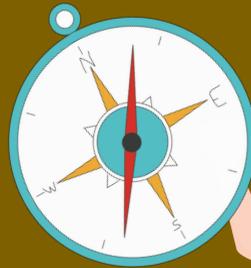

Orientation



Orientation

Trame de variance

Cycles 1 - 2 -3

Espace	Organisation du groupe	Mode de guidage	Type de balise	Forme des déplacements
Terrain + ou – connu : Salle de classe, Cour de l'école, terrain de jeu, quartier	En groupe avec ou sans adulte À 3 ou 4 En collaboration en opposition	Flèches ou traces (lignes ou objets à suivre) Verbal, nombre restreint de mots Sonore Gestuel Rébus ou écrit Photos Dessin, plan, carte Azimut et distance Photo du lieu ou point de prise de vue	Gommette Tampon Mots ou phrase Action à réaliser Questions Rébus Ramener un objet ou une plante Reconnaître un végétal ou un paysage Dessin à faire Poinçon	Marcher Courir Aller plus vite que Aller le plus vite possible
Espace inconnu Découvert ou arboré				
Terrain + ou – grand				
Du plus petit et connu au plus grand et plus inconnu	Du grand groupe au trio	Du plus concret au plus abstrait	Du plus long (pour se reposer) au plus rapide et plus abstrait	De la marche à la course

Orientation

La construction de l'espace chez l'enfant

Cycles 1 - 2 -3

Espace vécu

Entre 2 et 6 ans

Par le biais du **jeu symbolique**, il commence à **percevoir** l'espace sans que son corps ait besoin de l'expérimenter directement.

Espace perçu

Entre 6 et 11 ans

L'enfant est capable de **percevoir** l'espace sans être obligé de s'y déplacer : il **analyse** l'espace par l'**observation**.

Espace représenté

Vers 11 ans

L'enfant **conçoit** l'espace selon des règles précises qui ne font plus appel ni au mouvement, ni à l'observation mais seulement à la **représentation**.

Orientation

La construction de l'espace chez l'enfant

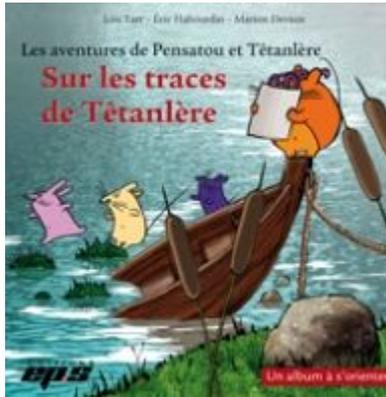
Cycles 1 - 2 -3

- L'espace se conquiert par l'**action & la perception** en mettant en jeu l'ensemble des sens et, progressivement, par une **prise de distance** sur l'espace d'action.
- Les apprentissages relatifs à l'espace comportent une forte dimension d'**abstraction**, mais leur construction repose au cycle 2, sur une **dimension concrète et palpable** des situations proposées (espace reconstitué par des maquettes, objets, photos, traces graphiques).
- La construction de l'espace se fait progressivement par l'**action, la manipulation et la lecture de représentation** : il s'agit d'un aller-retour constant entre le **réel** et ses différentes **formes de symbolisation**.
- Les progrès dans les situations proposées sont conditionnées par le **sens** qu'elles prennent pour les élèves (projet de déplacement). Les activités réalisées permettront de passer de perceptions fragmentaires de l'espace à des **mis en relations progressives**. Plus tard, le cycle 3 sera l'occasion d'introduire des rapports entre l'espace parcouru, les modes de déplacement et le temps écoulé.
- Les différentes **traces** élaborées doivent conserver une dimension fonctionnelle. Elles doivent prendre en compte la construction du point de vue de l'autre au sens topologique du terme, puisque deux personnes placées à deux endroits différents d'un espace donné n'en ont pas la même **perception**.

Orientation

Exploitation d'un album

Cycles **1** - 2 -3



Un album à s'orienter : *sur les traces de Têtanlère* (album+livret) Les aventures de Pensatou et Têtanlère - Groupe EPS de recherche-action sur les livres-jeux, Illustrations : Marion Devaux et Eric Habourdin

En pleine nuit, Têtanlère quitte son village à la poursuite d'une étoile filante qu'il veut offrir à son ami Pensatou. Guidées par **Mirette la taupe**, **Ariane l'araignée**, Rainette la grenouille et Pik la pie, les souris se lancent à la recherche de leur compagnon et parcourent la campagne environnante.

Les trajets des personnages dans des espaces fictifs débouchent ici sur des situations réelles d'action et de manipulation menées au sein de l'école et sur la **conquête d'espaces** naturels inconnus, à travers un grand projet d'EPS d'orientation.

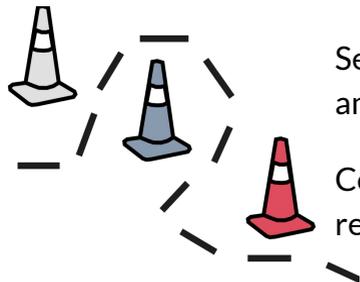
Les domaines de compétences "agir et s'exprimer avec son corps" et "s'approprier le langage" s'articulent étroitement avec des situations de structuration de l'espace, offrant un accès privilégié à la "découverte du monde".

Cycle 1

Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets

Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires.



Cycles
2 & 3

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.

Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.



S'informer

Cycle 1

Pendant l'action

- prendre des informations spontanées (décrit après l'information).

Cycle 2

Pendant l'action en analysant

- construire l'anticipation, la symbolisation prend place.

Cycle 2

Pendant l'action en analysant

- Apprécier et choisir un trajet adapté aux contraintes du terrain à la position des balises
- prendre des informations autour de trois axes :
 - la position et la nature des lignes directrices
 - les points d'arrêts
 - les obstacles éventuels entre deux postes



Piloter



Cycle 1

En mettant en relation terrain /symbole

- positionner des éléments
- se situer par rapport à des éléments simples.

Cycle 2

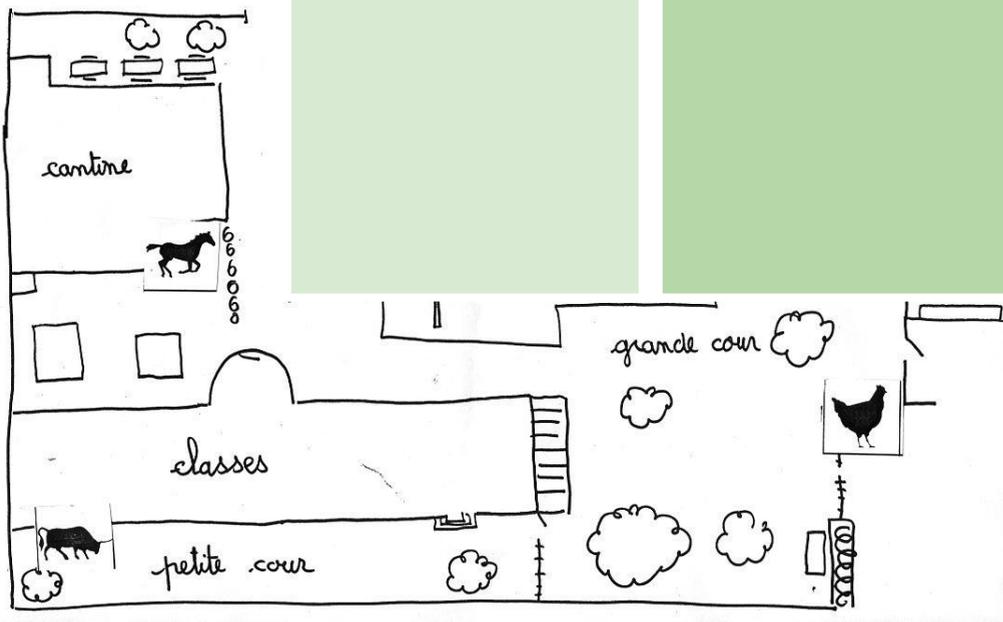
En lisant et en regardant

- systématiser
je lis...je vois
je vois...je lis
- orienter un document

Cycle 2

En anticipant

- lire une carte en appréciant l'architecture des lignes directrices
- mémoriser les principales données topographiques d'un itinéraire (la lecture du relief et l'usage de la boussole peuvent être introduits pour affiner le pilotage)



Attitudes

Cycle 1

Accepter l'incertitude

- accepter l'**incertitude** dans une grande sécurité.
- faire des **choix**

Cycle 2

Être conscient des risques

- appliquer :
 - des **règles** de sécurité
 - des règles sur l'environnement
- élaborer des stratégies

Cycle 3

Prendre des risques* pour aller plus vite

- gérer sa **sécurité** par une connaissance précise des risques encourus : anticiper, prévoir, prévenir
- **prendre en compte l'environnement** : intégrer la notion de patrimoine naturel et humain
- participer à la gestion du site

Capacités

Cycle 1

Se déplacer dans un terrain connu et aménagé

- courir dans un terrain plus ou moins connu (avec peu d'obstacles).

Cycle 2

Adapter son allure au terrain

- gérer un effort dans le temps, l'élève peut adapter son effort.

Cycle 3

Adopter une allure de déplacement par rapport au terrain et à l'incertitude

- être efficace et sûr dans les actions de longue durée pour aller vite en restant précis dans ses déplacements



Cycle 1

Orientation



Compétences, AFC, situations

Cycle 1 - compétences et AFC

Compétence spécifique

- adapter ses **déplacements** à des **environnements** ou contraintes variés ;
 - se **repérer** et se **déplacer** dans l'**espace** ;
 - **décrire** ou **représenter** un **parcours simple**.
- **respecter l'environnement**

Attendu de fin de cycle

Les enfants acquièrent une **image orientée** de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est :

devant, derrière, au-dessus, au-dessous, à droite et à gauche, loin et près.

Suivre des **parcours** élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ;
Verbaliser et représenter ces déplacements.

Cycle 1 - connaissances, capacités attitudes à construire

Psycho-socio-affectif

- Oser s'engager seul dans un milieu connu dans l'école ou proche de l'école (parc)
- Proposer un parcours
- Respecter l'environnement
- Respecter les règles de fonctionnement

Cognitif

- Représenter un déplacement en utilisant les symboles adéquats
- Décrire un déplacement
- Mémoriser un parcours

Moteur

- Se repérer et se déplacer sur des parcours élaborés par l'enseignant en prenant en compte des repères simples.

Les découvreurs

Exploration d'un espace familier : découvrir et mémoriser les différents éléments

Organisation

Les enfants se déplacent avec la maîtresse pour aller dans la salle de motricité.

Matériel

-

Consigne

Pendant le déplacement vers la salle de motricité, vous regardez ce qu'il y a autour de vous.

À l'arrivée leur demander de dire ce qu'ils ont vu.

■ ■ Critères de réussite

Citer au moins 3 éléments caractéristiques

■ ■ Critères de réalisation

Se déplacer doucement

Regarder autour de soi

Variables

- ▶ Chemin plus ou moins long
- ▶ Mettre des objets insolites avant de faire le parcours avec les enfants

Cycle 1

PS

MS

GS

La chasse aux objets

Observer

Organisation

4 équipes (■ bleus, ■ verts, ■ jaunes et ■ rouges) dans tout l'espace de la cour.

Matériel

2 objets par élève de la couleur de son équipe

Consigne

Les bleus déposent les objets verts, les verts déposent les objets rouges, les rouges déposent les objets jaunes, les jaunes déposent les objets bleus ; puis retour vers l'enseignant.

Pour les PS, faire 2 équipes qui partent une avec l'ATSEM et l'autre avec l'enseignant.

Progressivement, les plus grands, les plus autonomes partiront à 2.

Vous allez vous promener dans toute la cour et vous allez ramasser les objets de la couleur de votre équipe.

■ ■ Critères de réussite

Ramasser tous les objets de sa couleur.

Se remémorer où on a placé un objet

■ ■ Critères de réalisation

Ne pas aller trop vite, prendre son temps

pour explorer méthodiquement l'espace de jeu

Variables

- ▶ taille des objets
- ▶ nombre d'objets
- ▶ espace connu ou inconnu
- ▶ dimension de l'espace

Les magasiniers

Mémoriser les lieux

Organisation

La classe est divisée en 2 groupes, un groupe "les clients" qui va chercher des objets dans la classe et les mets sur une grande table, un groupe les "magasiniers" qui doivent le plus vite possible remettre les objets à la bonne place sous le contrôle des "clients".

Les enfants et la maîtresse se déplacent dans la salle de classe (ou de motricité pour regarder tout ce qui se trouve dedans.

Matériel

Le matériel de la classe

Consigne

Les clients, vous allez chercher un objet dans la classe, vous le ramenez sur la grande table. Les magasiniers, vous prenez un objet, le client qui a ramené l'objet vous accompagne, vous allez le remettre à sa place si vous vous rappelez d'où il vient.

■ ■ Critères de réussite

Retrouver le bon emplacement

■ ■ Critères de réalisation

Avoir mémorisé les lieux.

Variables

- ▶ le remettre dans une zone large (un coin par exemple)
- ▶ le remettre exactement à sa place
- ▶ la maîtresse a mis des objets insolite dans la classe avant le début de l'exercice.

Cycle 1

PS

MS

GS

Promenons nous dans les bois

Se situer dans un espace connu, par rapport aux objets, par rapport aux autres

Organisation

Les élèves sont en ordre dispersés dans la **salle de motricité** ou dans la **cour**.

L'enseignant fredonne la comptine "promenons nous dans les bois".



Matériel

Cerceau, cordelette, plots

Consigne

Quand j'arrête de chanter, vous suivez la consigne que je donne, et vous devez le faire avant que je dise "stop vous ne bougez plus"

Par exemple : tout le monde devant le maître ; tout le monde derrière le maître ;

tout le monde derrière Sandra ; tout le monde entre le maître et Sandra...

tout le monde sous une table ; tout le monde sur un banc ; tout le monde sur la corde ;

tout le monde derrière le plot bleu ; mettez vous par deux...

■ ■ Critères de réussite

Vous réussissez si quand le maître dit "stop on ne bouge plus" vous êtes dans la position demandée.

■ ■ Critères de réalisation

se repérer ; comprendre les notions d'espace sur, sous, dessus, dessous, entre, devant, derrière, à droite, à gauche

Variables

- ▶ toucher un objet
- ▶ devant une porte
- ▶ à droite de quelque chose
- ▶ à gauche de quelque chose...

Les rangeurs

Mémoriser les lieux

Organisation

groupes de 2 | ■ 1 rouge et ■ 1 bleu

Matériel

Matériel de la classe ou de motricité

Consigne

Les ■ rouges vous allez chercher un objet dans la classe, vous le rappez à votre ■ bleu.

Les ■ bleus, sous le contrôle de votre ■ rouge, vous allez le remettre en place.

■ ■ Critères de réussite

Remettre l'objet à la bonne place

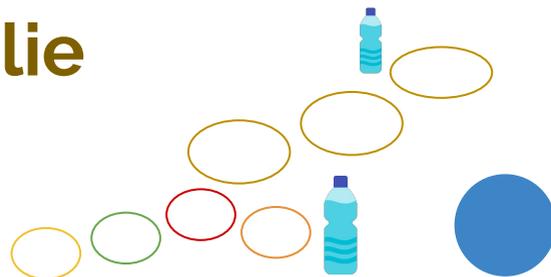
■ ■ Critères de réalisation

Avoir mémorisé les emplacements des différents objets.

Variables

- ▶ ne pas associer ■ et ■ ceux qui ramènent les objets choisissent leur couleur
- ▶ espace plus grand
- ▶ objets de plus en plus petits

Parcours anomalie



Regarder, observer le milieu

Organisation

Le maître a disposé dans la cour de nombreux objets : ballons, cerceaux, bouteilles en plastique, quilles, cordelettes, anneaux...

Matériel

Ballons, cerceaux, bouteilles en plastique, quilles, cordelettes, anneaux..

Consigne

Vous allez venir avec moi, nous sommes des explorateurs d'objets bizarres. Nous allons dans la cour suivre un chemin, vous regardez partout, mais sans sortir du chemin, et vous me dites ce qui ne devrait pas se trouver dans l'espace que nous explorons.

■ ■ Critères de réussite

Identifier au moins un des éléments insolites

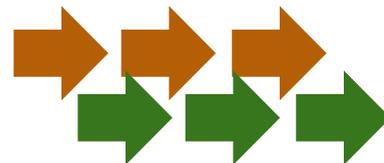
■ ■ Critères de réalisation

Regarder partout ; ne pas aller trop vite ;
se pencher pour regarder dessous les choses ;
se mettre sur la pointe des pieds
pour regarder ce qui est perché ;
s'organiser à plusieurs pour mieux regarder ;
regarder d'une manière systématique
pour ne pas oublier d'endroits.

Variables

- ▶ nombre d'objets "anomalie"
- ▶ distance à parcourir
- ▶ seul ou en groupe

Les petits chemins : suivons les flèches



Suivre un itinéraire ; décoder un parcours

Organisation

Les élèves sont par groupe de 4 ou 5 de couleur.

Dans la cour l'enseignante a placé des flèches en carton de différentes couleurs.

Matériel

Flèches de couleurs, dossards ou foulards de mêmes couleurs que les flèches.
Objet avec une étiquette à la couleur des différentes équipes.

Consigne

Par groupe de couleur, vous allez suivre les flèches de votre couleur pour trouver au bout du chemin l'objet avec l'étiquette de votre couleur.

■ ■ Critères de réussite

Ramener son objet.

■ ■ Critères de réalisation

Suivre les directions indiquées par les flèches
Prendre des repères de déplacement dans l'espace
par exemple "je vais vers l'arbre"

Variables

- ▶ 1,2,3,4... endroits à visiter
- ▶ à chaque flèche on prend une gommette numérotée pour valider le passage
- ▶ les flèches sont plus ou moins visibles
- ▶ les flèches sont plus ou moins éloignées

Les petits chemins : suivons les photos

Suivre un itinéraire ; décoder un parcours

Organisation

Les élèves sont par groupe de 4 ou 5 de couleur.

Dans la cour l'enseignante a placé des balises avec des gommettes ou un tampon encreur à différents endroits identifiés qu'il a pris en photo. Un parcours différents par équipe pour que les élèves ne partent pas tous sur les mêmes balises en même temps. Chaque groupe d'élèves dispose d'une fiche pour coller les gommettes dans l'ordre demandé. L'enseignant a une fiche de contrôle.

Matériel

Gommettes ou tampon encreur, dossards de même couleur que le parcours.

Consigne

Attention, par groupe de couleur, vous allez : regarder le parcours demandé par les différentes photos, suivre le chemin proposé par les photos, vous rendre aux différents endroits, marquer votre passage par un/e gommette/tampon de la balise, rapporter l'objet portant l'étiquette de votre couleur et votre fiche complétée.

■ ■ Critères de réussite

Ramener son objet.

■ ■ Critères de réalisation

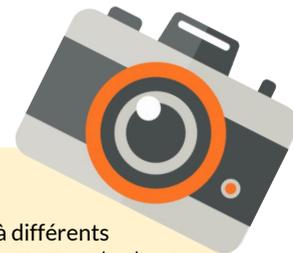
retrouver les endroits photographiés, prendre des repères dans l'espace pour le déplacement par exemple "je vais vers l'arbre"
mémoriser les lieux d'après les photos
identifier les lieux d'après les photos grâce aux détails pertinents
être capable d'indiquer ces détails pertinents

Variables

- ▶ 1,2,3,4... endroits à visiter
- ▶ les balises sont plus ou moins visibles
- ▶ Photos : plan large, plan médium, plan serré
- ▶ retour à la table de l'enseignant après chaque balise (parcours en étoile)

Les petits chemins : suivons les photos et dessinons le parcours

Suivre un itinéraire ; décoder et coder un parcours



Organisation

Les élèves sont par groupe de 4 ou 5 de couleur.

Dans la cour l'enseignante a placé des balises avec des gommettes ou un tampon encreur à différents endroits identifiés qu'il a pris en photo. Un parcours différents par équipe pour que les élèves ne partent pas tous sur les mêmes balises en même temps. Chaque groupe d'élèves dispose d'une fiche pour :

- 1 - dessiner le parcours, revenir au départ et donner leur dessin à un autre groupe ;
 - 2 - coller une gommette en fonction des balises trouvées sur le chemin dessiné ;
- L'enseignant a une fiche de contrôle.

Matériel

Gommettes ou tampon encreur, dossards de même couleur que le parcours.

Consigne

Attention, par groupe de couleur, vous allez : regarder le parcours demandé par les différentes photos, suivre le chemin proposé par les photos, vous rendre aux différents endroits et dessiner le parcours suivi sur votre fiche. Récupérer la fiche d'un autre groupe, marquer votre passage par un/e gommette/tampon de la balise, rapporter l'objet portant l'étiquette de votre couleur et votre fiche complétée.

■ Critères de réussite

Ramener son objet.

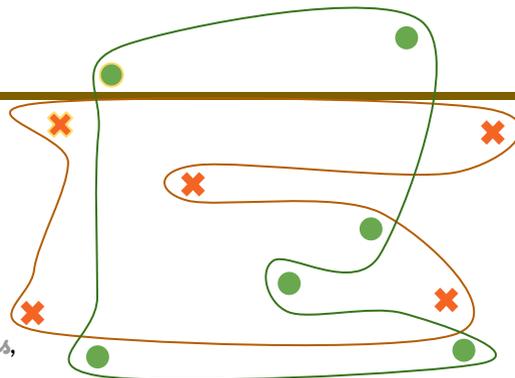
■ Critères de réalisation

retrouver les endroits photographiés, prendre des repères dans l'espace pour le déplacement par exemple "je vais vers l'arbre"
mémoriser les lieux d'après les photos
identifier les lieux d'après les photos grâce aux détails pertinents
être capable d'indiquer ces détails pertinents

Variables

- ▶ 1,2,3,4... endroits à visiter
- ▶ les balises sont plus ou moins visibles
- ▶ Photos : plan large, plan médium, plan serré
- ▶ retour à la table de l'enseignant après chaque balise (parcours en étoile)

Suivre un trajet



Se situer dans l'espace par rapport à des repères, rendre compte de l'espace parcouru

Organisation

Les élèves sont par groupe de 4 ou 5.

Dans la cour de l'école un **parcours est tracé**, avec un point de départ et un retour au même point.

Soit la cour de l'école est riche en mobilier urbain, dans ce cas vous dessinez un parcours sur la photo, soit elle est pauvre, alors dans ce cas vous disposez des plots, cerceaux, poteaux, avant de prendre la photo, et vous les replacez le jour de la leçon.

Vous pouvez prendre une photo en direct dessiner le parcours sur la photo à l'ordinateur devant les élèves.

Matériel

Plots, cerceaux, chaises, poteaux... Bombes de marquage travaux

Consigne

Vous allez parcourir en groupe de couleur le parcours dessiné sur la photo, Attention quand vous revenez vous devez me dire ce que vous avez vu.

■ Critères de réussite

Suivre le chemin sans se tromper
décrire chronologiquement le parcours

■ Critères de réalisation

Identifier les éléments caractéristiques du parcours
utiliser un vocabulaire précis
(topologique, connecteur temporel : premièrement, après, puis, enfin...)

Variables

- mettre des objets insolites
- faire dessiner le parcours suivi



Retrouvons notre cerceau

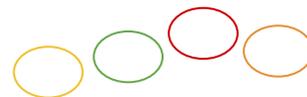
Mémoriser l'espace, se repérer par rapport aux autres

Organisation

Les élèves sont dans la cour. Ils ont chacun un cerceau.

Matériel

tambourin, un cerceau par élève



Consigne

Vous vous promenez dans la cour avec votre cerceau.

Au premier signal vous posez votre cerceau par terre, et vous continuez à vous promener.

Au deuxième signal, vous allez très très vite vous asseoir dans votre cerceau.

■ ■ Critères de réussite

Retrouver rapidement son cerceau,
ne pas être le dernier à retrouver son cerceau

■ ■ Critères de réalisation

Repérer l'endroit ;

Choisir un endroit pour poser son cerceau
et donc se promener avant le premier signal vers
cet endroit ;

Repérer les autres joueurs autour de soi
pour mieux se repérer

Variables

- ▶ les élèves doivent être à l'intérieur du cerceau
- ▶ les élèves doivent avoir un pied dedans et un pied en dehors du cerceau
- ▶ mettre des objets qui serviront de repères
- ▶ jouer dans une cour sans repère
- ▶ le maître change de place ou ne change pas de place entre les essais pour simplifier ou complexifier la tâche

Cycle 1

MS

GS

Coder sa classe, décoder sa classe

Représenter les éléments caractéristiques par des pictogrammes.

Organisation

Les élèves sont par groupe en dirigé avec l'enseignant.
À l'aide de photos de différents coins de la classe ils proposent des représentations pour les différents coins de la classe.

Matériel

Photos des différents coins de la classe, proposition d'image associée au texte

Consigne

1. Nous allons faire des codages des différents coins de la classe, nous allons créer une affiche qui nous dira ce que nous pouvons trouver dans ces coins. Vous regardez le coin et vous me dites par quel dessin vous voulez que nous la présentions.
2. Les pictogrammes sont retournés sur une table. Par deux, vous prenez une image et vous allez la poser, dans le bon coin. Quand toutes les images sont placées nous allons vérifier ensemble
3. Prendre des objets à replacer dans les bons coins sur les pictogrammes d'abord puis les replacer dans la classe.

■ ■ Critères de réussite

Indiquez des éléments caractéristiques

■ ■ Critères de réalisation

Tous les coins de la classes sont identifiés par un dessin

Variables

- Chaque coin est identifié par son mot
- Chaque coin est identifié par un pictogramme
- Coder l'école



Le petit Poucet



Voir, regarder, explorer.

Organisation

Les enfants sont par groupes. Chaque groupe a un certain nombre d'indices à déposer dans une partie de la cour.
Ils balisent un parcours, et reviennent au départ.

Matériel

4 groupes d'indice : papiers, chiffres, lettres, jouets, anneaux...

Consigne

Vous allez déposer vos indices dans la cour en suivant un chemin. À la fin vous déposez le jouet que je vous ai donné, qui marquera la fin du parcours. Vous revenez au départ. Puis chaque groupe doit suivre un chemin différent, et vous revenez me dire (ou dessiner) le chemin que vous avez suivi.

■ ■ Critères de réussite

Suivre le chemin ; trouver et restituer le nom du jouet

■ ■ Critères de réalisation

Poseurs : placer les indices de telle façon qu'ils ne soient pas trop visibles.

Chercheurs : s'organiser pour retrouver les indices se répartir dans l'espace

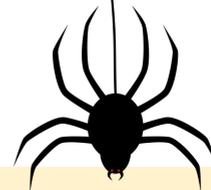
Variables

- ▶ taille des indices,
- ▶ espaces séparés ou non,
- ▶ endroit caractéristiques ou non.



Le fil d'Ariane

Voir regarder, prendre des repères



Organisation

Plusieurs groupes. Un groupe d'élève part avec un adulte et une pelote de ficelle qu'il déroule pour construire un chemin.

Matériel

Une pelote de ficelle, une feuille pour dessiner le parcours par groupe.

Consigne

Premier groupe : Vous partez avec moi, vous attachez la ficelle au point de départ, et nous allons avec construire le chemin.

Groupes suivants : Un groupe va partir avec moi, un groupe va partir avec (ATSEM), nous suivons le fil, et nous regardons tout autour de nous pour dessiner après le chemin que nous avons suivi.

■ ■ Critères de réussite

Faire un dessin représentant le parcours d'Ariane.

■ ■ Critères de réalisation

regarder, observer,
relever les différents éléments caractéristiques,
les replacer dans un dessin,
respecter la chronologie du fil d'Ariane

Variables

► longueur du fil d'Ariane



Cycle 1

MS

GS

Le jeu des erreurs

Se repérer, mémoriser.

Organisation

Le maître a placé des objets (chaise, lattes, cerceaux, cordelettes, plots, anneaux). Il prend une photo de l'ensemble. Au moment du cours il remplace les objets sauf quelques uns. Par groupe les élèves ont une photo et doivent indiquer les objets qui manquent puis les replacer dans la cour.

Matériel

Chaise, lattes, cerceaux, cordelettes, plots, anneaux...

Consigne

Chaque groupe doit s'occuper d'une catégorie d'objets, groupe 1 : les anneaux, groupe 2 : les cerceaux...

À l'aide de la photo vous devez identifier les objets qui manquent et ensuite vous allez les remettre en place.

■ ■ Critères de réussite

Identifier une grande partie des objets manquants.

■ ■ Critères de réalisation

mettre en rapport le terrain et la photo ;
compter les objets ;
organiser l'espace, situer les objets dans l'espace

Variables

- ▶ nombre d'objets
- ▶ une seule catégorie mais avec des couleurs différentes par groupe
- ▶ éléments en trop ou en moins
- ▶ erreurs d'emplacements d'objets

La recherche sauvage

Observer, chercher, s'organiser

Organisation

L'espace de la cour est partagé en deux par des plots. les élèves sont par deux, un avec un foulard l'autre sans. Les paires ont chacune le même objet, les autres paires ont des objets différents.

Un groupe pose ses objets dans un espace, l'autre groupe dépose dans l'autre espace.

Matériel

Chaque objet, plus un pictogramme de l'objet si nécessaire pour que les élèves de maternelle se rappellent de l'objet qu'ils cherchent.

2 espaces de jeu

Consigne

1. Vous êtes à deux par équipe. Votre coéquipier et vous avez le même objet. Un élève va déposer un objet dans la cour et l'autre dans l'autre partie de la cour. Attention, il faut que l'objet soit partiellement caché, puis vous revenez au départ.
2. vous allez voir où est votre objet (vérifier qu'il se souviennent du lieu).
3. chaque élève va chercher l'objet que son coéquipier à déposer.

■ ■ Critères de réussite

Ramener le même objet que son coéquipier.

■ ■ Critères de réalisation

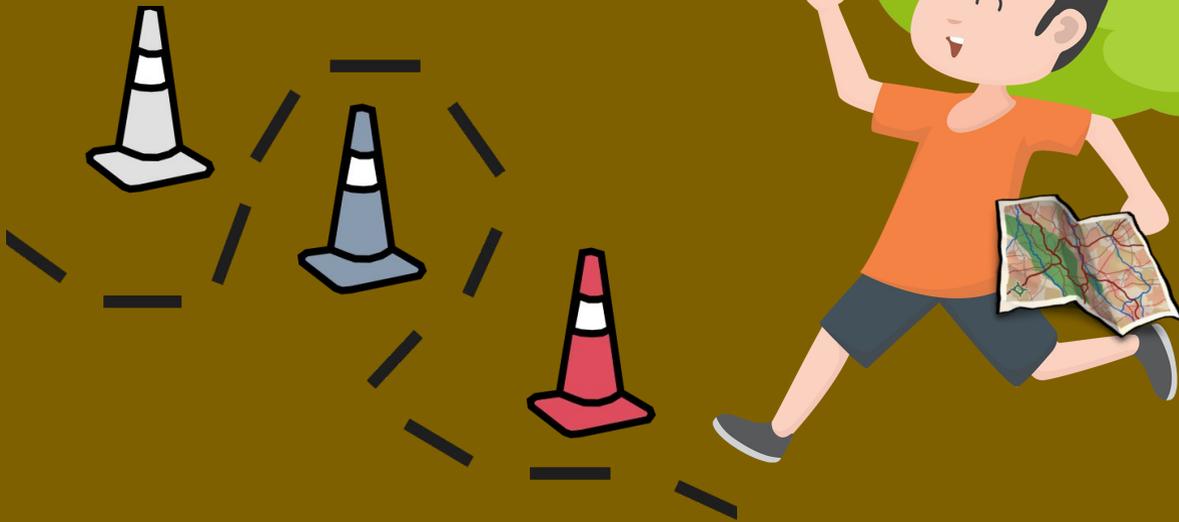
Bien observer la forme de son objet et sa couleur
Chercher l'objet dans le bon espace
S'organiser pour chercher, ne pas partir trop vite,
regarder partout, au sol en l'air..

Variables

- ▶ taille de l'objet à cacher
- ▶ objet plus ou moins caché
- ▶ donner des indications orale

Cycle 2

Orientation



Compétences, AFC, situations

Cycle 2 - compétences et AFC

Compétences spécifiques

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Respecter les règles essentielles de sécurité.
- Reconnaître une situation à risque.

Attendus de fin de cycle

Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques. Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.

Cycle 2 - connaissances, capacités attitudes à construire

Psycho-socio-affectif

- S'**engager sans appréhension** pour se déplacer dans différents environnements.
- Respecter les règles essentielles de **sécurité** et les règles de fonctionnement.
- Respecter l'**environnement** (les plantations, les zones interdites)
- **Aider** l'autre lors des déplacements en groupe.

Cognitif

- **Reconnaître** une situation à risque et **agir** en conséquence :
 - **Empêcher** un camarade d'enfreindre les règles de sécurité et / ou de fonctionnement ;
 - Connaître et **alerter** les adultes responsables de la sécurité.
- Faire des **choix** et les expliciter.

Moteur

- Se **repérer** et se **déplacer** sur des parcours élaborés par l'enseignant en prenant en compte des **repères simples**.

Cycle 3

Orientation



Compétences, AFC, situations

Cycle 3 - compétences et AFC

Compétences spécifiques

- Conduire un déplacement **sans appréhension** et **en toute sécurité** dans un milieu plus ou moins connu.
- Conduire un déplacement **planifié** en s'appuyant sur des éléments simples (lignes directrices simples, croisements, objets particuliers et points remarquables), sur l'échelle de la carte afin de trouver des postes proches du point de départ ou à quelques points de **décisions** de celui-ci.
- **Adapter** son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu (obstacles, végétation, pluie, etc.).
- Revenir au point de départ dans les délais en adaptant son **projet de course** et/ou en gérant son effort.
- **Coopérer** avec un partenaire et aider un camarade en difficulté.
- Gérer les outils de sa **sécurité** en **autonomie** (tableau de suivi, chronomètre).

Attendus de fin de cycle

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans **plusieurs environnements inhabituels**, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les **règles de sécurité** qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Cycle 3 - connaissances, capacités attitudes à construire

Psycho-socio-affectif

- Respecter les règles des activités.
- Tenir différents rôles sociaux : orienteur, vérificateur de carton de contrôle.
- Aider l'autre.

Cognitif

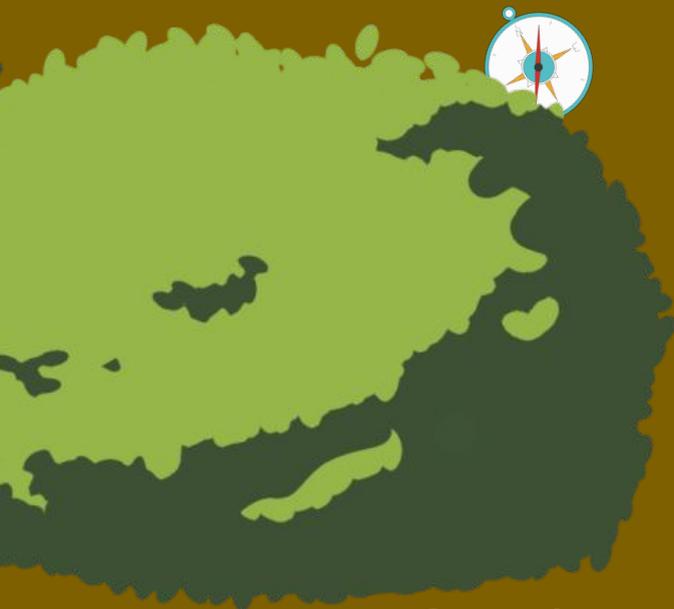
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Faire des choix d'itinéraires et les expliciter

Moteur

- Conduire un déplacement seul ou en groupe sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux, en tenant compte de la végétation et du relief.
- Tenir compte des contraintes climatiques et de ses évolutions.



Sécurité



Compétences, AFC, situations

La sécurité passive

Pour une sortie à l'extérieur de l'école, une reconnaissance des espaces prévue pour l'activité au préalable est indispensable :

- **repérer** les endroits qui peuvent être potentiellement dangereux (sortie du parc, point d'eau..)
- **solliciter** la participation de parents pour aider à sécuriser et surveiller les lieux. S'il s'agit d'un bois ou d'une forêt, répartir les élèves par groupes (un adulte responsable par groupes).
- **Prévoir** : une **trousse de secours**, un **téléphone portable** et un **signal** connu des élèves pour indiquer la fin d'une activité. Se renseigner sur la **météo** avant une sortie en dehors de l'école.



La sécurité active

La compréhension et le respect des consignes de fonctionnement :

se déplacer dans les **zones d'évolution définies** par l'enseignant, **rester en groupe** (des trinômes permettent qu'un élève puisse rester sur place avec un éventuel blessé) lors des situations à plusieurs, tout au long de l'activité, en se respectant, **limiter son empreinte sur le milieu**.

Demander à l'élève de **reformuler** afin de vérifier le niveau de compréhension des consignes.

La signalétique : afin d'aider l'élève à s'orienter, un balisage peut être mis en place avec de la bande de chantier par exemple. Il est également possible d'indiquer les directions par des flèches. La feuille de route, le carton de contrôle.

La construction de compétences qui permettent à l'élève d'évoluer avec aisance et en sécurité (physique et affective) sur des itinéraires de moins en moins connus.

