

Disciplines enchaînées

au cycle 1



INTRODUCTION

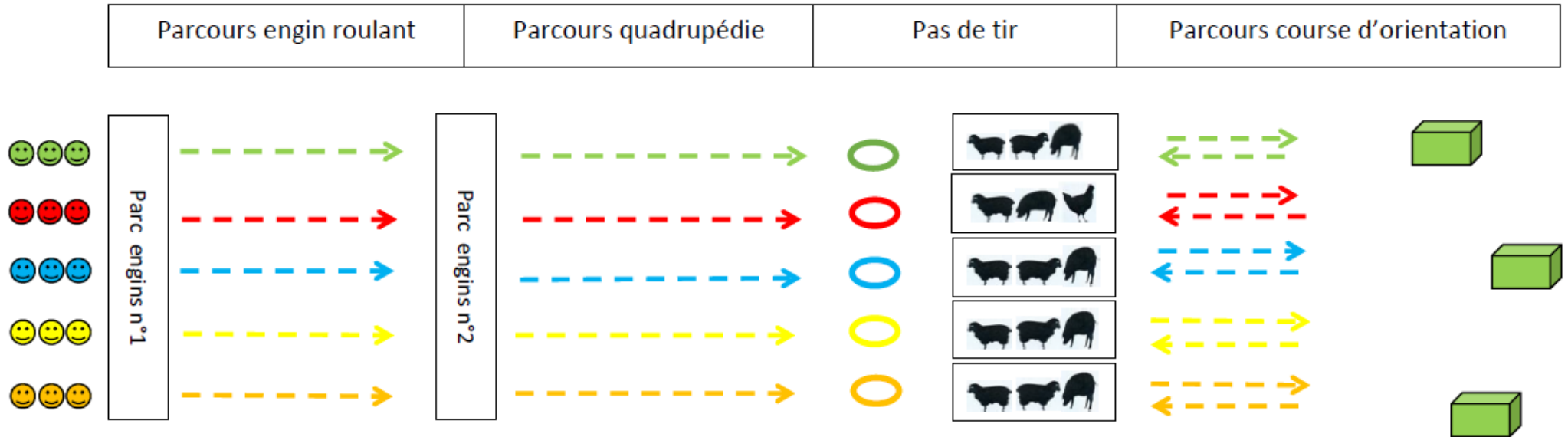
L'activité disciplines enchaînées associe au moins deux pratiques sportives avec des modes de déplacements différents (vélo, course à pied, natation, kayak, ski...) liées par un temps de transition plus ou moins rapide. L'enchaînement, qui peut également comprendre une situation de tir, peut être réalisé individuellement ou par équipe. Chaque pratiquant doit enchaîner toutes les disciplines, même dans le cas d'un relais.*

**en run and bike l'alternance course-vélo n'est pas obligatoire mais seulement conseillée*

SOMMAIRE

La rencontre	p.3
<u>Unité d'apprentissage : engins roulants</u>	p.11
<u>Unité d'apprentissage : lancer</u>	p.17
<u>Unité d'apprentissage : orientation</u>	p.27

LA RENCONTRE



Chaque équipe A, B, C, D (avec une chasuble de couleur différente des autres) est constituée de 3 joueurs.

Au signal de départ de la course, les joueurs A1, B1, C1, D1 enchaînent ces actions :

prendre son engin roulant dans le parc n°1 → réaliser le parcours engin roulant → déposer son engin dans le parc n°2 → réaliser le parcours quadrupédie → lancer 3 objets différents dans 3 cibles différentes (cible poule, cible mouton, cible cochon) → selon ses réussites aux lancers, choisir une image → avec son image (sans l'image pour les GS), se rendre dans la zone « orientation » rechercher la boîte sur laquelle est affichée une image de l'animal choisi et récupérer une perle dans cette boîte → rapporter la perle au responsable de l'atelier lancer.

Le responsable de l'atelier lève alors le bras pour signaler au joueur 2 qu'il peut partir.

Les autres joueurs de chaque équipe réalisent le même trajet sous forme de relais.

Organisation générale

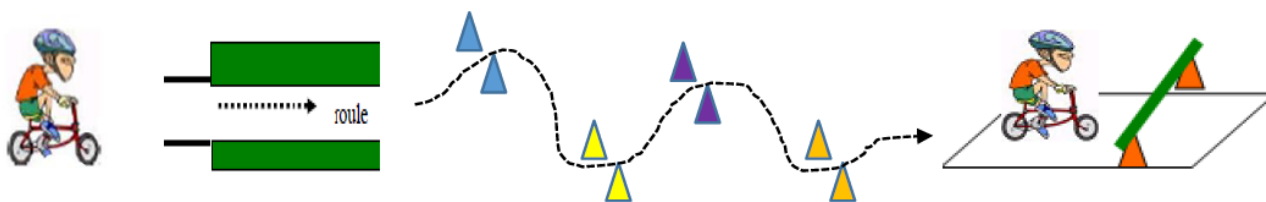
Avant la rencontre, les élèves sont répartis en **équipes de 3 joueurs** (l'organisation des équipes pourra faire l'objet d'une négociation en fonction des classes inscrites à la rencontre) disposant chacun d'**une chasuble de couleur individualisée** (avec prénom et numéro de l'équipe).

Pendant la rencontre, la situation présentée est prévue pour accueillir jusqu'à 15 élèves (soit 5 équipes de 3 élèves). Les 5 équipes participent en même temps à la course sur des parcours parallèles de couleurs différentes. **Chaque joueur enchaîne les 4 activités**. Le relais s'effectue au moment où le joueur a ramené sa preuve de passage à l'atelier orientation.

Les engins roulants seront systématiquement posés dans les parcs à engins n°1 et 2.

L'équipe gagnante est celle qui boucle la première son relais.

Parcours engins roulants



Objectif : parcourir un circuit mettant en jeu différentes habiletés motrices sur un vélo.

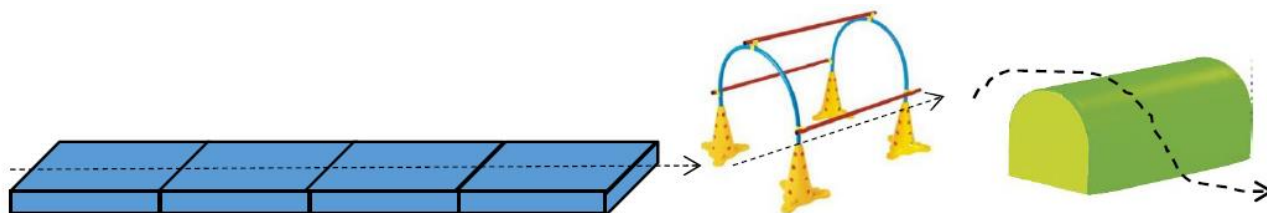
- 5 engins roulants (draisiennes, trottinettes, planches à rouler...) + matériel de sécurité individuel (minimum un casque par élève soit 15 casques par rotation) ;
- des lattes (ou tracés à la craie) pour matérialiser la ligne droite « étroite » ;
- 5 portes ;
- 5 zones STOP tracées à la craie (+ panneau STOP si possible).

Le parcours pourra être enrichi pour les classes de MS ou GS (slalom, rond-point...).

Parcours quadrupédie

marcher – passer dessous – passer dessus

Objectif : parcourir en quadrupédie un circuit avec obstacles.



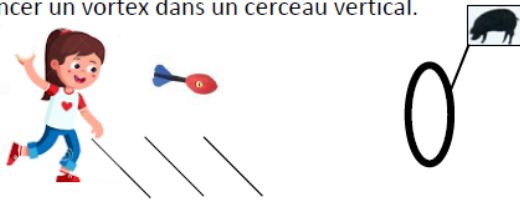
- 5 bandes de 3 tapis (minimum) ;
- 5 portes ou tunnels ;
- 5 modules « petite bosse ».

Le parcours pourra être enrichi pour les classes de MS ou GS (poutres, tunnels, parcours pour ramper...).

Pas de tir

Objectif : lancer différents engins en adaptant son geste au type de lancer.

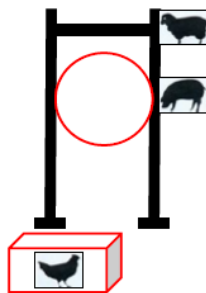
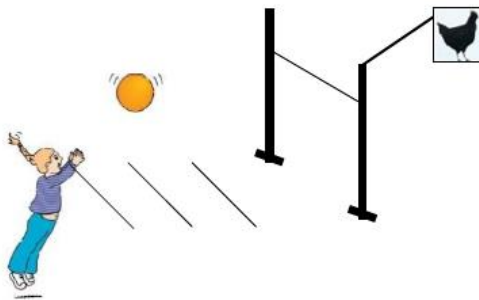
1) Lancer un vortex dans un cerceau vertical.



2) Lancer un sac de graines dans une caisse.



3) Lancer un ballon par-dessus un élastique.



   _____ pas de tir PS

_____ pas de tir MS

_____ pas de tir GS

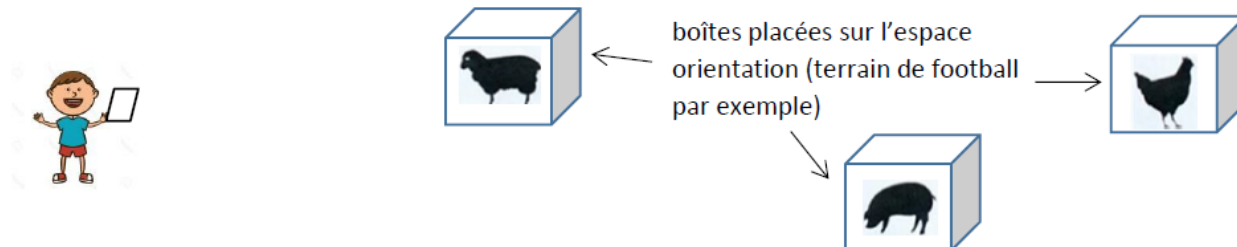
L'élève se déplace consécutivement sur les 3 pas de tir, où il dispose d'un seul essai. La cible est plus ou moins éloignée en fonction du niveau de classe (PS, MS, GS). A chaque réussite de l'enfant, le responsable prend dans sa main une image de l'animal qui correspond au pas de tir. En cas de réussites multiples, l'enfant choisira parmi ces images celle qu'il préférera ; en cas de non réussite, l'enfant repassera sur un ou plusieurs pas de tir jusqu'à ce qu'il réussisse à atteindre une cible.

- 5 zones de lancer avec 3 lattes plus ou moins proches de la cible (zone PS, zone MS, zone GS) ;
- 5 cerceaux (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 orange) ;
- 5 caisses ;
- 5 portiques avec élastique ;
- 5 mini-vortex ;
- 5 sacs de graines de 5 couleurs différentes ;
- 5 petits ballons ;
- 15 cartes-animaux (accrochées aux différentes cibles) ;
- 15 images-animaux (pour le responsable d'atelier).

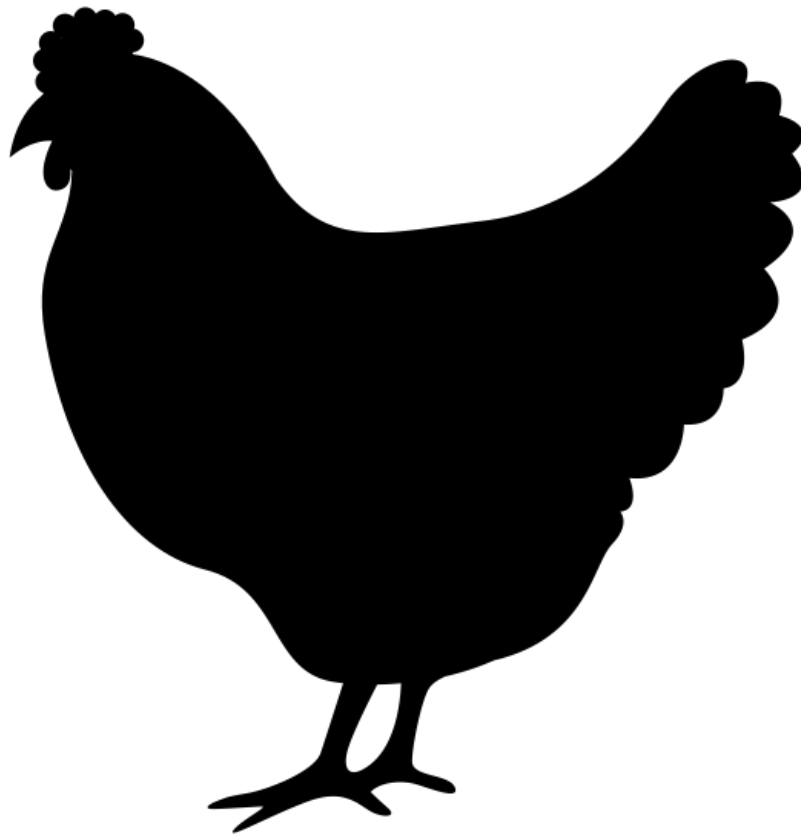
Course d'orientation (course au trésor)

Objectif : oser se déplacer dans un espace inconnu sécurisé et prendre des indices visuels pour s'y repérer.

L'élève de PS ou de MS part dans l'espace orientation avec l'image qu'il a choisie. L'élève de GS doit mémoriser l'animal de l'image choisie avant de partir sans l'image.

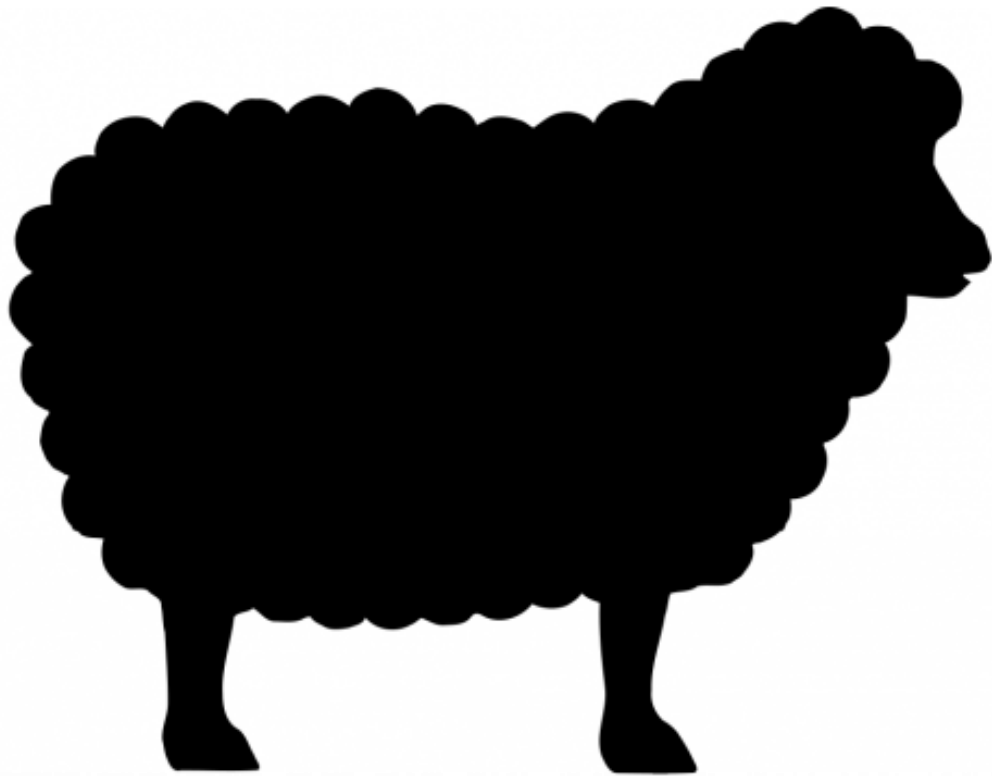


- 3 boîtes à chaussures contenant chacune 5 grosses perles d'une même couleur. Pour les GS, on pourra prévoir d'autres boîtes avec des images d'autres animaux (leurrés)
- 3 images-animaux collés sur les 3 boîtes (ou davantage en cas de boîtes-leurrés)



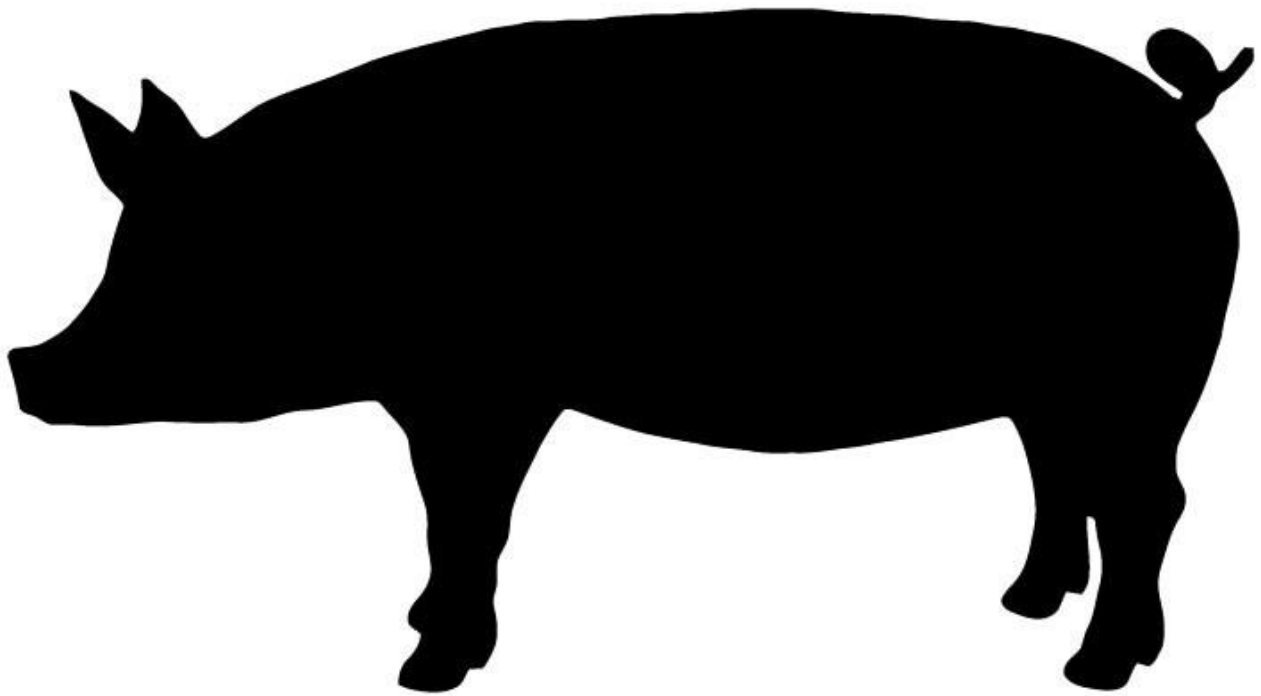
POULE

poule



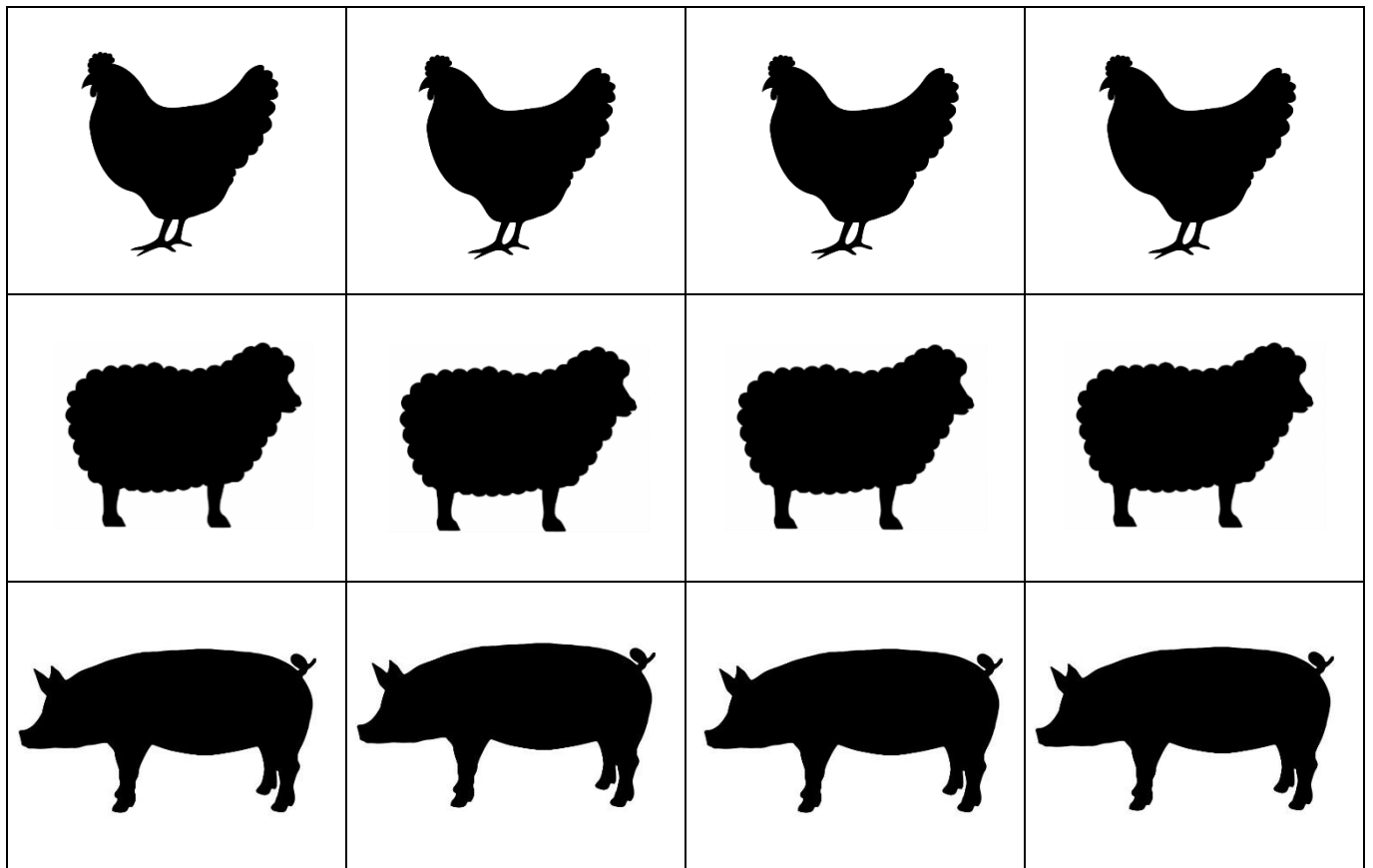
MOUTON

mouton



COCHON

cochon



RETOUR AU SOMMAIRE 

Unité d'apprentissage :

ENGINS ROULANTS

Objectif d'apprentissage :

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.

Compétences attendues en fin de cycle 1 :

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Compétences spécifiques à développer lors de la séquence :

- Enrichir les expérimentations de l'élève à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses, etc.), permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes, etc.).
- Attirer l'attention des élèves sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.

Repères de progression :

Du marcheur au rouleur

R1 - découvrir le matériel, monter et descendre de l'engin.

R2 - se déplacer (en draisienne, patinette, trottinette...) et découvrir une sensation de glisse.

R3 - maîtriser sa vitesse pour circuler en sécurité.

Du rouleur au pédaleur

R4 - apprendre à se propulser et à se déplacer en pédalant.

R5 - maîtriser sa vitesse pour circuler en sécurité à vélo.

Cette unité d'apprentissage participe au travail du BLOC 1 du Savoir Rouler à Vélo qui contribue à valider l'APER : <https://sports.gouv.fr/savoir-rouler-a-velo/>.

Dans la mesure des possibilités matérielles, le port du casque pendant la séquence est fortement conseillé. Le cas échéant, les élèves devront apprendre à le mettre et les adultes présents veilleront au bon réglage des sangles.

Fiche pédagogique : « [Mettre le casque et le régler](#) »

Les propositions qui suivent sont issues du dossier « [Apprendre à rouler à vélo à l'école maternelle](#) » publié par le Pôle départemental maternelle du Haut-Rhin.

Repère 1 : découvrir le matériel, monter et descendre de l'engin.

Les premières découvertes peuvent se faire en petite section sur tout engin à roues stabilisé (porteurs, camions, tricycles...). Les enfants montent dessus, en descendent, se les échangent, poussent avec les jambes... Le passage à l'engin roulant non stabilisé (draisienne) se fait cependant dès que possible.

Situation d'apprentissage 1 : redresser la draisienne, la tenir en équilibre, la reposer

Les draisienne sont au sol, dispersées dans la cour. Au signal, choisir une draisienne, l'enfourcher et la tenir en équilibre.

Critère de réussite : *L'enfant stabilise sa draisienne, mains sur les poignées, pieds au sol. Il repose la draisienne en douceur.*

Variable : *une draisienne pour deux enfants qui coopèrent.*

Situation d'apprentissage 2 : passer d'un côté puis de l'autre, se positionner par rapport à l'engin

En dispersion, les enfants sont face à l'enseignant, chacun tient une draisienne à la main. Au signal, se déplacer pour se retrouver de l'autre côté de la draisienne.

Critère de réussite : *L'engin ne tombe pas lors du déplacement.*

Variable : *Variation des consignes de déplacement devant / derrière, en ne tenant que la selle, à une seule main, passer par-dessus pour les élèves les plus à l'aise.*

Situation d'apprentissage 3 : promener sa draisienne

Les enfants, draisienne à la main sont répartis dans la cour. Au signal, ils doivent se déplacer dans la cour.

Critère de réussite : *Les vélos ne tombent pas et ne se heurtent pas.*

Variable : *Variation des types de déplacement (en avant, en arrière), les lieux de la cour à atteindre, l'espace de déplacement (aller vers une espace réduit), la prise de la draisienne, par la selle le guidon, le cadre...*

Situation finale : les chaises musicales

Les draisienne sont au sol (une de moins que le nombre d'élèves), dispersées dans la cour. Au signal, choisir une draisienne, l'enfourcher et la tenir en équilibre.

A chaque tour, l'élève qui n'est pas sur une draisienne est éliminé.

Situation d'apprentissage 1 : monter, marcher et descendre de sa draisienne.

Les élèves sont à côté de leur draisienne. Au signal, ils l'enfourchent et se déplacent sur un parcours en ligne droite en gardant la draisienne entre les jambes.

Critères de réussite :

- Parvenir à traverser la zone en gardant la draisienne entre les jambes.
- Etre et demeurer assis sur la selle de la draisienne.
- Adopter un geste alternatif proche de la marche.

Variable : Le parcours peut se complexifier par des courbes, une légère pente ascendante.

Situation d'apprentissage 2 : marcher de plus en plus vite pour prendre de l'élan (jeu de poursuite).

Les élèves sont sur leur draisienne (en deux lignes espacées de 2/3m). Au signal, ils se déplacent sur un parcours en ligne. La 1^{ère} ligne doit échapper à la 2nd, la 2nd doit rattraper la première.

Critères de réussite :

- Parvenir à traverser la zone en gardant la draisienne entre les jambes.
- Etre et demeurer assis sur la selle de la draisienne.

Variable : Le parcours peut se complexifier par des courbes, une légère pente ascendante.

Repère 3 : maîtriser sa vitesse pour circuler en sécurité.

Situation d'apprentissage 1 : lever les pieds pour laisser la draisienne rouler.

Les élèves sont sur leur draisienne. Au signal, ils se déplacent en ligne droite. Dans la zone de prise d'élan, ils marchent de plus en plus vite et se laissent rouler (sans toucher le sol) dans la zone de glisse, ils s'arrêtent dans la zone STOP.

Critères de réussite :

- L'élève roule en équilibre sans que les pieds ne touchent le sol.
- L'élève s'arrête sans sortir de la zone de freinage (en utilisant les pieds et/ou les freins).

Variable : Agrandir ou réduire la zone de glisse.



Situation d'apprentissage 2 : réguler sa vitesse.

Le conducteur de draisienne doit suivre le piéton (un adulte) en respectant son allure (marcher trotter, courir vite), dans un couloir en ligne droite avec un marquage de fin de zone.

Critère de réussite : Le pilote reste à proximité du piéton sans jamais le toucher.

Variable : Se propulser au rythme d'un tambourin ou d'une musique.

Situation finale :

Sur leur draisienne, les élèves réalisent un parcours alternant des zones d'accélération, de freinage, d'arrêt (on pourra réaliser une première approche du code de la route : panneau STOP, passage piéton, sens obligatoire, présence de piétons, d'autres véhicules...).

Repère 4 : apprendre à se propulser et se déplacer en pédalant.

Ces situations d'apprentissage exigent le geste du pédalage pour avoir de la vitesse et donc s'équilibrer. Le travail sur tricycle ou engins stabilisé à pédale peut aider à l'acquisition du geste. L'apprentissage peut prendre du temps et l'accompagnement de l'adulte comme pareur à côté de l'enfant peut aider à la prise de confiance.

Situation d'apprentissage 1 : poser les pieds sur les pédales.

Dans une zone en ligne droite terminée par une zone d'arrêt. Les enfants prennent de l'élan grâce à la propulsion type draisienne puis mettent les pieds sur les pédales pour continuer à se propulser. Pour s'arrêter, ils doivent freiner et enlever les pieds des pédales pour les poser au sol.

Critère de réussite : *L'enfant enchaîne la propulsion pieds au sol avec le pédalage.*

Variable : *Cette phase peut se dérouler avec assistance d'un adulte à l'arrière (prise à la selle si nécessaire).*

Situation d'apprentissage 2 : démarrer avec la propulsion par pédalage.

Dans une zone en ligne droite terminée par une zone d'arrêt. Être prêt à partir avec un pied sur la pédale. Pousser fort sur la pédale pour démarrer. Mettre ensuite le deuxième pied sur la pédale pour pédaler.

Critère de réussite : *L'élève parvient à démarrer uniquement par poussée sur la pédale puis met le pied sur la deuxième pédale. (Au début les enfants effectuent une petite poussée grâce au pied qui est au sol).*

Remarque : *La tâche est facilitée dans une pente légèrement descendante.*

Fiche pédagogique : « [Démarrer un pied au sol](#) »

Situation d'apprentissage 3 : garder les pieds sur les pédales.

Dans une zone en ligne droite d'une vingtaine de mètres avec départ et arrivée. Les élèves doivent démarrer avec un pied sur la pédale et pédaler jusqu'à la ligne d'arrivée.

Fiche pédagogique : « [Conduire son vélo en ligne droite](#) »

Situation d'apprentissage : réaliser des déplacements variés à vélo.

Sur leur vélo, les élèves réalisent des parcours variés :

- s'arrêter à des endroits précis.

Fiche pédagogique : « [Ralentir, freiner et s'arrêter dans une zone délimitée](#) »

- rouler en tenant un objet (anneau).

Fiche pédagogique : « [Rouler en enlevant un appui \(une main ou un pied\)](#) »

- rouler et toucher une cible sur le côté/en hauteur.

- rouler sur des terrains variés (herbe, bosses, flaques...).

- rouler et passer sous un obstacle.

Fiche pédagogique : « [Franchir un petit obstacle](#) »

- réaliser un slalom.

Fiche pédagogique : « [Conduire son vélo sur un parcours avec un slalom simple](#) »

- réaliser un demi-tour...

RETOUR AU SOMMAIRE 

Unité d'apprentissage :

LANCER

Objectif d'apprentissage :

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

Compétences attendues en fin de cycle 1 :

- Lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Compétences spécifiques à développer lors de la séquence :

- Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.
- Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.

Repères de progression :

- R1** - explorer différentes manières de lancer des objets variés (jeter, lancer, faire glisser, faire rouler...).
- R2** - trouver le ou les gestes adaptés pour lancer selon l'objectif poursuivi (loin/précis/en atteignant une cible au sol ou une cible verticale), déterminer des critères de réalisation (« comment je fais pour... »).
- R3** - lancer efficacement.

Repère 1 : explorer différentes manières de lancer des objets variés (jeter, lancer, faire glisser, faire rouler...).

Niveau 1 (section de petits, éventuellement section de moyens)

➤ **Situation 1** : manipuler divers objets (sacs de graines, balles en mousse, petits ballons en mousse, foulards...) dans l'espace dédié (salle de motricité, cour d'école, salle polyvalente...).

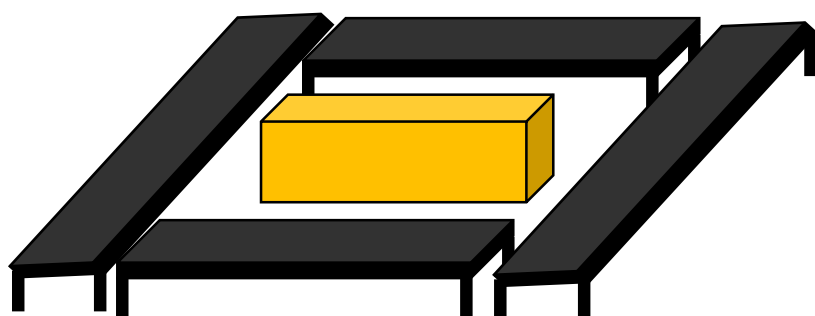
Consigne : Vous pouvez jouer avec le matériel.

↳ Suite à donner : nommer collectivement les actions réalisées par les élèves (possibilité d'utiliser le support photos ou vidéos).

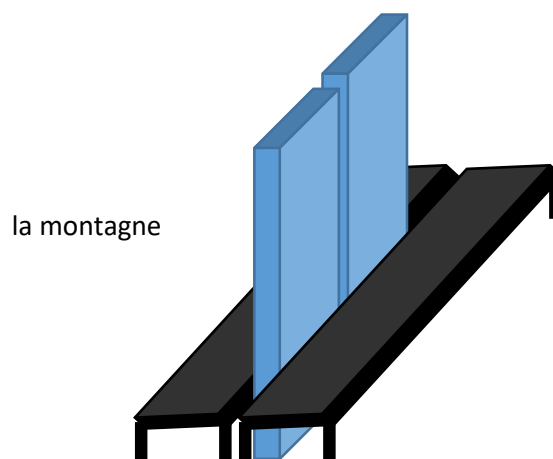
➤ **Situation 2** : lancer divers objets (sacs de graines, balles en mousse, petits ballons en mousse, foulards...) dans l'espace aménagé (**incitateur**).

Consigne séance a : Vous prenez des objets et vous les lancez.

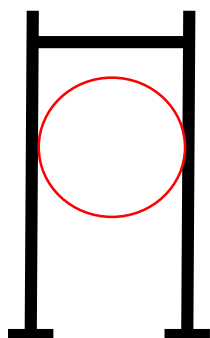
Consigne séance b : Vous lancez des objets dans le carton ; vous lancez des objets par-dessus la montagne ; vous lancez des objets à travers le cerceau. Vous passez partout !



Le carton dans la maison



la montagne



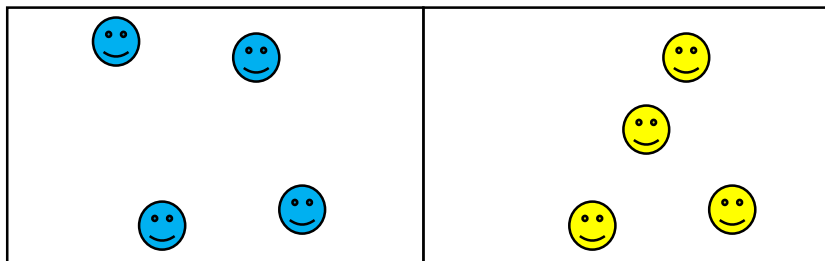
le cerceau suspendu

Niveau 2 (section de moyens et section de grands)

- **Situation 1** : débarrasser son camp des objets divers qui s'y trouvent (jeu des balles brûlantes ; reprise x fois)

Règle : On n'entre pas dans le camp de l'autre équipe.

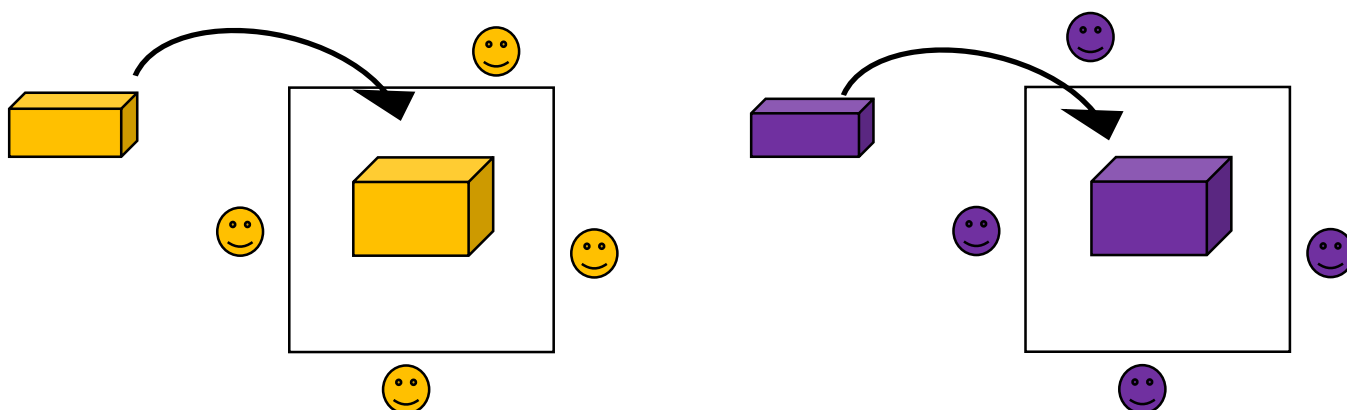
Exemples d'objets : ballons, sacs de graines, balles...



- **Situation 2** : lancer le plus vite possible des objets divers dans son carton (jeu « vider sa maison » ; reprise x fois)

Règle : On ne lance que lorsqu'on se trouve à l'extérieur du rectangle.

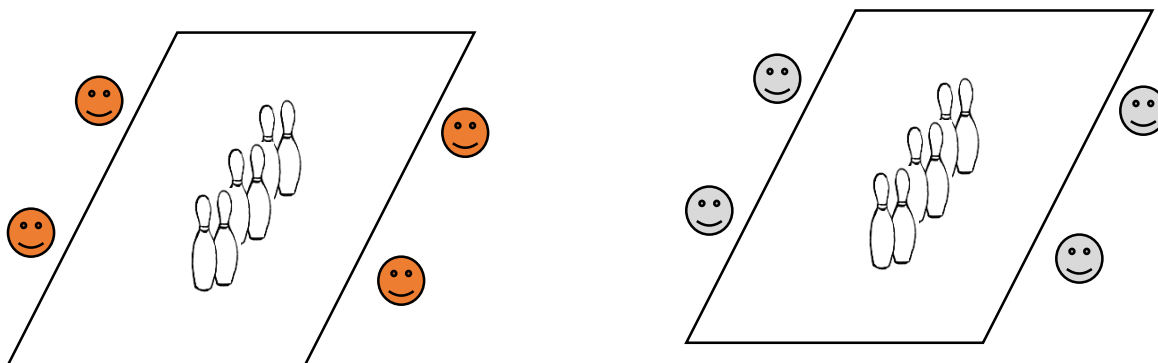
Exemples d'objets : ballons, sacs de graines, balles, anneaux, mini-vortex...



- **Situation 3** : abattre ses quilles le plus vite possible (reprise x fois)

Règle : On ne lance que lorsqu'on se trouve à l'extérieur du rectangle.

Exemples d'objets : ballons, sacs de graines, balles...



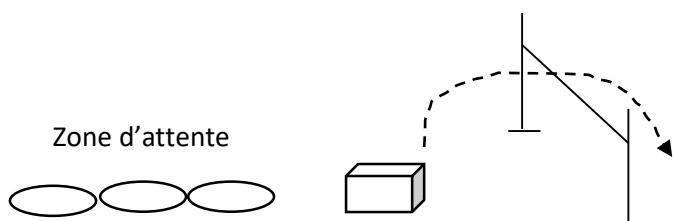
Repère 2 : trouver le ou les gestes adaptés pour lancer selon l'objectif poursuivi (loin/précis/en atteignant une cible au sol ou une cible verticale ; déterminer des critères de réalisation (« comment je fais pour... »)).

Niveau 1 (section de petits, éventuellement section de moyens)

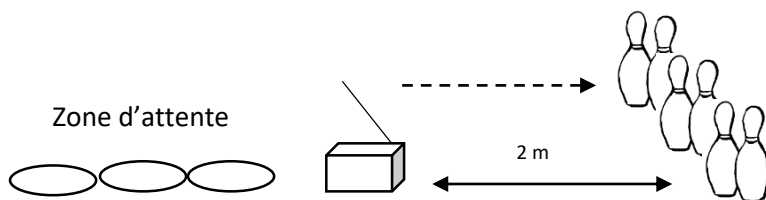
L'espace est aménagé en 6 ateliers.

Consigne : Je prends un objet dans la caisse, je lance l'objet, puis je ramène l'objet dans la caisse. Je me déplace dans tous les ateliers.

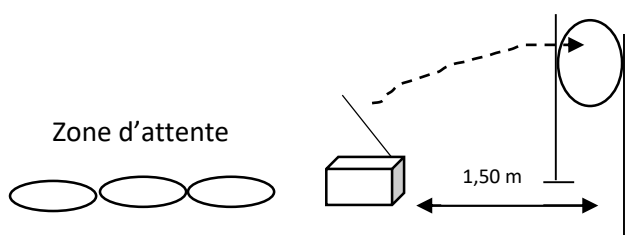
➤ **Atelier 1** : lancer une balle par-dessus l'élastique.



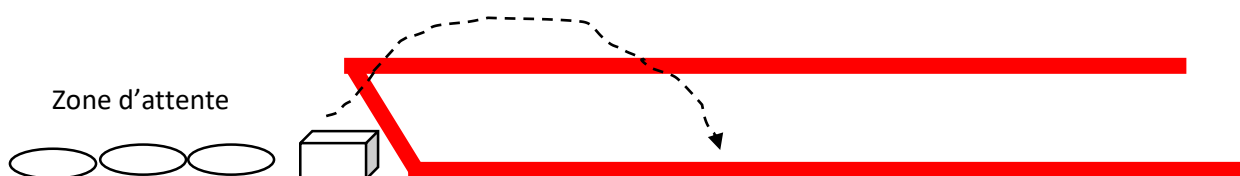
➤ **Atelier 2** : abattre des quilles en lançant un petit ballon.



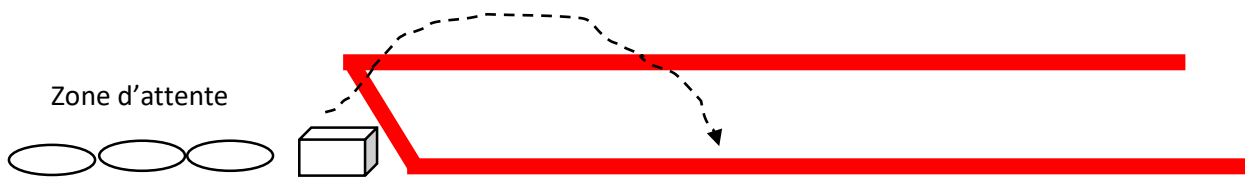
➤ **Atelier 3** : lancer un vortex à l'intérieur d'un cerceau vertical.



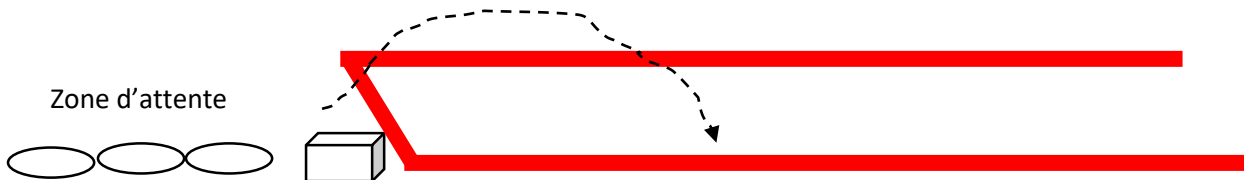
➤ **Atelier 4** : lancer une balle le plus loin possible dans le couloir.



➤ **Atelier 5** : lancer un ballon de hand-ball le plus loin possible dans le couloir.



➤ **Atelier 6** : lancer un anneau le plus loin possible dans le couloir.



↳ **Suite à donner :**

A) Analyse des différents gestes utilisés dans les 6 ateliers, donnant lieu à une représentation dessinée reconnaissable par les élèves. Possibilité d'analyser en classe des vidéos des enfants prises sur le temps d'EPS.

Exemple :

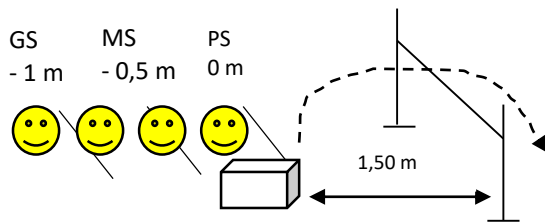
Atelier 1		Atelier 4	
Atelier 2		Atelier 5	
Atelier 3		Atelier 6	

B) Reprise des ateliers en essayant les différentes manières de lancer dans chaque atelier.

Niveau 2 (section de moyens et section de grands)

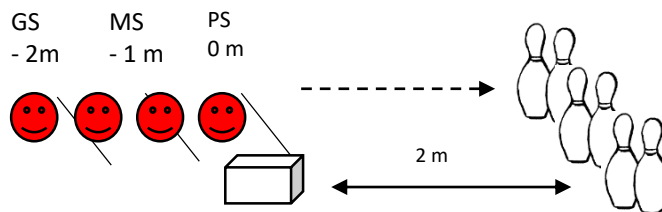
- **Atelier 1** : lancer 3 balles par-dessus l'élastique.

Consigne : Je lance les 3 balles de la caisse par-dessus l'élastique. Je vais récupérer les engins. Je ramène les engins dans la caisse.



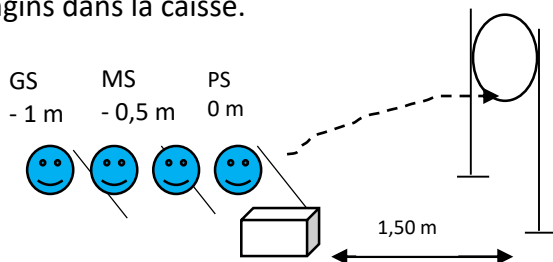
- **Atelier 2** : abattre les quilles en lançant 3 petits ballons.

Consigne : Je lance les 3 ballons de la caisse pour faire tomber les quilles. Je vais récupérer les engins et je redresse les quilles qui sont tombées. Je ramène les engins dans la caisse.



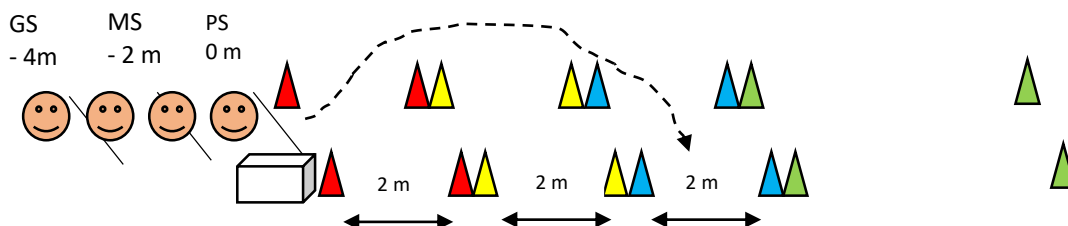
- **Atelier 3** : lancer 3 vortex à l'intérieur d'un cerceau vertical.

Consigne : Je lance les 3 vortex à l'intérieur du cerceau. Je vais récupérer les engins. Je ramène les engins dans la caisse.



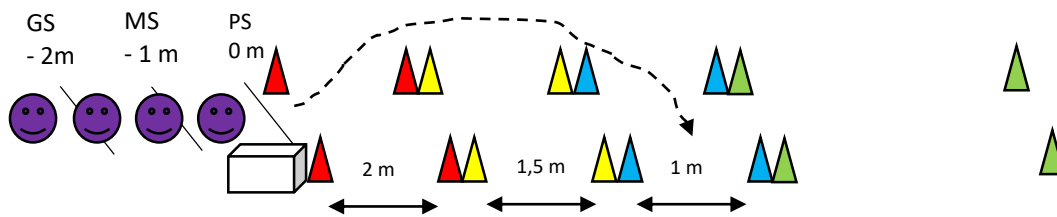
- **Atelier 4** : lancer 3 balles le plus loin possible.

Consigne : Je lance les 3 balles le plus loin possible. Je vais récupérer les engins. Je ramène les engins dans la caisse.



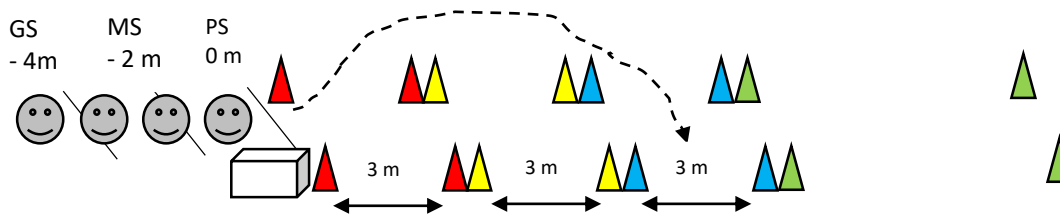
➤ **Atelier 5** : lancer 3 ballons de hand-ball le plus loin possible.

Consigne : Je lance les 3 ballons le plus loin possible. Je vais récupérer les engins. Je ramène les engins dans la caisse.



➤ **Atelier 6** : lancer 3 anneaux le plus loin possible

Consigne : Je lance les 3 anneaux le plus loin possible. Je vais récupérer les engins. Je ramène les engins dans la caisse.



↪ **Suite à donner** :

A) Analyse des différents gestes utilisés dans les 6 ateliers, donnant lieu à une représentation dessinée reconnaissable par les élèves. Possibilité d'analyser en classe des vidéos des enfants prises sur le temps d'EPS.

Exemple :

Atelier 1		Atelier 4	
Atelier 2		Atelier 5	
Atelier 3		Atelier 6	

B) Reprise des ateliers en essayant les différentes manières de lancer dans chaque atelier. Possibilité de mettre en place une fiche de route pour mesurer ses résultats (cf. page suivante).

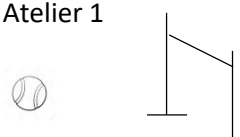




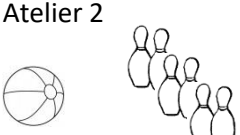




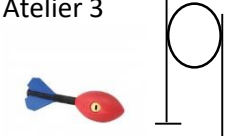



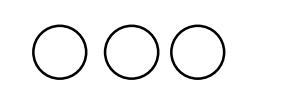
C) Echange collectif autour de la manière la plus efficace de lancer dans chaque atelier. → **mise en évidence des critères de réalisation**. Possibilité d'analyser en classe des vidéos des enfants prises sur le temps d'EPS.

Ateliers lancers

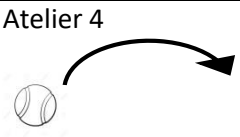




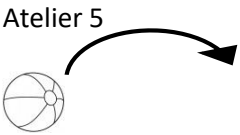




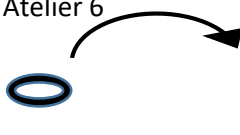




Prénom :

Date :

➤ Je colorie un rond à chaque fois que j'ai réussi à atteindre la cible.

<p>Atelier 1</p> 				
<p>Atelier 2</p> 				
<p>Atelier 3</p> 				







➤ Je colorie le rond de la même couleur que la cible la plus éloignée que j'ai atteinte en 3 lancers.

<p>Atelier 4</p> 	 	 
<p>Atelier 5</p> 	 	 
<p>Atelier 6</p> 	 	 

Repère 3 : lancer efficacement.

Reprise des 6 ateliers (avec imposition du geste retenu collectivement)

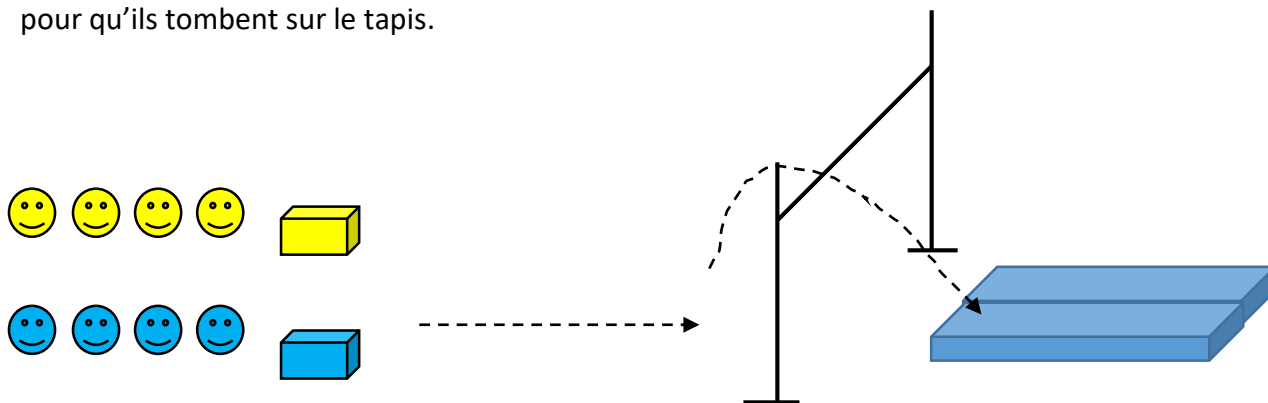
Exemple :

Atelier 1		Atelier 4	
	face à la cible		idem atelier 3
Atelier 2		Atelier 5	
	face à la cible		lancer en poussée : ballon poitrine
Atelier 3		Atelier 6	
	<ul style="list-style-type: none"> - position main droite derrière / pied gauche devant (ou inversement) - bras droit cassé et bras gauche tendu devant - regard vers la cible 		<ul style="list-style-type: none"> - de profil, bras lanceur tendu en arrière, l'autre bras tendu face à la cible - pouce à l'extérieur de l'anneau, les autres doigts à l'intérieur - regard vers la cible

Réinvestissement des gestes travaillés, sur de nouveaux ateliers

➤ **Atelier 7** : lancer des sacs de graines sur le tapis (peut se jouer sous la forme du jeu « vider sa maison »)

Consigne : Je me déplace jusqu'aux poteaux, puis je lance les sacs de graines par-dessus l'élastique pour qu'ils tombent sur le tapis.



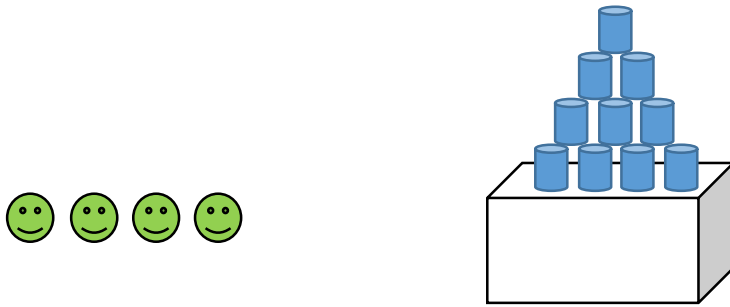
➤ **Atelier 8** : lancer des ballons dans le panier de baby basket (peut se jouer sous la forme du jeu « vider sa maison »)

Consigne : Je me déplace jusqu'au panier, puis je lance mon ballon dans le panier.



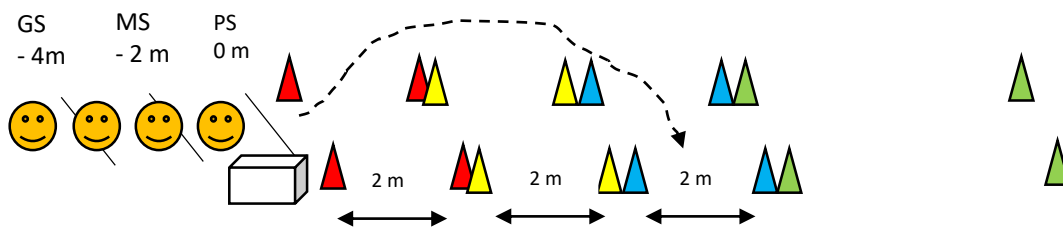
➤ **Atelier 9** : lancer des balles pour faire tomber des boîtes (jeu du chamboul'tout)

Consigne : Je lance les balles (ou les chaussettes) pour faire tomber le maximum de boîtes.



➤ **Atelier 10** : lancer 3 mini-vortex le plus loin possible

Consigne : Je lance les 3 vortex le plus loin possible. Je vais récupérer les engins. Je ramène les engins dans la caisse.



RETOUR AU SOMMAIRE 

Unité d'apprentissage :

ORIENTATION

Objectif d'apprentissage :

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.

Compétences attendues en fin de cycle 1 :

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Compétences spécifiques à développer lors de la séquence :

- Se déplacer (marcher, courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté.
- Se situer par rapport à un point remarquable.
- S'engager de façon continue.
- Utiliser ses sens pour se repérer et s'orienter.

Repères de progression :

R1 – prendre des repères en diversifiant ses sources d'information.

R2 - suivre un itinéraire.

R3 - construire un itinéraire.

Les propositions qui suivent sont issues du dossier « L'orientation à l'école primaire » que vous trouverez sur :

[Dsden53>Vie pédagogique>Education physique et sportive>Adapter ses déplacements à des environnements variés](#)

Repère 1 : prendre des repères en diversifiant ses sources d'information.

LE SIFFLEUR

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender les notions de distance et de direction.
Connaissances pour identifier	Repérer l'origine d'une source sonore.
Attitudes pour gérer	Oser s'engager dans l'action.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Retrouver la source sonore.</p> <p>Consignes : - Pour le(s) siffleur(s) : Je pars, je prends un peu d'avance et je me cache. Ensuite, je siffle ou j'émetts un son à intervalles réguliers. - Pour le chercheur : Je retrouve le(s) siffleur(s) grâce aux signaux émis.</p> <p>Dispositif : Plusieurs possibilités pour les siffleurs : - Soit ils émettent en même temps et le chercheur doit retrouver un seul son prédéfini. - Soit ils émettent en même temps et le chercheur doit retrouver tous les sons dans un ordre prédéfini. - Soit ils émettent les uns après les autres dans un ordre prédéfini ; lorsqu'un siffleur est retrouvé par le chercheur, il arrête d'émettre et le siffleur suivant émet à son tour.</p>	<p>Lieu : De l'espace familier restreint à l'espace inconnu restreint.</p> <p>Matériel : Un sifflet, des maracas...</p> <p>Gestion de classe : Plusieurs possibilités : - un siffleur / un chercheur ; - plusieurs siffleurs / un chercheur ; - plusieurs siffleurs / plusieurs chercheurs.</p> <p>Remarques : On pourra demander aux élèves de cycle 3 d'indiquer sur un plan l'emplacement des siffleurs qu'il a retrouvés. On pourra proposer de jouer par équipe.</p> <p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : Prendre le temps d'écouter attentivement avant de partir.</p>
--	---

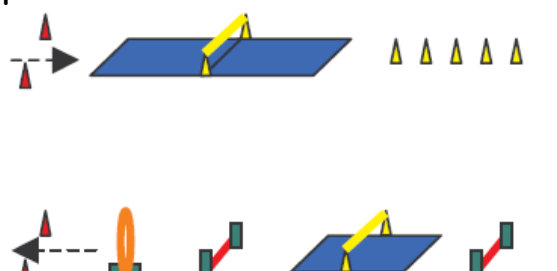
Si...	Alors...	Variables
- Le(s) chercheur(s) trouve(nt) facilement. - Le(s) chercheur(s) ne trouve(nt) pas facilement.	- Utiliser des sources sonores moins variées / plus discrètes. - Élargir l'espace de travail. - Utiliser des sources sonores plus variées / moins discrètes. - Réduire l'espace de travail.	- Taille de l'espace de travail. - Sources sonores utilisées. - Autoriser le déplacement du siffleur.

L'AVEUGLE

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE VE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Suivre des consignes directionnelles (tourner à gauche, à droite, reculer...)
Connaissances pour identifier	Se déplacer dans l'espace en utilisant différents sens : l'ouïe, le toucher.
Attitudes pour gérer	Oser s'engager dans l'action. Coopérer.

SITUATION :

<p>But de l'activité : <u>L'aveugle-toucher</u> : Pour le voyant, faire réaliser un parcours à l'aveugle dans un espace aménagé en le tenant par la main ou le bras. <u>L'aveugle-son</u> : Pour le voyant, faire réaliser un parcours à l'aveugle dans un espace aménagé en le guidant au moyen de sons ou de paroles. <u>L'aveugle-mémoire</u> : Pour l'aveugle, refaire de mémoire le parcours.</p>	<p>Lieu : Espace familier restreint et élargi.</p> <p>Matériel : - Obstacles divers (plots, barres, haies...) - Foulards pour bander les yeux.</p> <p>Gestion de classe : <u>L'aveugle-toucher</u> / <u>l'aveugle-son</u> : groupes de deux (voyant et aveugle). <u>L'aveugle-mémoire</u> : aveugle seul.</p> <p>Remarques : Deux possibilités d'aménagements : - un parcours linéaire (pour les élèves les plus jeunes) ; cf. schéma ci-contre ; - un parcours disposé en étoile ; le guide choisit ainsi l'ordre des zones à traverser.</p>
<p>Consignes : <u>L'aveugle-toucher</u> : <i>Pour le voyant</i> : Je guide l'aveugle en le tenant par la main. <i>Pour l'aveugle</i> : Je me laisse guider par le voyant. <u>L'aveugle-son</u> : <i>Pour le voyant</i> : Je guide l'aveugle en l'aidant de paroles ou de sons. <i>Pour l'aveugle</i> : Je me déplace en écoutant les paroles ou les sons. <u>L'aveugle-mémoire</u> : <i>Pour l'aveugle seul</i> : Je me déplace en utilisant mes mains comme guides.</p>	<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : - Rester concentré sur l'ensemble du parcours (écoute, y compris corporelle). - Se déplacer lentement. - Pour le guide : tenir l'aveugle de manière à ce qu'il se sente en confiance / donner des informations orales pertinentes.</p>
<p>Dispositif :</p> 	

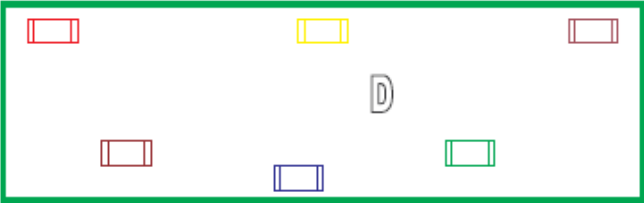
Si...	Alors...	Variables
<ul style="list-style-type: none"> - L'aveugle a peur de se faire mal et avance avec hésitation... - L'aveugle ne respecte pas les consignes orales OU le voyant se trompe dans ses consignes orales... - L'aveugle n'accepte pas d'avoir les yeux bandés... 	<ul style="list-style-type: none"> - Le voyant entoure la taille de l'aveugle avec son bras. - Revoir les consignes directionnelles (tourner à gauche, à droite, avancer, reculer...). - Lui proposer d'être d'abord guide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Longueur du parcours ; nombre et difficulté des obstacles ; changements ou non de direction. - Modifier l'ordre du parcours d'une situation à l'autre. - Parcours linéaire ou disposé en étoile.

LE FACTEUR

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Agir selon un code.
Connaissances pour identifier	Prendre des indices visuels simples dans un espace délimité.
Attitudes pour gérer	Oser s'éloigner de l'enseignant.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Prendre des repères en observant précisément l'environnement.</p>	<p>Lieu : Espace familier restreint (la classe, la cour d'école, le stade...).</p>
<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le maître me donne 6 enveloppes. Sur chaque enveloppe, une gommette de couleur est collée. - Je mets dans chacune de mes enveloppes mon étiquette (prénom, photo...). - Je dépose chaque enveloppe de couleur dans la boîte aux lettres de la même couleur. - À la fin, on ouvrira les boîtes pour vérifier. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 boîtes aux lettres (type boîte à chaussures avec une fente) de 6 couleurs différentes. - 6 enveloppes avec gommettes de couleur (couleurs des boîtes). - 6 étiquettes individuelles (prénom, photo, ...). <p>Remarques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans la classe, prendre le temps de présenter le matériel. - Suggestion de progression : commencer avec moins d'enveloppes. Terminer avec plusieurs enveloppes de chaque couleur (vers le tri préalable avant de poster). - Un temps de jeu peut être proposé. - Mettre des couleurs volontairement proches (rouge/orange...).
<p>Dispositif : Les boîtes sont disposées de façon à être bien visibles.</p> 	<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : Prendre le temps d'observer précisément la zone de jeu, les boîtes, les enveloppes.</p>

Si...	Alors...	Variables
- L'élève n'ose pas s'éloigner...	<ul style="list-style-type: none"> - Constituer des équipes de 2,3. - L'accompagner d'un adulte. - Lui faire décrire son parcours, la direction de la boîte. - Lui donner une enveloppe à la fois. 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter l'espace entre les boîtes, le nombre de boîtes, doubler certaines enveloppes. - Organiser des parcours en étoile, circulaires, en alternance. - Rendre les boîtes invisibles ; décrire des emplacements. - Utiliser un plan.

LE MAITRE A DIT

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Explorer un lieu familier. Comprendre le vocabulaire des lieux de la classe et le vocabulaire spatial.
Connaissances pour identifier	Se situer par rapport à un point remarquable (objet, élément du paysage), en situant ce point par rapport à soi. Prendre des repères dans l'espace pour construire un itinéraire (derrière le bureau, l'arbre loin devant moi...).
Attitudes pour gérer	Oser s'engager dans des déplacements en milieu connu, hors de la vue de l'enseignant. Éprouver, ressentir, accepter des émotions (excitation de la recherche, peur de l'inconnu).

SITUATION :

But de l'activité : Se déplacer dans un endroit indiqué par le maître.	Lieu : Espace familier restreint et élargi.
Consignes : <u>1ère phase dans la classe :</u> Il est important de commencer ce travail par de petites situations. Par exemple, pendant le moment regroupement, on demande à un enfant d'aller au coin lecture chercher un livre puis à un autre élève d'aller chercher un autre livre mais par un autre chemin. Exemple de consignes : « Dépose ton doudou sur la table ronde... » ; « Place-toi dans le coin poupée... » ; « Porte ce cahier dans le dortoir... » ; « Rendez-vous aux toilettes... ». Les élèves, les uns après les autres, répondent à la consigne donnée par le maître.	Matériel : Pour la deuxième phase : objets identiques pour un même lieu. Gestion de classe : Dans la classe, seul. Dans un espace élargi, par deux ; des adultes ou des CM peuvent alors être nécessaires pour assurer la sécurité dans l'école. Remarque : Variante : le maître peut donner une suite de plusieurs consignes (vers le parcours papillon).
<u>2ème phase dans l'école :</u> Cette phase ressemble à la course en étoile (P3) sans utiliser de carte. L'élève répond à une demande orale. « Je cherche l'objet demandé (coupelle...) à l'endroit demandé. Je rapporte l'objet. »	Critères de réalisation (conseils pour réussir) : - Écouter attentivement la consigne du maître. - Bien observer l'itinéraire réalisé par son camarade. - Réfléchir au parcours à effectuer avant de partir.

Si...	Alors...	Variables
- Un élève ne veut pas partir seul de la classe...	- Travailler à plusieurs. - Accompagner l'enfant jusqu'à la porte de la classe, puis le regarder.	- L'espace d'activité.
- Un élève ne peut pas situer l'endroit où il doit aller...	- Faire prendre des repères en visitant l'espace de l'activité.	
- Un mot de la consigne pose problème...	- Reprendre le mot et l'expliquer. - Utiliser l'affichage collectif.	

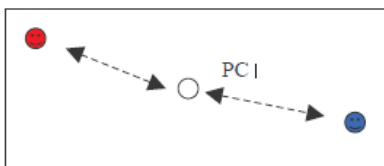
NOUS POSONS, VOUS CHERCHEZ

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Utiliser le vocabulaire des lieux de l'école et le vocabulaire topologique.
Connaissances pour identifier	Prendre des repères pour décrire un itinéraire. Se déplacer jusqu'à un endroit d'après des explications orales.
Attitudes pour gérer	Oser entrer dans l'action en se déplaçant dans des lieux moins connus.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Retrouver un objet d'après la description (orale ou écrite) donnée par un camarade.</p>	<p>Lieu : Espace familier restreint et élargi.</p>
<p>Consignes (orales ou écrites) : <i>Pour le cacheur :</i> 1) Je vais déposer un objet dans un endroit de l'école. 2) Je reviens dans la classe. 3) Je décris le lieu au chercheur par oral ou par écrit. <i>Pour le chercheur :</i> 1) J'écoute ou je lis les indications données par le cacheur. 2) Je me rends à l'endroit indiqué. 3) Je ramène l'objet au cacheur.</p>	<p>Matériel : Différents objets.</p> <p>Gestion de classe : Élèves en binôme.</p>
<p>Dispositif : L'organisation pédagogique revient à la course en étoile. Deux élèves A et B partent cacher un objet, puis reviennent au PC. Ils échangent leurs indications et partent à la recherche de l'objet de leur camarade.</p>	<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire un endroit précis de l'école. - Connaître le vocabulaire de situation. - Se déplacer dans l'école puis dans un lieu délimité par le maître.



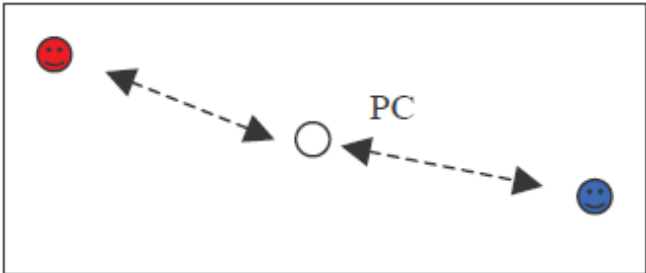
Si...	Alors...	Variables
<ul style="list-style-type: none"> - Élève en difficulté (inhibé)... - Le lieu repéré n'est pas suffisamment précisé (à l'oral, à l'écrit)... - Le lieu proposé n'est pas possible. (ex : sur l'armoire)... 	<ul style="list-style-type: none"> - Le mettre avec un élève moteur ; l'aider avec une photo ; être dans la zone proche. - Faire verbaliser l'endroit à trouver avant le départ. - Faire préciser le lieu en utilisant des termes topologiques (travailler sur un référent identique pour toute la classe). - Verbaliser : sécurité et capacité rendent le lieu impossible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestion de la classe ; travail à 2 ou à 3. - Étendue de la zone de jeu. - Introduire un lieu d'étape.

LA COURSE EN ÉTOILE PHOTO

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Reconnaître des représentations d'un espace (photo). Utiliser le vocabulaire des lieux de l'école
Connaissances pour identifier	Se déplacer dans l'espace d'après une photo.
Attitudes pour gérer	S'engager dans l'action. Coopérer.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Retrouver le lieu représenté sur la photo, relever la preuve de passage.</p>	<p>Lieu : De l'espace familier restreint à l'espace inconnu élargi.</p>
<p>Consignes : 1) L'enseignant me donne une photo que j'observe. 2) Je pars à la recherche du lieu représenté. 3) Je récupère la preuve de passage. 4) Je reviens au poste central (PC) pour valider. 5) Je repars pour un autre poste.</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un jeu de photos plastifiées. - Une fiche de route par élève ; cela permet à tous de s'investir. - Un plan pour l'adulte avec l'emplacement de toutes les photos. - Une fiche réponse avec les preuves de passage pour l'adulte. - Des preuves de passage.
<p>Dispositif :</p> 	<p>Gestion de classe : Équipes de deux ou de trois suivant le lieu.</p> <p>Remarque : Par mesure de sécurité, noter la photo donnée, l'heure de départ et l'heure de retour.</p>
	<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Établir des relations entre terrain et représentation. - Prendre le temps d'observer la photo pour relever le maximum d'indices.

Si...	Alors...	Variables
- Le groupe ne trouve pas le lieu représenté...	- Aider le groupe à prendre des repères. - Donner des photos avec une prise de vue plus large.	- Temps limité ou pas. - Distance entre le poste central et le lieu représenté sur la photo.
- Le groupe trouve facilement le lieu représenté...	- Donner des photos avec une prise de vue plus précise.	- Varier les prises de vue : de la vue d'ensemble au détail.

Exemple de fiche de route :



EPS	Orientation	Date :	Total des points :
L'équipe :		Lieu :	Nom du jeu :

Balises										
Preuves de passage										

Exemple de fiche pour l'enseignant :



EPS	Orientation	Fiche du maître	Ecrivez le nom de l'équipe, l'heure de départ et de retour.						
-----	-------------	-----------------	---	--	--	--	--	--	--

N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:
D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:
R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:
N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:
D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:
R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:
N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:
D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:
R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:
N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:
D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:
R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:
N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:	N°:
D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:	D:
R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:

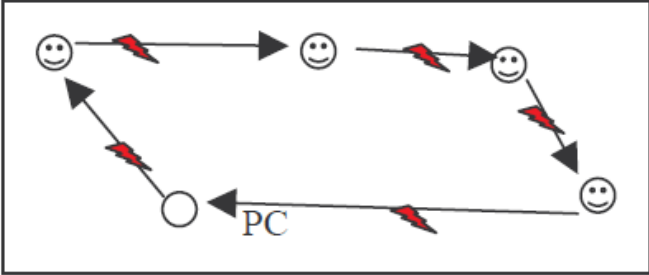
Repère 2 : suivre un itinéraire.

LE FIL D'ARIANE

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender la notion de direction.
Connaissances pour identifier	Situer et repérer des objets par rapport à soi ou par rapport à des repères fixes.
Attitudes pour gérer	Développer son sens de l'observation.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Suivre un itinéraire (parcours jalonné).</p> <p>Consignes : Je suis les rubans de la couleur choisie (ou les flèches...) qui me ramèneront au poste central. Je ramène les preuves de mon passage.</p> <p>Dispositif :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>	<p>Lieu : De l'espace familier restreint à l'espace inconnu élargi.</p> <p>Matériel : Rubans de couleurs (flèches...) pour jalonné le parcours.</p> <p>Gestion de classe : Groupes de 1 à 3 élèves.</p> <p>Remarques : Jalons possibles : -fil continu (cycle 1) -flèches -rubans de couleur</p> <p>Plusieurs types de vérifications : -disposer des preuves de passage le long du parcours. -tracer sur le plan le parcours effectué.</p> <p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : - Observer le milieu pour repérer des indices visuels.</p>
---	---

Si...	Alors...	Variables
- Les élèves ne réussissent pas le parcours...	- S'arrêter à chaque jalon pour observer le milieu et repérer des indices visuels.	- Longueur du parcours. - Distance entre les jalons. - Diversité des jalons (empreintes d'animaux...).

LA CHASSE AUX TRÉSORS

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender le principe d'une fiche de route et d'un parcours à réaliser. Appréhender le principe du codage et la symbolique des flèches.
Connaissances pour identifier	Se repérer sur sa fiche de route pour suivre un itinéraire. Développer des stratégies pour réussir plusieurs fois de suite. Mémoriser l'emplacement des postes.
Attitudes pour gérer	S'engager dans l'action. Coopérer.

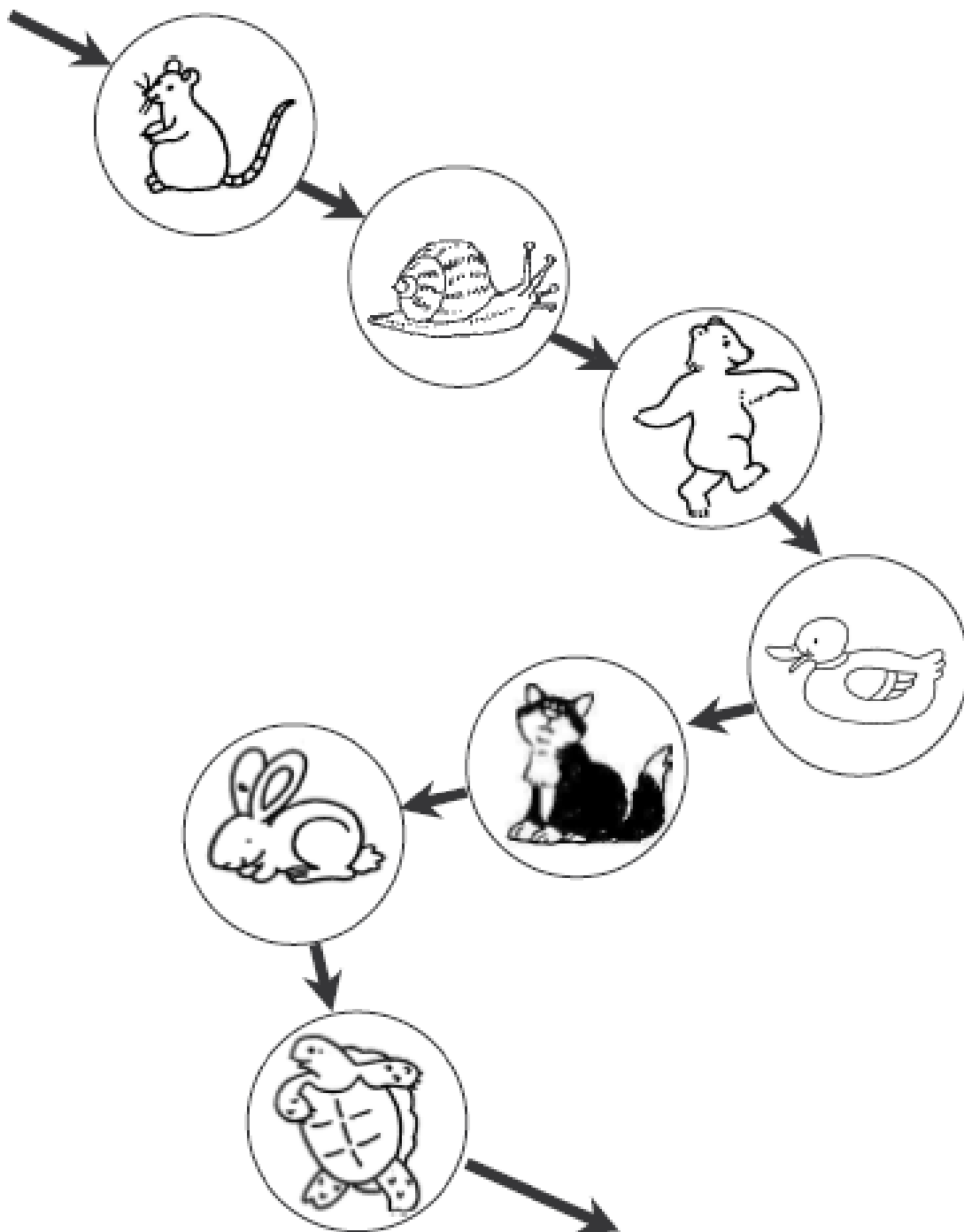
SITUATION :

<p>But de l'activité : Suivre l'itinéraire indiqué par la fiche de route et relever les preuves de passage.</p>	<p>Lieu : Espace familier restreint.</p>
<p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Je reçois une fiche de route et un fil pour faire un collier. 2) J'identifie la boîte indiquée sur ma fiche de route. 3) Je me rends à cette boîte. 4) Je valide sur ma fiche de route en prenant une perle de la boîte et en commençant mon collier. 5) Je vais de boîte en boîte en respectant l'ordre de ma fiche de route. 6) Je reviens au poste pour valider l'ensemble avec la fiche auto-corrective. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Différentes fiches de route en faisant varier l'ordre des boîtes. - Des boîtes avec une image représentative et des perles de couleurs (une boîte-une couleur de perles). - Une fiche auto-corrective de vérification des colliers. - Des fils pour constituer des colliers. <p>Gestion de classe : Individuellement ou par deux.</p> <p>Remarques : Les preuves de passage (ici perles) peuvent être :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des légos à empiler - un crayon de couleur par boîte ... <p>Activités complémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire représenter le plan de jeu - faire tracer l'itinéraire sur ce plan
<p>Dispositif:</p>	<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : J'observe l'espace de jeu afin de repérer l'emplacement des boîtes.</p>

Si...	Alors...	Variables
<ul style="list-style-type: none"> - Un élève ne comprend pas le code... - Un élève a des difficultés de lecture de la fiche... 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler en étoile. - Commencer avec deux boîtes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de boîtes. - Distance entre les boîtes

Exemple de fiche de route :

Fiche de route n°1



Vous trouverez d'autres fiches dans le dossier « L'orientation à l'école primaire » :

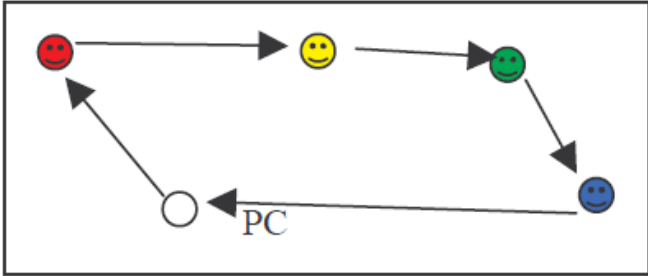
[Dsden53>Vie pédagogique>Education physique et sportive>Adapter ses déplacements à des environnements variés](#)

LE PARCOURS SUISSE PHOTO

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender la notion de représentation d'un espace réel. Utiliser le vocabulaire des lieux de l'école.
Connaissances pour identifier	Suivre un itinéraire en prenant des repères sur des photos.
Attitudes pour gérer	S'engager dans l'action. Coopérer.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Effectuer le parcours donné dans son intégralité à partir de photos.</p>	<p>Lieu : De l'espace familier restreint à l'espace inconnu élargi.</p>
<p>Consignes : 1) Je récupère les photos données par le maître et j'observe. 2) Je réalise le parcours dans l'ordre indiqué par la fiche de route. 3) Je récupère les preuves de passage. 4) Je reviens au poste central (PC) pour valider l'ensemble.</p>	<p>Matériel : - Un jeu de photos plastifiées. - Une fiche de route par élève ; cela permet à tous de s'investir. - Un plan pour l'adulte avec l'emplacement de toutes les photos. - Une fiche réponse avec les preuves de passage pour l'adulte. - Des preuves de passage.</p>
<p>Dispositif :</p> 	<p>Gestion de classe : Élèves par groupes de 2 ou 3.</p> <p>Remarque : Par mesure de sécurité, noter le parcours donné, l'heure de départ et l'heure de retour.</p> <p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : - Établir des relations entre terrain et représentation. - Prendre le temps d'observer la photo pour relever le maximum d'indices.</p>

Si...	Alors...	Variables
- Le groupe ne trouve pas le lieu représenté...	- Aider le groupe à prendre des repères. Donner des photos avec une prise de vue plus large.	- Longueur du parcours. - Le type de lieu. - Le nombre de photos.
- Le groupe trouve facilement le lieu représenté...	- Donner des photos avec une prise de vue plus précise.	- Varier les prises de vues : de la vue d'ensemble au détail.

Repère 3 : construire un itinéraire.

LE PETIT POUCKET

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender les notions de direction et de distance.
Connaissances pour identifier	Construire un itinéraire : élaborer un parcours avec des objets repères.
Attitudes pour gérer	S'engager seul sur un parcours. Accepter de jouer différents rôles.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Construire un itinéraire en déposant des objets sur un parcours et le faire valider par son camarade.</p>	<p>Lieu : D'un espace familier restreint (cour d'école) à un espace inconnu élargi (parc ou bois).</p>
<p>Consignes : <i>Le poseur</i> : « Je choisis un lieu précis (exemple : devant le portail de l'école) et dépose des objets sur mon parcours. » <i>Le chercheur</i> : « Au signal, je rejoins le poseur en ramassant tous les objets. »</p>	<p>Matériel : Par élève, 3 à 5 objets (identiques pour un même élève, différents d'un élève à l'autre).</p> <p>Gestion de classe : Élèves par équipes de deux.</p> <p>Remarque : Prendre le temps de la réflexion pour donner des bons repères.</p>
<p>Dispositif :</p> <p>Départ</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p style="text-align: right;">Arrivée</p>	<p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : Dire dans sa tête le lieu d'arrivée. Poser chaque objet pour indiquer la direction de ton parcours.</p>


Si...	Alors...	Variables
La pose des objets n'aide pas à réaliser le parcours...	<ul style="list-style-type: none"> - Donner plus d'objets. - Réduire la distance du parcours. - Mettre un objet repère au changement de direction. 	<ul style="list-style-type: none"> - Longueur du parcours. - Nombre d'objets.

LE PARCOURS CERCEAUX

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender la notion d'itinéraire. Utiliser le vocabulaire des couleurs.
Connaissances pour identifier	Construire puis suivre un itinéraire.
Attitudes pour gérer	Développer son attention, son sens de l'observation.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Pour la souris 1 : passer par les cerceaux de son choix pour rejoindre le fromage. Pour la souris 2 : reproduire l'itinéraire de la souris 1.</p> <p>Consignes : <i>Pour la souris 1 : « Je passe par les cerceaux de mon choix, sans jamais revenir en arrière, pour rejoindre le fromage. »</i> <i>Pour la souris 2 : « J'observe le parcours réalisé par la souris 1 et quand elle sera sortie du parcours, je tenterai de refaire le même chemin pour rejoindre le fromage. »</i></p> <p>Dispositif :</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Lieu : De l'espace familier restreint à l'espace inconnu élargi.</p> <p>Matériel : - Cerceaux de couleur. - Objet à poser (boîte de fromage...)</p> <p>Gestion de classe : Peut se jouer en binômes ou par groupes plus importants.</p> <p>Remarques : - Pour s'appropriier la situation, les deux souris peuvent se suivre dans le parcours. On augmente ensuite le temps de mémorisation. - On peut faire tracer l'itinéraire par la souris sur un plan collectif ou individuel (le plan pourra être dessiné préalablement par les élèves). - On peut augmenter le nombre de souris qui reproduisent l'itinéraire.</p> <p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) : Pour la souris 1 : tenir compte des contraintes, s'il y en a.</p>
--	---

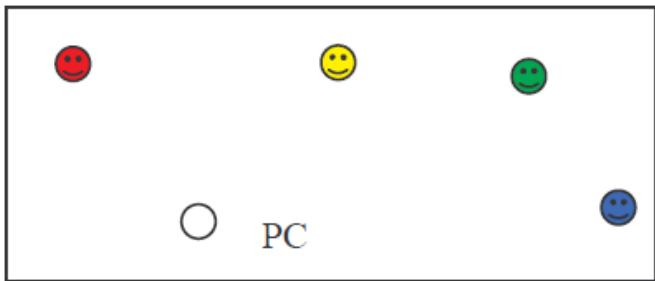
Si...	Alors...	Variables
- La souris 2 ne réussit pas à refaire le parcours...	- Demander à la souris 1 de faire un parcours plus court, ou plus simple. - Sur un plan individuel, cocher pendant le trajet de la souris 1 les cerceaux traversés.	- Nombre de couleurs. - Nombre de cerceaux. - Nombre de souris.
- La souris 2 réussit facilement...	- Augmenter le nombre de cerceaux à parcourir. - Ajouter des contraintes supplémentaires pour la souris 1 (cerceaux interdits ou obligatoires, couleurs imposées...).	

LE PARCOURS PAPILLON PHOTO

SAVOIRS QUE L'ÉLÈVE DEVRA APPRENDRE :

Capacités pour réaliser	Appréhender la notion de représentation d'un espace réel. Utiliser le vocabulaire des lieux de l'école.
Connaissances pour identifier	Construire un itinéraire. Anticiper un parcours pour trouver le plus rapide, à partir de photos..
Attitudes pour gérer	S'engager dans l'action. Coopérer.

SITUATION :

<p>But de l'activité : Construire un itinéraire en récupérant le plus de preuves de passage possible en un temps donné.</p>	<p>Lieu : De l'espace familier restreint à l'espace inconnu élargi.</p>
<p>Consignes : 1) Je récupère les photos données par l'enseignant et j'observe. 2) Je réalise le parcours dans l'ordre que j'ai choisi. 3) Je pars à la recherche des lieux représentés. 4) Je récupère les preuves de passage. 5) Je reviens au poste central (PC) pour valider l'ensemble.</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un jeu de photos plastifiées. - Une fiche de route par élève ; cela permet à tous de s'investir. - Un plan pour l'adulte avec l'emplacement de tous les postes. - Une fiche réponse avec les preuves de passage pour l'adulte. - Des preuves de passage.
<p>Dispositif :</p> 	<p>Gestion de classe : Équipes de deux ou de trois suivant le lieu.</p> <p>Remarque : Par mesure de sécurité, noter les balises données, l'heure de départ et l'heure de retour.</p> <p>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir son itinéraire en le décrivant. - Établir des relations entre terrain et représentation. - Prendre le temps d'observer la photo pour relever le maximum d'indices.

Si...	Alors...	Variables
- Le groupe ne trouve pas le lieu représenté...	- Aider le groupe à prendre des repères. Donner des photos avec une prise de vue plus large.	- La longueur du parcours. - Le type de lieu. - Le nombre de photos. - Varier les prises de vues : de la vue
- Le groupe trouve facilement le lieu représenté...	- Donner des photos avec une prise de vue plus précise.	d'ensemble au détail.

