Module course orientation cycle 1 :

Séance 1 : **Adapter ses équilibres et ses déplacements dans un environnement connu avec des contraintes variées.**

Apprendre les gestes avec les images : talon fesse , pas chassé , marcher en canard…

Séance 2 : **Commencer à aménager un parcours avec les photos sur les plots. Appréhender le code des plots.**

Refaire le même début de séances avec les images et ensuite les placer sur les plots pour induire un parcours.

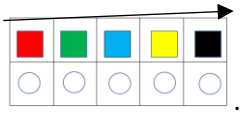
Séance 3 : Refaire S1 et S2. **Commencer à agir dans l'espace sur la durée et sur les objets.**

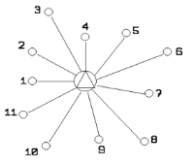
Placer plusieurs plots de différentes couleurs. Par groupe de 3 (PS, MS, GS) aller se placer sur une commande de plots en demandant la couleur.

Déplacement d'un départ à une arrivée. Ex : L'enseignant dit : « Plot Rouge » : l'équipe va sur les plots rouges. Valider la couleur et les déplacements. L'équipe qui ne trouve plus de plots rouge est éliminée.

Attention commencer les éliminations qu'au 5ième tour de jeux pour que personne ne soit lésé.

Séance 4 : S'échauffer directement avec le chemin codé et S3 pour orienter les déplacements par plot. Ce temps d'échauffement est autonome ce qui permet aux adultes (enseignant et ATSEM) d'installer les plots.

Par équipe : lire la grille de la gauche vers la droite avec la flèche  . Si pas assez de plots de couleurs coller des gommettes pour définir la couleur. Un élève lit les autres se déplacent sur les plots en indiquant la couleur à chaque fois.

Ensuite, déplacement en étoile  **: par équipe ils doivent aller chercher un objet par couleur et revenir le valider à chaque fois auprès de l'enseignant.**

S'ils ne savent pas encore les couleurs, montrer la couleur du disque en plus de la grille.

Après chaque validation, montrer où ils en sont sur la grille.

Séance 5 **: Le puzzle à reconstituer** (6 morceaux).

Mettre 6 couleurs de plots différents et chaque équipe a sa grille et doit aller chercher les morceaux de puzzle en fonction des couleurs. (Ramasser les pièces d'un puzzle ne nécessite pas d'ordre et donc simplifie l'installation pour les adultes) Ils suivent le code de la gauche vers la droite et reviennent en équipe une fois tous les morceaux trouvés.

Ils ne reviennent plus à chaque fois. Leur donner la grille et un crayon pour qu'ils mettent des croix ou des ronds pour valider leur passage par couleur. Constituer des équipes de 4, chacun ayant un rôle : porter l'image du puzzle, tenir la grille, porter le crayon, porter les pièces du puzzle. La distribution des rôles permet la cohésion du groupe car chacun est important pour réussir l'activité.

Variante : on peut mettre des plots en plus mais sans morceaux de puzzle pour faire des pièges.

Une fois tous les morceaux trouvés, ils reconstituent le puzzle. Si l'équipe a reconstitué le puzzle elle a gagné.

Séance 6 : **Poinçonner la grille avec des gommettes.**

D'abord par 2 et ensuite seul. Attention donner une grille plus petite au PS (4 ou 5 cases).

MS GS (8 cases).

Sous chaque plot de couleurs différentes, y cacher des gommettes de formes et de couleurs différentes. Coller la gommette sous le point de couleurs.

Ils reviennent nous voir, une fois toute la grille finie. On valide alors la correction avec le modèle de codage sur une feuille A3 par exemple.