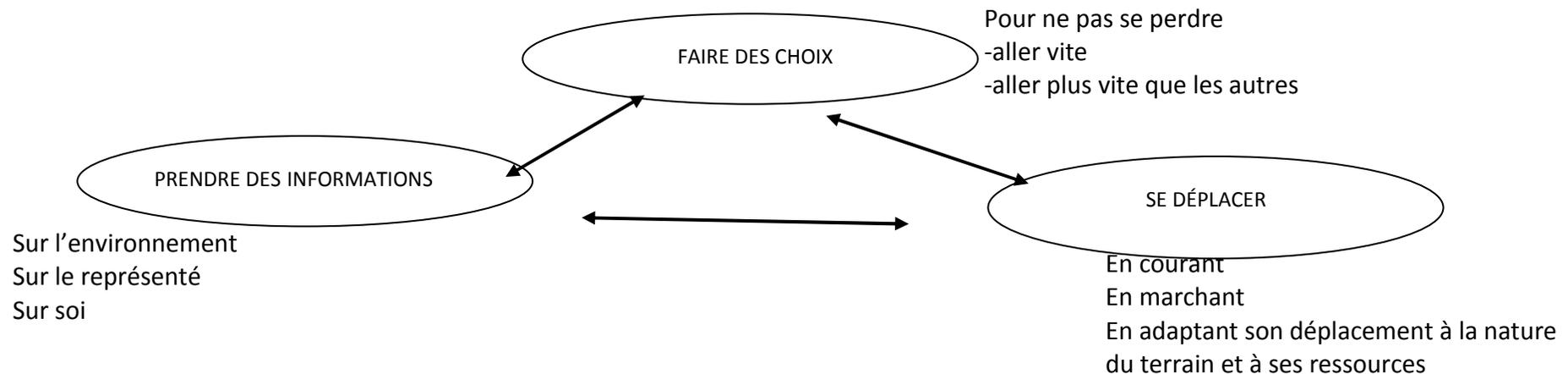
On va entendre environnement comme l'ensemble des contraintes, naturelles ou culturelles qui se pose à la personne dans l'activité.
Les contraintes sont variables selon :

- la nature du substrat :
- le mode de déplacement :
- seul ou en groupe

*(R Michaud .Agir dans le Monde à l'école maternelle. Nathan 2002)

Définition des activités d'orientation.

Le sens de l'activité : **Se déplacer dans un milieu plus ou moins connu, à l'aide d'informations relatives à l'environnement pour atteindre un but, en toute sécurité.**



Ce qui est attendu:*

	<i>Capacités</i>	<i>Connaissances</i>	<i>Attitude motivation</i>
De l'ordre du...	Faire	Dire	Faire et dire
Principes généraux	Coordonner les actions : marcher, courir en prenant de l'information	Ne pas se perdre en construisant une relation entre le paysage réel et sa représentation	Passer d'une perception subjective du risque (se perdre) A une perception plus objective (mise en relation ressources /environnement)
Cycle 1	Se déplacer en marchant ou en courant en reconnaissant les points caractéristiques (organisateur du paysage, base d'orientation) d'un lieu connu	Se représenter le lieu de pratique par un dessin, faire le lien entre le dessin et le paysage Se repérer en se référant à la base d'orientation Comprendre le but du jeu Connaître le résultat de son action	Ne plus avoir peur de se perdre en se référant aux éléments organisateurs du paysage, en respectant les règles de sécurité

*D'après R.Reynaud . « S'orienter au parc Chambovet. GS/CP. »

Les activités d'orientation au Cycle 1

- Le représenté : un dessin ou une vue paysagère
- Le lieu de pratique : un lieu connu des enfants : d'abord la cour de l'école (PS, MS) puis le parc du quartier ou un espace moins connu mais à la taille des enfants et sécurisé
- La nature des postes : Ils sont sur des points organisateurs du paysage, caractéristiques et connus de tous
- Les types de déplacements : Marché ou couru, la classe entière puis à trois en milieu peu connu, seul dans la cour de l'école.

L'exploitation des situations

Repose sur :

- La compréhension des tâches demandées et le respect absolu des règles de vie et de sécurité
- Le soutien aux élèves qui ont du mal à s'éloigner
- La pondération pour les élèves qui s'engagent trop rapidement dans les situations.
- Le registre des émotions : aider l'élève à repérer ce qui est facile, difficile, voire impossible.

Par rapport à la construction de l'espace :

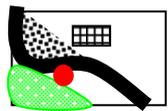
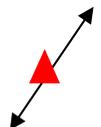
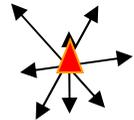
Retrouver les espaces de jeux à partir de photos, maquettes, plans en perspectives cavalières

Repérer dans l'espace de jeu le lieu de départ et les points remarquables.

Autres compétences travaillées (dans un rapport de complémentarité)

S'approprier le langage :	Devenir élève :	Découvrir le monde :	Percevoir, sentir, Imaginer, créer
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre un message et agir en conséquence - Nommer avec exactitude le lieu, l'objet, la position en utilisant le vocabulaire des indicateurs spatiaux - Formuler une description <p>Découvrir l'Écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaboration d'un code commun - Dictée à l'adulte - Représenter par un dessin, un croquis... 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter et comprendre les Règles de sécurité et de fonctionnement - Respecter les autres - S'entraider, coopérer, demander de l'aide - Se déplacer ensemble - Connaître les lieux de l'école - Exécuter en autonomie (relative) un itinéraire - Dire ce je j'apprends : suivre un chemin, retrouver un objet, regarder..... 	<ul style="list-style-type: none"> - Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi - Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace - Situer des événements les uns par rapport aux autres - Repérer un danger et le prendre en compte - Tableau double entrée (MS-GS) - Déplacement sur quadrillage - Lecture d'un plan - Maquettes - Utilisation d'un appareil photo, éventuellement découverte de la boussole (GS) - Dessiner un rond, un carré, un triangle 	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter son geste aux contraintes matérielles : apprendre à tamponner, à découper, à coller..... - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation - Réaliser une composition en plan ou en volume

Progressivité des contenus d'enseignement :²

<i>Espace</i>	<i>Représenté</i>	<i>Itinéraires</i>	<i>Informations</i>	<i>Notions De l'espace</i>
<p>D'un espace : Connu Restreint L'élément organisateur du paysage est toujours présent</p> <p style="text-align: center;">A</p> <p>Un espace : Moins connu Plus large L'élément organisateur du paysage n'est pas toujours présent</p>	<p>Des Photos au plan plus ou moins larges</p> <p style="text-align: center;">à</p> <p>des dessins en relation à l'élément organisateur du paysage</p>  <p style="text-align: center;">à</p> <p>une situation plus relative</p>  <p style="text-align: center;">à</p> <p>un schéma construit en classe</p> 	<p>Le long du chemin, avec le maître</p> <p style="text-align: center;">à</p> <p>par trois en étant toujours en vue de la base d'orientation</p> <p style="text-align: center;">à</p> <p>un chemin en aller retour par rapport à la base d'orientation</p>  <p style="text-align: center;">à</p> <p>un chemin en étoile par rapport à la base d'orientation</p> 	<p>D'une prise d'informations très guidées à une prise d'informations plus autonome</p> <p>De différentes natures, variées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prises sur le terrain - Orales - Photographiées - Dessinées 	<p>Élément organisateur du paysage : c'est la Base d'orientation. Ce lieu est toujours visible pour les PS/Ms. Il peut être perdu de vue par les GS à la condition que l'on reste sur des allers-retours par rapport à cette base</p> <p>Les lignes d'arrêt dont le franchissement est interdit</p> <p>Points caractéristiques : des éléments de terrain permanents, singuliers que l'on peut dessiner, dont on peut parler</p> <p>Notions topologiques à construire: Par rapport à celui qui parle Par rapport à l'espace Par rapport aux objets Par rapport aux objets dans l'espace.</p> <p><i>Exemples :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvert/ caché - Prés de /loin de - A gauche de/à droite de - En direction de - Visible/non visible - Devant/derrière - Dessus/dessous - Au dessus/au dessous...

² P Bouvard CPD EPS

Principes de sécurité en activités d'orientation

Principes réglementaires régissant les sorties scolaires

BO HS n°7 du 21/09/99 : sortie régulière en temps scolaire

Principes à connaître et respecter pour l'enseignant

1°) Bien connaître le terrain et les différentes zones de pratique. Repérer les éléments organisateurs dans le paysage afin qu'ils deviennent des références pour les élèves (base d'orientation) et les points caractéristiques.

2°) Délimiter précisément l'espace de pratique en se servant d'éléments connus, incontournables et infranchissables. (Adultes accompagnateurs si nécessaire).

3°) Répartir les adultes judicieusement en fonction des départs et des arrivées, des zones favorables à la surveillance, des limites.

4°) S'assurer que les enfants ont bien compris le signal de la fin de situation (coups de sifflets) et qu'ils savent où revenir.

5°) En milieu moins connu, le maître dispose toujours d'une fiche de contrôle des allées et venues et contrôle le temps.

6°) Les élèves se déplacent toujours par trois en milieu peu connu. Ils ont pour consigne de ne jamais se séparer, avec un rôle chacun. Dans certains cas, il est préférable que le groupe soit accompagné d'un adulte observateur.

7°) Si vous pratiquez dans un espace public, prévenir les responsables de votre venue, informer les gardiens de parcs également.

8°) Le maître ou un adulte reste à la base d'orientation, dans milieu moins connu, et joignable (N° de téléphone connu de tous les adultes) et disponible pour prendre des décisions.

NS 29/12/99 du BO HS n°1 du 6 /01/2000 : « Toutes les écoles doivent constituer une trousse de secours qu'il convient d'emmener lors des sorties à l'extérieur

Elle doit contenir au minimum : les consignes sur la conduite à tenir en cas d'urgence, un antiseptique, des compresses, des pansements, bandes écharpes ciseaux, les médicaments concernant les enfants ayant un PAI.

Déroulement du module :
12 séances au minimum

Niveaux	Découverte		Situation de référence	Structuration	Bilan Réinvestissement
PS/MS	<p>2 séances dans la cour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chasse aux œufs ou aux objets 	<p>5 séances dans la cour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La salade de fruit ; - Jeu de kim (2 séances : macro et micro) - La promenade (2 séances) : - tous ensembles - par trois 	<p>2 séances dans la cour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rallye-photos avec boîte aux trésors 	<p>3 séances dans la cour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poser/vérifier - Parcours itinéraire avec 2 ou 3 points Caractéristiques (2 séances) 	<p>2 séances dans l'espace école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La promenade (ensemble avec choix faits par les MS/GS) - Rallye-photo (groupe de 3 mixte : 1 PS, 1 MS, 1 GS)
MS/GS		<ul style="list-style-type: none"> - Chasse aux ingrédients de la salade de fruits 	<p>3 séances dans l'espace école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de Kim - La promenade : tous ensemble, par trois 	<p>2 séances dans l'espace école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rallye-photos avec fiche de suivi et gommettes 	<p>5 séances dans l'espace école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poser/vérifier ; - De part et d'autre du chemin ; - Cacher/trouver - Parcours avec choix d'itinéraire (2 séances)
Pour Enseignant	<p><i>Installer les règles de sécurité et de fonctionnement</i></p> <p>Préciser le dispositif et le but de chaque tâche</p>		<p><i>-Vérifier le respect des règles de sécurité et de fonctionnement</i></p> <p>-Préciser le dispositif, le but et <u>les critères de réussite</u> de chaque tâche</p> <p>-Noter et conserver les résultats de chacun</p>	<p><i>Faire respecter les règles de sécurité et de fonctionnement</i></p> <p>-Précisez le dispositif, le but et <u>les critères de réussite</u> de chaque tâche</p> <p>- Noter et conserver les résultats de chacun</p>	<p>Précisez le dispositif, le but et les critères de réussite de chaque tâche</p> <p><u>Mesurer les progrès de chacun</u></p>
<p align="center"><i>Nécessité d'un travail en classe (avant et après) en lien avec les compétences des autres domaines (citées au début du document)</i></p>					

Des situations en activité d'orientation cycle1

Exemples de situations : extraits du document « Feysine 2005 » C. Roulliat CPC EPS, P Collomb CPC EPS, A Martinet CPD EPS

**Fiche 1 :
CHASSE AUX OBJETS**

Objectif : Faire découvrir un espace nouveau en toute sécurité pour y pratiquer des activités d'orientation

Notions : espace de jeu - point de départ - base d'orientation - points caractéristiques

Sécurité :

- Reconnaître l'espace de jeu (en faire le tour)
- Positionner le point de départ
- Signaler par un bruit approprié la fin du jeu et le retour au point de départ

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>1°) Chercher et ramener au point de départ un objet ou une balle à la fois</p> <p>2°) Une fois toutes les objets rassemblés, aller reposer l'objet ou la balle (même numéro, même endroit) et recommencer le jeu</p>	<p>Matériel : Point de départ bien identifié Espace de jeu délimité Des objets divers et variés en nombre et répartis dans l'espace : fruits pour faire une salade, œufs , photos puzzle, balles de tennis numérotées</p> <p>Humain : toute la classe</p>	<p>1°) Rassembler les objets au point de départ</p> <p>2°) Idem+ donner le nom des points caractéristiques où étaient positionnés les objets ou les balles</p> <p>3°) Se souvenir de la balle et du lieu</p>

Variables :

- Objets répartis dans l'espace par catégorie d'objet (les balles, les objets ronds, les objets rouges, etc...)
- Objets répartis vers des points caractéristiques
- Objets répartis selon des indications plus précises
- En 2 groupes : Groupe A va poser les objets sur des points caractéristiques, groupe B va les chercher. Ensuite on renverse les rôles

Fiche 2 :

LES CHEMINS

Objectif : investir un espace nouveau à partir de circuits.
Habituer les élèves à travailler en dehors de la présence du maître
Notions : Espace de jeu - point de départ - base d'orientation - points caractéristiques

Sécurité :
Reconnaître l'espace de jeu
Bien positionner les jalons
Laisser les objets visibles après les avoir identifiés avec les élèves
Rester en groupe sur les chemins.

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
Refaire sans se tromper un parcours déjà réalisé	<p>Matériel : espace découvert mais en partie boisé. Matériel de balisage. Des objets de différentes couleurs (autant que de groupes)</p> <p>Humain : Toute la classe. Par groupes de couleurs</p>	<p>Revenir au point de départ en rapportant les objets de son groupe</p> <p>Idem + nommer les points caractéristiques où étaient les objets</p>

Variables :

- Toute la classe, répartie en 4 groupes de couleurs différentes, parcourt un circuit au long duquel chaque groupe pose 4 à 5 objets correspondant à sa couleur.
- Chaque groupe repart sur le circuit et récupère ses objets : A faire dans le même sens ou dans le sens inverse
- Idem mais les objets sont placés sur des points caractéristiques

Fiche 3 :**LE RALLYE PHOTOS**

Objectif : Confronter les élèves à un véritable jeu d'orientation

Notions : Espace de jeu, point de départ, base d'orientation, point caractéristique

Sécurité :

Reconnaître l'espace (s'il est nouveau).

Au signal de fin de jeu, revenir au point de départ, même si l'objet (le poste) n'a pas été trouvé.

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
Réaliser un parcours à l'aide de photos des postes que l'on a à retrouver.	<p>Matériel : Plusieurs jeux de photos des points caractéristiques Un moyen de valider le passage au poste : gommettes, poinçons, code ou image à relever</p> <p>Humain : La classe est divisée en deux groupes</p>	<p>Revenir au point de départ avec le contrôle des postes à trouver</p> <p>Retrouver le bon ordre des photos.</p>

Variables :

- Par 2 : choisir ou prendre une photo, se rendre au poste correspondant, valider et revenir
- Idem mais avec 3 photos
- Sur un circuit avec 4 photos trouver la photo intruse

Fiche 4 :**POSER/ TROUVER**

Objectif : Investir un nouvel espace
Intégrer les notions élémentaires d'espace pour placer un objet et donner des indications pour le retrouver.

Notions : Point de départ / poste, points caractéristiques

Sécurité :

Reconnaître l'espace

Au signal de fin de jeu, revenir au point de départ, même si l'objet n'a pas été trouvé.

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>1°) L'équipe A : Va poser un objet L'espion de l'équipe B les suit</p> <p>L'espion des B donne des indications aux 2 chercheurs de l'équipe B qui partent en quête de l'objet</p>	<p>Matériel : Un espace de jeu peu étendu mais structuré : Partie découverte, partie boisée, chemins, nombreux points caractéristiques.</p> <p>Humain : 1°) Equipes de 3 Equipe A : Les poseurs Equipe B : Les trouveurs (dont 1 espion et 2 chercheurs)</p>	<p>1°) Equipe B : trouver l'objet sans autre information que celles données par l'espion</p>
<p>2°) L'équipe A : Va placer l'objet et donne des informations à l'équipe B pour qu'il le trouve</p>	<p>2°) par 2 ou 3</p>	<p>2°) A : doit donner des informations pertinentes : oralement, en silence à l'aide d' un dessin,... B : trouver l'objet sans autre information que celle donnée par le partenaire</p>

Fiche 5 :

DE CHAQUE CÔTE DU CHEMIN

Objectif : Objectif : intégrer les notions élémentaires de l'espace afin de trouver puis de placer des objets sur un chemin

Notions d'espace : sur, dedans, dehors, intérieur, entre, extérieur, avant, après, plus loin que....

Sécurité :

Reconnaître l'espace de jeu
Bien identifier la limite du jeu sur le chemin

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>1°) Suivre les consignes données par le maître pour se rendre au point voulu</p> <p>2°) Le retrouver grâce à une indication donnée (3, 4 indications maximum)</p> <p>Reprendre la situation poser / trouver (fiche 4) avec indications orales</p>	<p>Matériel : 15 balises différenciées placées de part et d'autre du chemin avant la séance Des objets ou des séries d'images à placer</p> <p>1 dessin, ou un schéma avec le positionnement des balises, (sans leur code) pour les élèves 1 carte - référence pour le maître</p> <p>Humain : E n 2 demi-classes, en collectif Puis par petits groupes, par 2 ou 3</p>	<p>Pouvoir dire deux ou trois endroits où on s'est placé par rapport au chemin.</p>

Fiche 6 :

LA TABLE D'ORIENTATION

Objectif : Mettre en relation un représenté pré - orienté (Table d'orientation) avec le terrain pour trouver des postes placés dans des directions différentes

Notions : de direction, de distance

Sécurité :

Depuis le point de départ, ne jamais traverser les lignes d'arrêt (clairement marquées : chemin, rubalise, point caractéristique...)

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>1°) Le poste à trouver est donné par le maître ou choisi par l'élève A partir d'informations prises sur la table d'orientation, aller chercher une balise placée dans une direction, relever le code, revenir au point de départ.</p> <p>Recommencer avec un autre poste</p>	<p>Matériel : 10 balises mobiles (avec images, lettres, mots) installées dans des directions bien différentes de l'espace, à des distances différentes dans des lieux bien caractérisés et variés (visibles, cachés) 1 ou 2 grands supports (type tables de camping) sur lesquels sont fixées les cartes (l'ensemble fixe sera orienté par rapport au nord)</p> <p>Humain : Classe répartie sur les 2 cartes Recherche individuelle</p>	<p>Revenir au point de départ avec le code du poste</p>

Variables :

-Par binôme, un élève montre à l'autre sur la carte une balise à trouver

En classe : Travailler sur la construction du représenté (carte simplifiée ou dessin codé)

Avant le départ, faire formuler le nom du poste à trouver, la direction du déplacement, les caractéristiques de l'environnement du poste

Fiche 7 :**LE PARCOURS ETOILE****Objectif :**

Mettre en relation un représenté pré - orienté (table d'orientation) avec le terrain pour trouver des postes placés dans des directions différentes

Notions : directions, distances

Sécurité :

Reconnaître l'espace

Au signal de fin de jeu revenir au point de départ, même si l'objet n'a pas été trouvé.

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>Les postes sont choisis par le maître ou par les élèves</p> <p>A partir des informations prises sur la table d'orientation, se rendre sur le poste et aller relever le code le ramener et le vérifier.</p> <p>Repartir.</p>	<p>Matériel : 10 postes repérés 1 feuille par équipe pour relever ses codes 1 fiches récapitulatives des postes choisis 2 cartes agrandies de l'espace de jeu</p> <p>Humain : Classe répartie sur les 2 cartes Recherche en équipe de 3</p>	<p>Revenir avec le bon code</p>

Variables :

- Dans l'équipe : un montre le poste à aller chercher et on va tous le trouver
- Choisir deux postes alignés et les enchaîner

En classe, travailler sur la carte et sa légende.

Avant le départ, faire formuler le nom des postes à trouver, la direction de déplacement, les caractéristiques de l'environnement du poste.