

CYCLE 1

COMPETENCES Spécifiques et Transversales	ACTIVITE	NIVEAU D'ACQUISITION
<p>Sp : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p> <p>T2 : Faire un projet d'action à court terme.</p> <p>T2 : Prendre des repères dans l'espace et le temps</p>	<p>Orientation</p> <p><i>Actions dans un milieu offrant des incertitudes</i></p>	<p>Etre autonome dans le cadre de l'école</p>
<p>CE QUI EST DEMANDE A L'ELEVE :</p> <p style="text-align: center;">Se déplacer dans un milieu aménagé.</p> <p style="text-align: center;">Repérer le but à atteindre et identifier l'espace d'évolution.</p> <p style="text-align: center;">Oser agir seul.</p>		
SITUATION DE REFERENCE		EVALUATION
<p>Situation</p> <p>Parcours individuel en étoile,</p> <p>Dans la cour, l'espace comprend des obstacles, à franchir, à contourner. En demi-classe : 3 zones (distance proche, éloignée, moyenne) 5 postes différents par zone Chaque enfant va rejoindre 3 postes différents qu'il identifie à partir d'un support image.</p>	<p>Consignes</p> <p>Je vais chercher un objet à 3 endroits différents :</p> <ul style="list-style-type: none"> • proche du point de départ et repérable • peu éloigné mais invisible du point de départ • éloigné mais repérable 	<p>Sans aide</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enfant va aux postes les plus proches. 2. L'enfant va aux postes proches et éloignés. 3. L'enfant va aux postes des trois zones.

LE PARCOURS GUIDÉ**APPRENTISSAGES****En EPS :**

- Prendre des indices dans le milieu.
- Se déplacer d'un point à un autre.
- Choisir son trajet en fonction des obstacles et d'une direction identifiée.

Transversaux :

- Oser agir seul.
- Réinvestir le vocabulaire spécifique au repérage dans l'espace proche.

Matériel :

- Balises (fanions, objets divers...)
- Un appareil photo (facultatif)
- Un plan de l'itinéraire (facultatif).

Encadrement :

- Un adulte pour 5 ou 6 élèves.

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé (espace vert, chemins forestiers).
- Un itinéraire préalablement balisé par l'enseignant au moyen de fanions ou de rubans plus ou moins visibles.
- L'enseignant veille à ce que les élèves restent groupés.

**DEROULEMENT**

1. Les élèves par 5 ou 6, accompagnés d'un adulte, suivent le parcours, guidés par les repères que constituent les fanions ou les rubans.
2. Lorsque les élèves arrivent près d'une balise, pour poursuivre le chemin, ils recherchent la balise suivante en observant l'environnement (autre fanion ou direction imposée par le terrain).
3. A l'arrivée, les élèves décrivent les étapes de l'itinéraire.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer avant de faire.
- Déplacer le regard horizontalement et verticalement pour s'informer.
- Anticiper les chemins possibles en fonction du terrain.

Remarque : possibilité de photographier des éléments marquants du parcours pour une reconstitution chronologique.

Pour faciliter :

- Les balises ou les fanions sont apparents et assez proches.

Pour aller plus loin :

- Accentuer la dissimulation des balises et leur éloignement les unes des autres.
- Limiter le temps.
- Décrire à l'adulte l'itinéraire à représenter sur un plan et / ou dire de mémoire les étapes franchies dans l'ordre chronologique.

LE CHAT ET LA SOURIS

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Prendre des indices matérialisés dans l'espace réel.
- Se déplacer d'un point à un autre.
- Choisir son trajet en fonction des obstacles et d'une direction identifiée.

Transversaux :

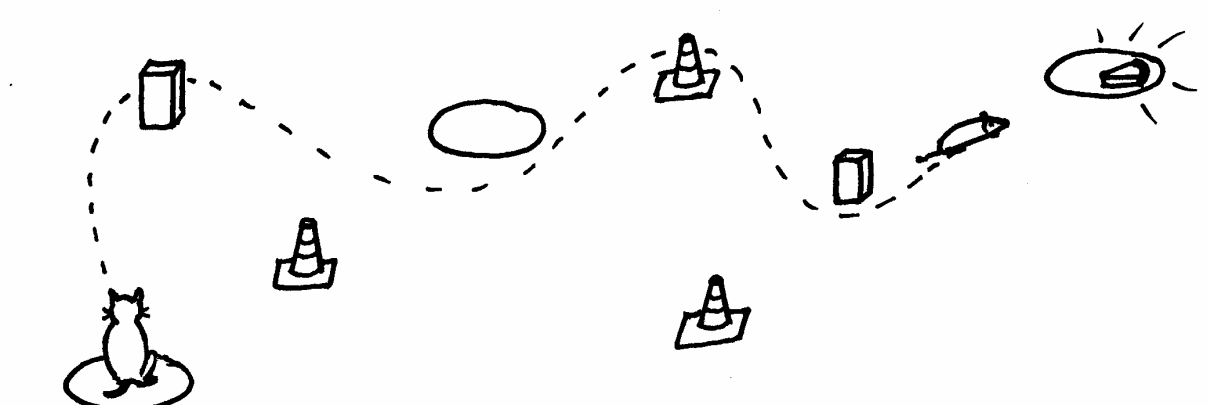
- Oser agir seul.
- Observer et utiliser la mémoire visuelle.

Matériel :

- Repères (obstacles si possible volumineux) disposés de part et d'autre (sinon plots, briques, cerceaux)
- Un point de départ matérialisé.
- Un point d'arrivée matérialisé.

Espace et sécurité :

- Espace restreint, intérieur ou extérieur (salle de jeu, cour).



DEROULEMENT

1. Un élève (la souris) invente un chemin pour rejoindre sa maison où l'attend un fromage...
2. Un autre élève (le chat) part à son tour. Il doit suivre le même chemin que la souris pour la retrouver et la manger.
3. On change ensuite les rôles.

Remarques : demander à la souris un chemin qui peut passer entre des obstacles, à côté d'obstacles (adapter le nombre et la nature des repères matériels au niveau des élèves). La difficulté tient au fait que les élèves ont tendance à aller tout droit, sans s'occuper des obstacles. Faire s'arrêter le chat s'il se trompe pour qu'il verbalise son chemin et celui emprunté par la souris.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer la souris pendant son trajet et repérer les points de passage.
- Projeter son parcours en le communiquant à l'adulte.

Pour faciliter :

- Simplifier et / ou réduire le chemin, le nombre de repères matériels.
- Utiliser des repères (obstacles) volumineux.
- Faire verbaliser le chemin avant le départ du chat.
- Faire coder le chemin avant le départ au moyen d'étiquettes symbolisant les repères matériels.

Pour aller plus loin :

- Allonger et complexifier le chemin.
- Utiliser des repères (obstacles), à plat sur le sol.
- Un élève guide le chat qui n'a pas vu le chemin parcouru par la souris.

CHACUN SON NID

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Prendre des indices dans l'espace représenté.
- Identifier des éléments remarquables du terrain.
- Déterminer et suivre une direction.

Transversaux :

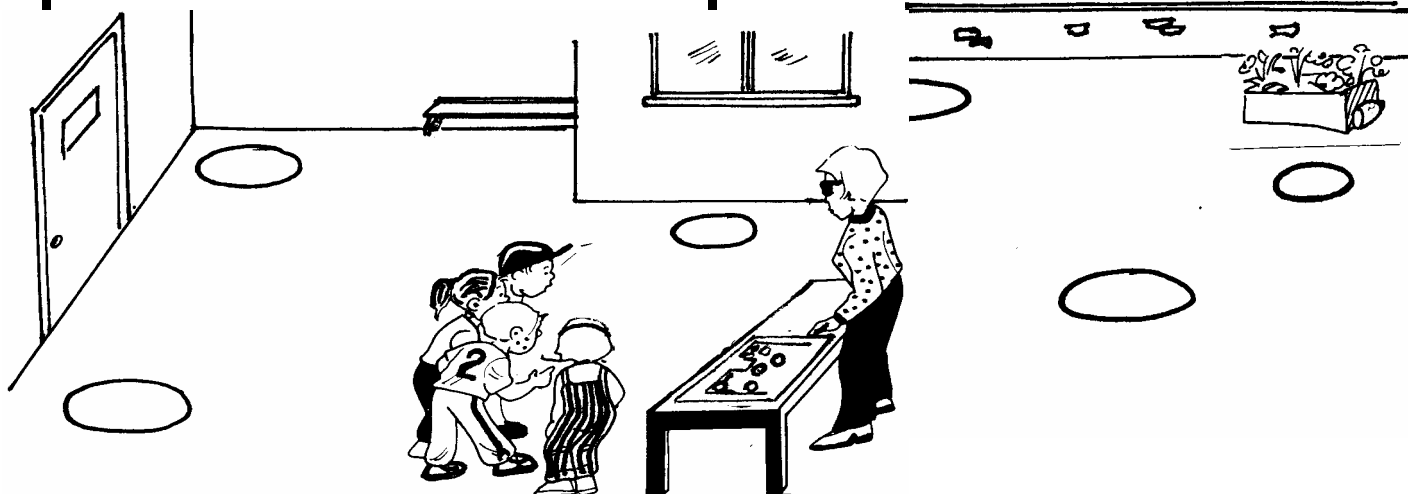
- Procéder méthodiquement avant de prendre une décision (ici des directions).
- Connaître le vocabulaire spécifique au schéma corporel et à l'espace proche.

Matériel :

- Des cercles ou cerceaux au sol, matérialisant les nids.
- Une maquette (PS) voire un plan (MS et GS) en grand format où figurent « les nids » (les nids peuvent être matérialisés avec de la chenillette ou du fil à scoubidou).
- Pour chaque enfant, un jeton codé ou une gommette, un petit objet personnel.

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé, connu des enfants (cour, espace vert).
- Un lieu de rassemblement, au centre ou sur le bord de l'espace de jeu.



DEROULEMENT

Au préalable, faire découvrir aux élèves, l'espace d'évolution et ses limites, ainsi que la maquette ou le plan le représentant. Les élèves doivent pouvoir identifier des différents endroits de la maquette ou du plan.

1. La maîtresse (ou un élève) indique à chaque « oisillon », dans quel nid il devra se loger, en plaçant sur le plan, le petit objet ou jeton de chacun, dans un nid représenté.
2. Après l'avoir repéré sur le plan, chaque oisillon va se placer dans son nid.
3. La maîtresse incite les élèves à vérifier à l'aide du plan.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer le plan et s'orienter avant d'aller dans le nid.
- Projeter son parcours en le communiquant à l'adulte (« *Par où vas-tu passer ?* »).
- Repérer sur le terrain, les nids à atteindre.

Pour faciliter :

- Utiliser des cerceaux de différentes couleurs.
- Placer les enfants dans les cerceaux avant de se repérer sur le plan.

Pour aller plus loin :

- Par deux, faire positionner l'objet ou le jeton sur le plan par un enfant, l'autre allant se placer dans le nid.
- Utiliser les notions de « entre », « à côté », etc.

LES OBJETS REPLACES

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Prendre des indices dans l'espace représenté.
- Repérer et mémoriser des points remarquables du terrain.

Transversaux :

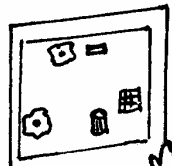
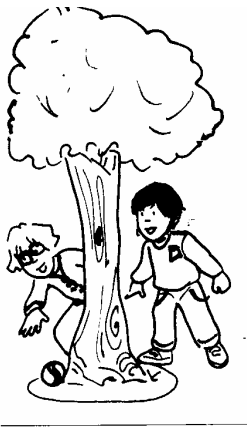
- Oser agir seul.
- Réinvestir le vocabulaire spécifique au repérage dans l'espace proche.

Matériel :

- Des objets variés placés à des points remarquables (bancs, arbres...)
- Le dessin représentant chaque objet qui est placé sur le terrain, sur un support cartonné, est placé au même endroit, face cachée (à l'envers et retourné lors du contrôle).

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé, connu des enfants (cour, espace vert).
- Un lieu de rassemblement.



DEROULEMENT

Au préalable, faire découvrir aux élèves, l'espace d'évolution et ses limites. Sensibiliser les élèves à la nécessité de mémoriser l'emplacement de l'objet qu'ils rapporteront.

1. Un groupe de 2 ou 3 élèves va chercher un objet et le rapporte au point de rassemblement en mémorisant son emplacement.
2. Puis, dans un deuxième temps, le groupe va replacer l'objet à l'endroit où il l'a pris.
3. L'enseignant et les élèves vérifient les résultats en retournant le dessin placé à côté de chaque objet.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer l'emplacement et les éléments proches avant de revenir avec l'objet.
- Identifier les éléments précédemment repérés pour placer l'objet précisément.

Pour faciliter :

- Choisir des emplacements bien distincts.
- Limiter le nombre d'objets et choisir des objets tous différents.

Pour aller plus loin :

- Augmenter le nombre d'objets.
- Rapprocher les objets les uns des autres.
- Choisir des emplacements ressemblants.
- Ne pas choisir que des objets différents.
- Mettre plusieurs objets à un même endroit.

LES PETITS POUCETS

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Prendre des indices sur le plan, des points remarquables dans l'espace réel et sur le plan.
- Identifier des directions.
- Oser décider et agir seul ou à plusieurs.

Transversaux :

- Exercer la mémoire visuelle.
- Maîtriser la relation réciproque entre la représentation plane et l'espace réel à 3 dimensions.

Matériel :

- Un plan de l'espace de jeu, avec les éléments représentatifs de l'espace.
- Un crayon de couleur par élève.

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé, connu des enfants (cour, espace vert) et un lieu de regroupement.



DEROULEMENT

Au préalable, faire découvrir aux élèves, l'espace d'évolution et ses limites, ainsi que le plan le représentant.

1. Les élèves sont répartis en 2 groupes : les « Ogres » et les « Petits Poucets ».
2. Un ou plusieurs « Petits Poucets » réalisent un parcours simple pour aller d'un point de départ à un point d'arrivée (leur maison), qui peut être défini au préalable par l'enseignant ou au contraire, choisi par le groupe. Ils déposent 2 ou 3 objets sur le chemin, aux endroits remarquables (qui impliquent un choix de direction). Les « Ogres » ne voient pas les « Poucets » réaliser leur chemin.
3. Ils représentent ensuite ce chemin sur le plan qui se trouve au lieu de regroupement (seuls ou avec l'aide de l'adulte). Ils le représentent soit en le traçant ou en y localisant les objets déposés sur le parcours.
4. Après avoir observé le plan, les autres élèves, les « Ogres », doivent alors refaire le même chemin, pour retrouver la maison des « Petits Poucets ».
5. On change de rôles pour un nouveau chemin, qu'on représentera d'une autre couleur ou avec d'autres objets.

Pour réussir, l'élève doit :

- Observer attentivement le déplacement du « Petit Poucet ».
- Repérer sur le plan les points remarquables du chemin du « Petit Poucet ».
- Regarder où l'on va passer avant de partir sur la trace du « Petit Poucet ».

Pour faciliter :

- Le « Petit Poucet » choisit un chemin simple.
- Le maître définit à l'avance des maisons, matérialisées par des cerceaux.
- Faire verbaliser le chemin que les élèves envisagent.

Pour aller plus loin :

- Choisir un chemin plus difficile.
- Varier le nombre des repères constitués par les objets déposés.

LES PHOTOGRAPHES

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Identifier dans l'espace réel des points remarquables.
- Identifier des directions.
- Oser décider et réagir à plusieurs.

Transversaux :

- Réinvestir le vocabulaire spécifique au repérage dans l'espace proche.
- Maîtriser la relation réciproque entre la représentation plane et l'espace réel à 3 dimensions.

Matériel :

- Photos des endroits servant de points remarquables.
- Des pochettes contenant une pièce du puzzle en autant d'exemplaires que de groupes d'élèves.
- Pour l'enseignant, un plan du site avec les numéros de pièces du puzzle pour le contrôle.

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé (espace vert, chemins forestiers).
- Un itinéraire préalablement balisé par l'enseignant au moyen de fanions ou de rubans plus ou moins visibles.



DEROULEMENT

Les élèves sont répartis par groupes de 2 ou 3.

1. Dans une zone limitée de l'espace choisi, chaque groupe d'élèves reçoit une photo représentant un lieu précis de cet espace.
2. Le groupe se rend à l'endroit représenté par la photo pour retirer d'une pochette une pièce et une seule du puzzle à reconstituer.
3. Les élèves la rapportent au point de départ pour :
 - faire vérifier par l'adulte que le numéro de la pièce rapportée correspond à la commande.
 - constituer le puzzle pour validation du résultat final.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer la photographie et ses différents plans.
- Identifier une direction.
- Projeter son parcours en le communiquant à l'enseignant qui demande « *Par où vas-tu passer ?* »

Remarque : Afin de pouvoir vérifier la provenance des différentes pièces de puzzle, numéroter celles-ci au dos et reporter ces numéros sur un plan du site.

Pour faciliter :

- Espace limité.
- Photos faciles à lire (points remarquables).

Pour aller plus loin :

- Etendre l'espace.
- Utiliser des photos plus difficiles à lire.
- Limiter le temps.

CHOISIS TON CHEMIN

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Prendre des indices dans l'espace représenté.
- Identifier des éléments remarquables du terrain.
- Déterminer et suivre un itinéraire.

Transversaux :

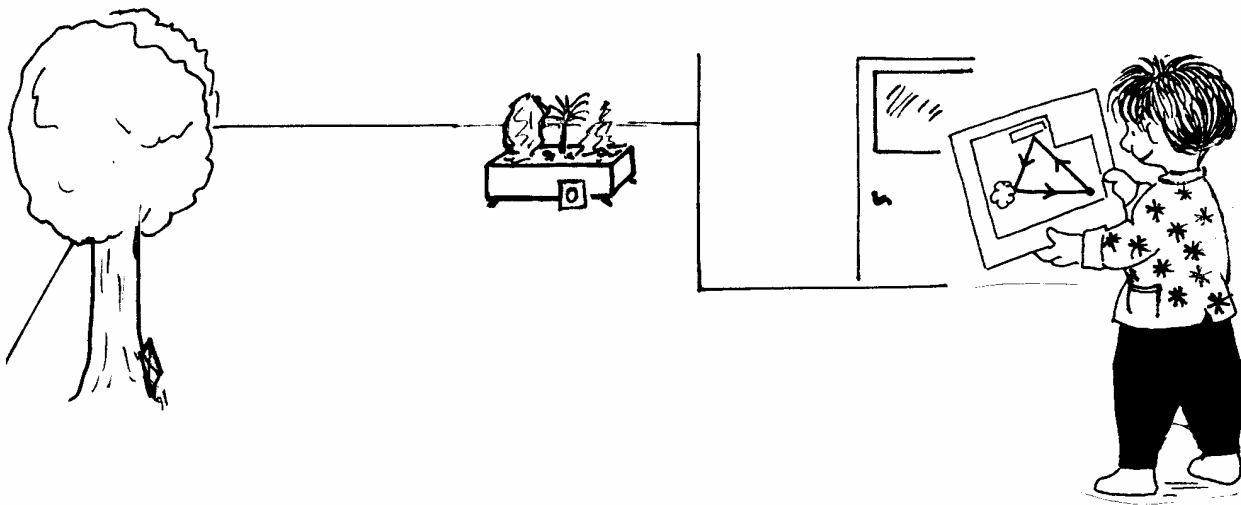
- Seul ou à plusieurs, prendre une décision (ici, une direction).

Matériel :

- Une douzaine de balises avec un code.
- Un plan de l'espace localisant les balises.
- Par groupe, une fiche de pointage.

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé, connu des enfants (cour, espace vert).
- Un lieu de rassemblement et de contrôle.



DEROULEMENT

1. L'élève ou le groupe d'élèves choisit 3 balises sur le plan.
2. Il dessine alors le chemin qu'il suivra pour les trouver.
3. Chacun réalise le parcours de balise en balise en relevant sur la fiche de pointage, le code (lettre, dessin ou symbole) placé sur chaque balise.
4. De retour au point de départ, on vérifie la validation et l'ordre des balises par rapport au chemin prévu.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer le plan et repérer des éléments.
- Repérer sur le terrain les objectifs à atteindre.
- Projeter son parcours en le communiquant à l'adulte (« *Par où vas-tu passer ?* »).

Remarques :

- Au préalable, faire découvrir aux élèves, l'espace d'évolution et ses limites, ainsi que le plan le représentant.
- Il est important d'inscrire le code des balises dans l'ordre dans lequel dans lequel elles ont été trouvées.

Pour faciliter :

- Rapprocher les balises les unes des autres.

Pour aller plus loin :

- Eloigner les balises les unes des autres.

LA CARTE AUX TRESORS

APPRENTISSAGES

En EPS :

- Prendre des indices sur le plan.
- Identifier des directions.
- Oser décider et agir dans un espace familier.

Transversaux :

- Exercer la mémoire visuelle.
- Maîtriser la relation réciproque entre la représentation plane et l'espace réel à 3 dimensions.

Matériel :

- Un plan du lieu agrandi et orienté sur lequel sont dessinés les objets cachés (au moins un objet par élève).
- Autant de représentations de l'objet que d'élèves (dessins, photo, etc.).

Espace et sécurité :

- Espace délimité et sécurisé, connu des enfants (cour, espace vert).



DEROULEMENT

Sur un plan sont dessinés des objets représentant la localisation de sacs contenant des dessins ou photos de ces mêmes objets.

1. Les élèves choisissent un objet à la fois, en le repérant sur le plan.
2. Ils vont chercher le dessin correspondant dans la cour et le rapportent. Celui-ci doit être dissimulé dans un sac, par exemple, pour que les enfants ne puissent le découvrir qu'une fois arrivé sur le lieu.
Si le dessin est différent de celui qui avait été choisi, l'enfant ne le rapporte pas et revient au point de départ.
3. Puis, ils en choisissent un autre pour constituer leur butin.

Pour réussir, l'élève doit :

- Bien observer le plan et s'orienter avant d'aller chercher l'objet.
- Projeter son parcours en le communiquant à l'adulte (« *Par où vas-tu passer ?* »).

Remarque : Au préalable, faire découvrir aux élèves, le plan représentant l'espace d'évolution et ses limites.

Pour faciliter :

- Rendre tous les objets visibles.
- Les situer près de points remarquables.
- Se déplacer à 2.

Pour aller plus loin :

- Rendre les objets moins visibles en les dissimulant davantage ou en les éloignant des points remarquables.
- Se servir d'un sablier pour jouer en temps limité.
- Jouer en 2 équipes sous forme de relais ou former des petits groupes.