



**ACADEMIE  
DE LIMOGES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de la Corrèze



# Activités d'orientation au cycle 1

Equipe EPS Corrèze

# Les programmes

## AGIR S'EXPRIMER ET COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE



Ressources maternelle  
Agir, s'exprimer, comprendre  
à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses  
déplacements à des environnements  
et des contraintes variées



Septembre 2015

**OBJECTIF 2 : ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A  
DES ENVIRONNEMENTS OU DES CONTRAINTES VARIES**

## Les enjeux essentiels de cet objectif

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à **construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés**. Au travers des situations proposées par l'enseignant, l'enfant sera conduit à :

- Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé.
- Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobati es», montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres «exploits».
- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité
- Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
- Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.



**- Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter de itinéraires.**

# Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle 1 :

Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.
---------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



## Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle 1

### Construire des espaces orientés

5 ans



3 – 4 ans



2 ans ½ - 3 ans



Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.

Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu et élargi.  
Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables

Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes.  
Mémorisation d'un parcours.  
Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.

# Les programmes du cycle 1 au cycle 3

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Champ d'apprentissage en EPS	Adapter <b>ses équilibres</b> et ses déplacements à des environnements <b>ou des contraintes</b> variés	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Adapter ses déplacements à des environnements variés
Attendus de fin de cycle	Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.	Réaliser, <b>seul ou à plusieurs</b> , un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, <b>en milieu naturel aménagé</b> ou artificiel.
Compétences	Construire des espaces orientés.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</li> <li>- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</li> <li>- Adapter son déplacement aux différents milieux.</li> <li>- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).</li> </ul>
Exemple		Parcours d'orientation	Parcours d'orientation

# Lien avec « Explorer le monde »

## Se repérer dans l'espace : attendus de fin de cycle

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- ~~- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).~~
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.



# Se repérer dans l'Espace en lien avec l'orientation : des ressources Eduscol

Se repérer dans le temps et l'espace - cycle 1

## Les rituels

Des activités ritualisées, brèves et répétées, qui explorent l'espace dans le cadre bâti du quotidien (la classe, l'école, le quartier) offrent l'opportunité de construire des repères spatiaux et favorisent les échanges langagiers. Ces rituels abordent les trois composantes essentielles de l'architecture : le sol, l'enveloppe et les percements.

- [Le sol - Quel chemin prendre pour aller à ...](#)
- [L'enveloppe - Où sommes-nous ?](#)
- [Les percements - Près de la fenêtre](#)

<https://eduscol.education.fr/2822/se-reperer-dans-le-temps-et-l-espace-cycle-1>

**CYCLE 1**

## EXPLORER LE MONDE

Explorer l'espace  
Rituels

**Le sol - Quel chemin prenons-nous pour aller à ... ?**

L'intérêt de ce rituel est d'inciter les élèves à s'intéresser aux lieux où ils se déplacent souvent, ceux de l'école ou du quartier. En partant de l'observation de l'environnement proche, il s'agit d'amener progressivement les élèves à utiliser des marqueurs spatiaux et à décrire un trajet.

<https://eduscol.education.fr/document/9500/download>

## Les séquences

Les séquences dédiées aux trois composantes essentielles de l'architecture (le sol, l'enveloppe et les percements) permettent progressivement, pour les 2 - 4 ans et les 4 - 6 ans, d'appréhender l'espace en lien avec les déplacements, les distances, les repères spatiaux élaborés par les enfants, les représentations diverses et l'observation de constructions proches ou moins familières.

- [Le sol - Coder un parcours dans l'école](#)
- [L'enveloppe - Où est la mascotte ? Quel chemin a-t-elle pris pour se cacher ?](#)
- [Les percements - Est-ce que les portes ont toutes la même taille ?](#)

<https://eduscol.education.fr/2822/se-reperer-dans-le-temps-et-l-espace-cycle-1>

**CYCLE 1**

## EXPLORER LE MONDE

Explorer l'espace  
Sol

**Coder un parcours dans l'école**

L'intérêt de cette séquence est de centrer l'attention des élèves sur leur environnement proche, celui de l'école. Elle utilise un trajet quotidien comme objet de travail pour aborder le codage et familiariser l'élève avec le difficile passage d'une action avec son corps à sa représentation en deux dimensions.

<https://eduscol.education.fr/document/9503/download>

**CYCLE 1**

## EXPLORER LE MONDE

Explorer l'espace  
Enveloppe

**Où est la mascotte ? Quel chemin a-t-elle pris pour se cacher ?**

L'intérêt de cette séquence est de faire appuyer la table de classe aux élèves tout en leur apprenant à déplier quelques méthodes et éléments importants (port, fenêtre, plancher, sol...). Progressivement, les enfants se familiarisent aussi avec des pictogrammes qu'ils utiliseront à d'autres occasions, comme par exemple pour le codage d'un parcours. La maison est un véritable espace blanc qui peut être transposé en variant les lieux, les positionnements, les objets à découvrir... L'ensemble des séances constitue ainsi une séquence d'apprentissage.

<https://eduscol.education.fr/document/9476/download>

*Situations d'apprentissage*

OBJECTIFS	SITUATIONS	NIVEAUX
<i>Suivre un itinéraire en situant des objets repères par rapport à soi ou entre eux.</i>	Le zoo (niveau 1) Le zoo (niveau 2) Les empreintes	PS/MS MS/GS MS/GS
<i>Se situer et situer des objets par rapport à des repères visuels (document, photo, quadrillage, ...), sonores (instrument) et/ou des consignes orales.</i>	Le photographe Mémo'potager Le Carré potager Cache-cache Chacun sa case	G5 G5 MS/GS PS/MS MS
<i>Se déplacer pour réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage, ...) ou d'indices (image, photo, consigne orale, ...)</i>	La recette du loup Le plus beau loup ! L'épouvantail du jardinier	MS/GS PS/MS PS/MS
<i>S'orienter à l'aide d'un support (plan, carte, schéma, dessin, ...) pour se déplacer dans un espace dans un but ou un projet précis.</i>	La chasse aux contes Vol d'oiseau Parcours étoile	G5 G5 PS/MS/GS

Situations d'entrée  
dans l'activité

Situation de  
Référence

Parcours en  
étoile

Les limites

Le Petit Poucet

Chasse aux  
objets

Situation de  
Référence

Parcours en  
étoile / en  
boucle (G5)

Objectifs : se déplacer à l'aide d'informations symbolisées et trouver les balises indiquées

Evaluation diagnostique

Evaluation formative

Evaluation sommative

# Situations d'entrée dans l'activité

SITUATIONS	OBJECTIFS	
<b>Les limites</b>	Se déplacer pour repérer les limites de l'espace de jeu, observer et signifier les lieux interdits.	
<b>Le Petit Poucet</b>	Repérer des points caractéristiques où déposer des objets. Aller chercher les objets déposés et les ramener au point de départ.	
<b>Chasse aux objets</b>	Ramener au point de départ des objets placés dans l'espace de jeu.	

# « Les limites »

## Situation d'entrée

« investir l'espace, connaître les limites »

### OBJECTIF :

Se déplacer pour repérer les limites de l'espace de jeu, observer et signifier les lieux interdits.

### DISPOSITIF :

Toute la classe avec l'enseignant.

Balisage aux limites de l'espace de jeu.

**PS** : Cour de récréation habituelle,

**MS/GS** : espace de l'école, cour et espace voisin.

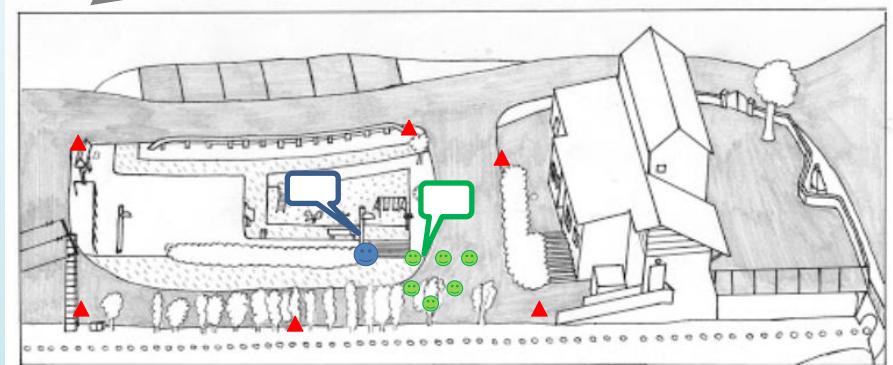
### DÉROULEMENT :

1-Toute la classe se promène sur les limites de l'espace de jeu avec le maître. Mettre en mots les limites.

2- On refait cet itinéraire sur les limites de l'espace de jeu en utilisant des élèves comme guide.

**EN CLASSE:** Nommer les différents éléments de l'espace d'évolution à partir de photos ,d'imagiers

**GS** : imagier + mot écrit



### Intérêt de la situation:

permet de définir précisément le lieu dans lequel vont se dérouler les activités, d'en montrer les limites, de fixer les règles (lieux interdits)

### Ce que l'élève apprend dans cette situation :

En lien avec le champ d'apprentissage	Dans le domaine langagier
Suivre un itinéraire balisé aux limites de l'espace de jeu Se déplacer en groupe classe. Se déplacer à deux.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nommer les lieux</li><li>• Raconter ou décrire (activité décrochée)</li></ul>

# « Le petit Poucet »

**OBJECTIF :** Repérer des points caractéristiques où déposer des objets. Aller chercher les objets déposés et les ramener au point de départ.

**DISPOSITIF :** Balisage aux limites de l'espace de jeu.

**PS :** Cour de récréation habituelle,

**MS/GS :** espace de l'école, cour et espace voisin.

Toute la classe à la fois, puis par deux.

-plots pour baliser les endroits caractéristiques.

-autant d'objets divers (ou portraits) que d'élèves

## DÉROULEMENT :

1/ Toute la classe se promène dans les limites de l'espace de jeu et dépose des plots à des points caractéristiques que l'on nomme.

2/ Chaque élève choisit un objet qu'il va déposer près d'un plot de son choix. Il devra se souvenir de cet emplacement et revenir.

3/Au signal, les élèves retournent récupérer leur objet.

**CRITERE DE REUSSITE :** Rapporter l'objet choisi (ou sa photo) au point de départ.

**VARIABLES :** Le remettre au même endroit

**Variables +4/-4 ans:**

Pour les moins de 4 ans, l'utilisation d'une photo portrait ou étiquette. Présence à privilégier pour permettre une validation immédiate.

**EN CLASSE:** Nommer les différents éléments de l'espace d'évolution à partir de photos: imagier

**GS :** imagier + mot écrit.

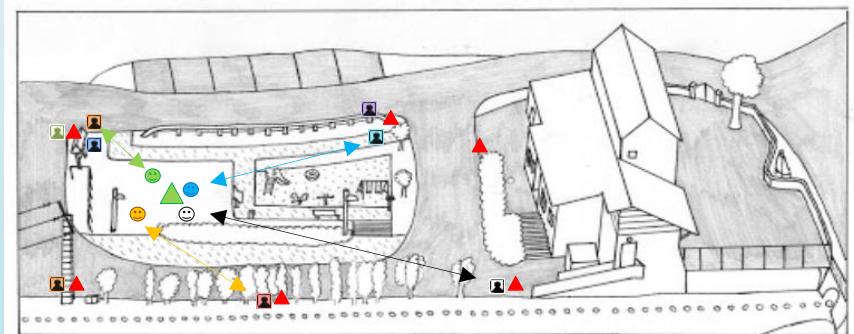
**PS/MS** Verbaliser le vécu : raconter à partir de photos pour garder trace de la séance (-4ans) ou expliquer les manières de faire efficaces (+4ans)

## Situation d'entrée

« S'engager dans l'espace en petits groupes, placer et chercher un objet dans un lieu repéré »

### Intérêt de la situation:

Permet d'installer un des fondements de l'activité: aller chercher un objet (preuve) dans un lieu repéré (point caractéristique).



▲ Zone de départ

■ Objets/photos déposé(e)s par les élèves

▲ Points caractéristiques

## Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

En lien avec le champ d'apprentissage	Dans le domaine langagier
<p>Respecter la règle : on ne rapporte qu'un objet à la fois.</p> <p>Identifier le point de départ et de retour.</p> <p>Identifier les plots comme des lieux de recherche et de dépose d'objet.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nommer les lieux et objets situés dans l'espace de jeu.</li><li>• Nommer les actions réalisées : se déplacer, déposer, chercher, rapporter... (en situation et en classe)</li><li>• Raconter ou décrire (activité décrochée)</li></ul>

# « Chasse aux objets »

**OBJECTIF :** Ramener au point de départ des objets placés dans l'espace de jeu.

**DISPOSITIF :** Balisage aux limites de l'espace de jeu.

**PS :** Cour de récréation habituelle,

**MS/GS :** espace de l'école, cour et espace voisin.

Chaque élève agit seul

→ Plots pour baliser les endroits caractéristiques.

→ Objets de couleurs déposés par le maître aux endroits caractéristiques (plots).

**DÉROULEMENT :** Chaque élève rapporte au point de départ le maximum d'objets, en en prenant un seul à la fois (déplacements en étoile)

**CRITÈRE DE REUSSITE :** Revenir au point de départ avec les objets à rechercher en respectant la règle de « un seul à la fois ».

**VARIABLE :** Constitution d'équipes de couleurs: chaque élève ramène dans la caisse de son équipe des objets correspondants à la couleur de son équipe.

**EN CLASSE:** Nommer les différents éléments de l'espace d'évolution à partir de photos: imagier

**GS :** imagier + mot écrit, jeu de loto, kim....

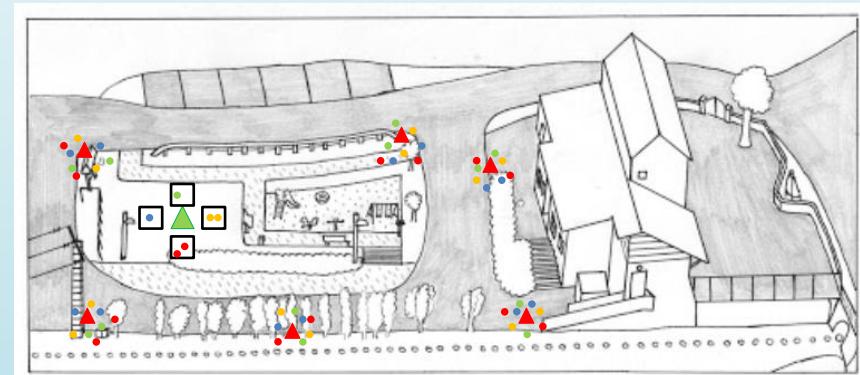
**PS/MS :** verbaliser le vécu.

## Situation d'entrée

« Investir l'espace, rechercher des objets seul »

### Intérêt de la situation:

Agir seul, installer la dimension rapidité



▲ Zone de départ

□ Caisse pour ramener les objets.

▲ Points caractéristiques

● Objets déposés par l'enseignant.

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**

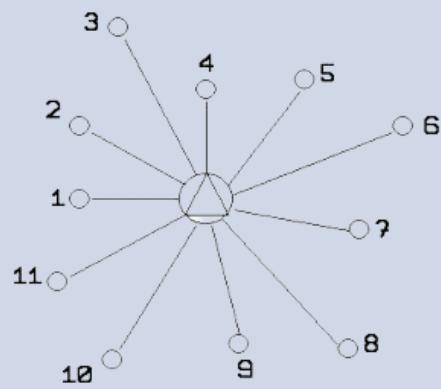
En lien avec le champ d'apprentissage	Dans le domaine langagier
<ul style="list-style-type: none"><li>Respecter la règle : on ne rapporte qu'un objet à la fois.</li><li>Se déplacer le plus rapidement possible.</li><li>Agir seul ou en équipe.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Nommer les lieux et objets situés dans l'espace de jeu.</li><li>Nommer les actions réalisées : se déplacer, déposer, chercher, rapporter... (en situation et en classe)</li><li>Raconter ou décrire (activité décrochée)</li></ul>

# Situation de référence

**Rappel / Définition** : C'est la situation typique de mise en activité, non finalisée pour un apprentissage particulier, permettant de confronter l'élève au problème fondamental de l'activité sportive.

Elle est donc globalisante et construite en cohérence avec la logique interne de l'activité.

Elle a pour visée première **l'émergence de problèmes** et **l'évaluation de l'élève**.

SITUATION	OBJECTIFS	
<b>Parcours en étoile</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se déplacer à l'aide d'informations symbolisées.</li><li>- Trouver les balises indiquées</li></ul>	 A diagram of a star-shaped obstacle course. In the center is a small circle with a dot. From this center, seven lines radiate outwards, each ending in a small circle. The points are numbered as follows: 1 (top-left), 2 (top), 3 (top-right), 4 (right), 5 (top-right), 6 (right), 7 (bottom-right), 8 (bottom), 9 (bottom-left), 10 (left), and 11 (bottom-left). The lines connecting the center to the points are not straight but follow a curved path, creating a star-like shape.

# « Parcours en étoile »

**OBJECTIFS** : - Se déplacer à l'aide d'informations symbolisées.  
- Trouver les balises indiquées

**DISPOSITIF** : Balisage aux limites de l'espace de jeu.

**PS** : Cour de récréation habituelle,

**MS/GS** : espace de l'école, cour et espace voisin.

**PS et MS** : bande de trois photos de points caractéristiques.

**GS** : un plan pour deux élèves.

Des balises d'orientation ou plots codés disposés dans l'espace de jeu.

## **DÉROULEMENT** :

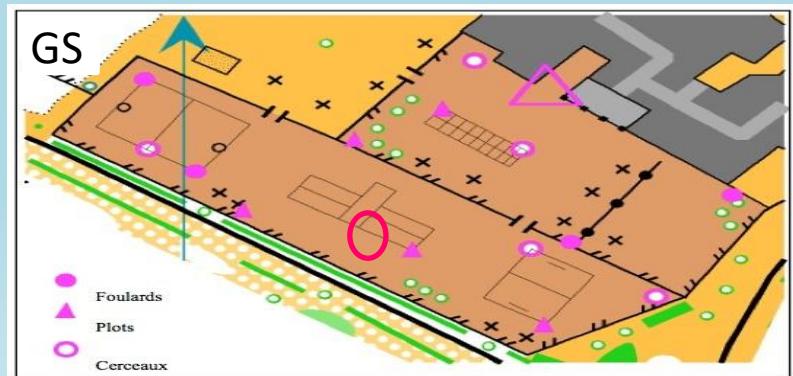
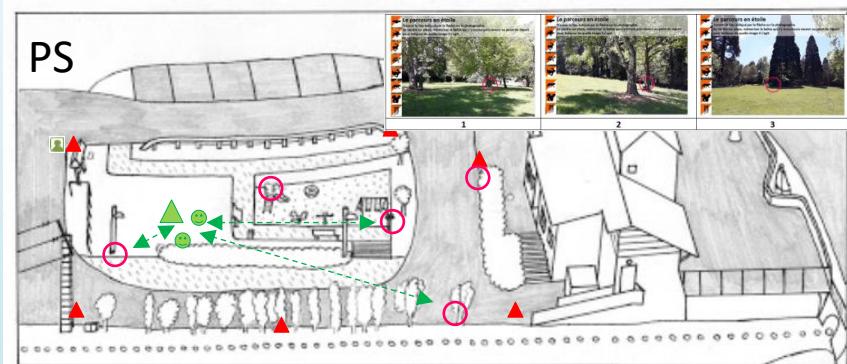
**PS** : Les élèves (seuls ou à deux) disposent d'une fiche avec une photo de points caractéristiques. Ils se rendent au point représenté par la première photo, codent leur passage et reviennent à la base pour vérification, puis repartent vers le point représenté par la deuxième photo.

**MS** : Les élèves seuls disposent chacun d'une fiche avec trois photos de points caractéristiques. Ils se rendent vers les différents points, codent leur passage et reviennent à la base pour vérification.

**GS** : Par deux, les élèves disposent d'un plan sur lequel figure les balises. Le maître entoure une balise sur le plan. Les élèves se rendent à cette balise, codent leur passage et reviennent pour vérification (numéroter les balises).

**CRITERE DE REUSSITE** : revenir au point de départ avec les preuves de passage (gommettes, poinçons, ...)

## Situation de référence « Se déplacer à l'aide d'informations symbolisées »



# Vivons l'orientation !

**Empreintes**

**Objectif :** Suivre une direction indiquée par une flèche

**Ueu** Espace semi connu

**Dispositif :** Parcours en étoile

**Matériel**

- Flèches empreintes
- Images ou figurines des animaux correspondant aux empreintes
- Sablier à minute
- Frise du temps
- 6 caisses ou seaux (balises) pour déposer la représentation de l'animal

**Organisation**

- 6 tracés avec des flèches empreintes différentes
- 1 point de contrôle (PC) central
- 12 enfants (6 binômes)
- « Chaque fois qu'un binôme est maître du temps, A chaque fois qu'un sablier est retourné, un sablier est colorié sur la ligne du temps. »

**Déroulement**

- Le binôme choisit un parcours parmi les 6 proposés.
- Il part du PC pour retrouver un animal en suivant les flèches.
- Pour se déplacer dans la bonne direction, il faut conserver la même trajectoire jusqu'à la fin de l'itinéraire. Le binôme de parcours choisi (cette nouvelle balise) indique aussi une nouvelle direction jusqu'à la balise (récepteur qui contient la représentation de l'animal).
- Le temps est compté et si le temps est écoulé, le binôme doit rentrer.
- Si binôme part à la recherche des animaux (6 parcours à effectuer), tandis que le Génie est maître du temps. Dès qu'un binôme revient, il prend la place, environ tous les 2 ou 3 sabliers. Chaque binôme sera alors, au moins une fois, maître du temps.

**Consigne**

Des animaux de la ferme sont passés par ici. Ils ont laissé des empreintes. Suivez-les pour savoir à qui elles appartiennent.

**But**

Suivre les empreintes pour retrouver l'animal correspondant.

**Crérites de réussite**

Nombre empreinte / animal...

**Adaptations possibles**

- Chaque série de flèches-empreintes est d'une couleur différente (chien en rouge, cheval en vert...).
- Longueur du parcours / Nombre de distances entre 2 flèches
- Flèches visibles ou non depuis la précédente

**Matte du temps**

Retour entre binômes : le binôme qui revient d'un parcours prend la place des maîtres du temps, ainsi de suite pour les 2 binômes.

**Annexe**

• Flèches empreintes  
• Jeux animaux  
• Ligne du temps

**Le sport scolaire de l'Ecole publique**

**Le Carré potager**

**Objectif :** Effectuer un déplacement sur un quadrillage.

**Ueu** Espace délimité

**Dispositif :** atelier

**Matériel**

- Un grand quadrillage\* au sol (25 cases 50 cm x 50 cm)
- 4 entrées mobiles
- 4 lègumes matériels
- Accessoires pour masquer les légumes
- Des frises de déplacement, de difficultés différentes, pour chaque entrée

**Organisation**

- Parcours individuel
- fonctionnement en binôme ou 2 équipes de 4
- 4 enfants peuvent jouer simultanément (1 par entrée)
- 4 enfants peuvent dès simultanément Maîtres de la frise, et 2 autres enfants peuvent être à l'intérieur du quadrillage près de chaque entrée

**Déroulement**

- Chaque enfant, muni de la frise codée correspondant à son entrée et à son sens de déplacement, déplace le quadrillage.
- Quand il arrive au carré potager, il devient, au Maître de la validation, le menu (ou décret : ferme, courcelle, ...) du légume trouvé.
- Le légume trouvé est masqué par la frise. Si celle-ci est juste, il dépose un bouquet dans le seau ou panier de l'équipe.
- Les rôles peuvent être alternés avant de passer à une autre entrée ou une autre difficulté supplémentaire.

**Consigne**

Déplacez-vous sur le quadrillage selon la frise codée. A quel légume arrivez-vous?

**But**

Découvrir le bon Carré potager.

**Crérites de réussite**

Le légume trouvé.

**Adaptations possibles**

- Nombre de binômes
- Nombre de déplacements codés sur la frise
- Nombre de légumes placés sur le jeu
- Un enfant peut gérer en équipe, au contraire d'un enfant qui gère tout seul, à droite, à gauche
- Des flèches à poser sur le sol sur le à mesure de la frise et de la disposition de l'enfant
- Personne peut prendre la charge du feuillet au fur et à mesure des déplacements
- Un enfant peut, puis un autre décoder, prévoir des frises viennes et des stickers « légumes »

**Matte de la validation**

A chaque parcours réussi, il dépose un bouquet dans le seau ou panier du binôme ou des stickers « légumes »

**Annexe :**

• Exemples de frise codée et vienne

G7 Maternelle 2021 – inspiré de l'USEP 37

**Le sport scolaire de l'Ecole publique**

Se situer et situer des objets par rapport à des repères visuels, sonores et/ou des consignes orales.

**Le plus beau loup**

**Objectif :** Se déplacer à partir d'une direction donnée.

**Ueu** Espace connu

**Dispositif :** Parcours en étoile

**Matériel**

- 6 balises (balises) contenant les images
- 1 série d'images à scruter par équipe
- 1 point de départ grand format par équipe
- 1 feuille de route (feuille de route = 10 flèches directionnelles) indiquant les directions des balises balises

**Organisation**

- 6 équipes de 4
- PS - 3 objets : chemise, pantalon, cravate
- en itinéraires peuvent être doublés pour les PS afin de faire plusieurs itinéraires
- MS - 6 objets (chemise, pantalon, chemise, cravate, chaussures, gants)
- Chaque équipe possède la feuille de route d'annexe
- 1 PC où est affiché le loup de chaque équipe

**Déroulement**

- Chaque équipe suit une direction différente (indiquée par une flèche au sol), en fonction de sa feuille de route, jusqu'à trouver la balise contenant son objet.
- Elle doit déposer l'objet et se rendre, au poste de contrôle pour faire valider sa recherche et habiller son loup.
- Elle doit ensuite se déplacer et se rendre à chaque équipe de visualiser l'avancée des autres équipes.
- A l'aide de sa feuille de route, elle repart dans une autre direction pour rechercher un autre objet.
- Etc.

**Consigne**

Suis la flèche qui te guidera jusqu'à une image. Rapporte-la et habille ton loup.

**Adaptations possibles**

- Les distances peuvent être différentes pour chaque déplacement
- Le déplacement peut amener à contourner un obstacle, c'est le déplacement en zigzag
- Nombre d'objets à rapporter : deux, trois, quatre, cinq...
- En 2 manches, l'équipe qui gagne le plus de points rapporte un objet supplémentaire
- En plusieurs manches...

**Matte de la validation**

A la fin de la partie chaque équipe dépose la feuille d'un loup d'une autre équipe en déposant un bouquet dans le seau ou panier de l'équipe.

**Annexe :**

• PS - feuilles de route – images  
• MS - feuilles de route – images

**Intégration**

Album de Marie RAMOS  
C'est moi le plus beau loup

G7 Maternelle – 2021

**Le sport scolaire de l'Ecole publique**

Suivre un itinéraire en situant des objets repères par rapport à soi ou entre eux.

Se déplacer pour réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation ou d'indices

**À l'USEP, la maternelle entre en JEU !**

**Parcours photos en étoile**

**Objectif :** Reconnaître un endroit remarquable de l'espace de jeu, représenté sur une photo, s'y rendre et relever le code présent.

**Matériel**

des photos d'endroits de la zone.

Une balise (pét) à chaque endroit avec un feutre de couleur (variable à ajuster selon matériel et âge de l'enfant).

Une fiche réponse (possibilité de feuille pratiche avec un feutre effaçable).

L'activité se réalise par binôme.

L'adulte donne une photo au binôme.

Les élèves doivent aller à l'endroit indiqué par la photo.

Les enfants du binôme repèrent l'image inscrite à la photo et entourent sur la fiche réponse le dessin de l'image présente sur la photo.

Retour au point de départ pour validation et changement de photo.

**Parcours en étoile :**

Reconnaitre un endroit remarquable de l'espace de jeu, représenté sur une photo, s'y rendre et relever le code présent.

*Situations d'apprentissage*

OBJECTIFS	SITUATIONS	NIVEAUX
<i>Suivre un itinéraire en situant des objets repères par rapport à soi ou entre eux.</i>	Le zoo (niveau 1) Le zoo (niveau 2) Les empreintes	PS/MS MS/GS MS/GS
<i>Se situer et situer des objets par rapport à des repères visuels (document, photo, quadrillage, ...), sonores (instrument) et/ou des consignes orales.</i>	Le photographe Mémo'potager Le Carré potager Cache-cache Chacun sa case	G5 G5 MS/GS PS/MS MS
<i>Se déplacer pour réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage, ...) ou d'indices (image, photo, consigne orale, ...)</i>	La recette du loup Le plus beau loup ! L'épouvantail du jardinier	MS/GS PS/MS PS/MS
<i>S'orienter à l'aide d'un support (plan, carte, schéma, dessin, ...) pour se déplacer dans un espace dans un but ou un projet précis.</i>	La chasse aux contes Vol d'oiseau Parcours étoile	G5 G5 PS/MS/GS

Situations d'entrée  
dans l'activité

Situation de  
Référence

Parcours en  
étoile

Les limites  
Le Petit Poucet  
Chasse aux  
objets

Situation de  
Référence

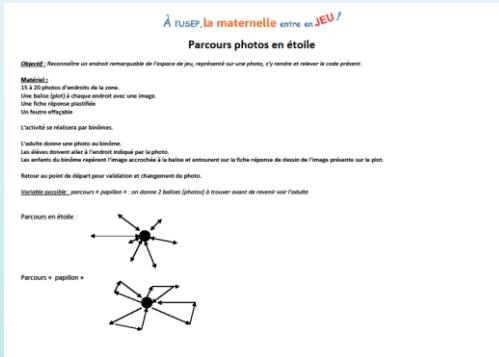
Parcours en  
étoile / en  
boucle (G5)

Objectifs : se déplacer à l'aide d'informations symbolisées et trouver les balises indiquées

Evaluation diagnostique

Evaluation formative

Evaluation sommative



Reconnaitre un endroit remarquable de l'espace de jeu, représenté sur une photo, s'y rendre et relever le code présent.

## Fiche de correction Pompadour

Photos								
Colle la gommette trouvée								
Photos								
Colle la gommette trouvée								

Fiche contrôle PARCOURS PHOTOS – POMPADOUR

# Les situations d'apprentissage



**Chacun sa case**

**orientation**

**Objectif :** Se repérer sur un quadrillage

**Lieu :** Espace délimité

**Dispositif :** Atelier

**Matière**

- Représentations de quadrillages
- Craies, lattes... pour réaliser le quadrillage au sol
- Objets correspondants à ceux des représentations (animaux, légumes...)

**Organisation**

- 4 binômes. Un binôme à chaque plot
- Une représentation du quadrillage par binôme
- Plusieurs quadrillages tracés au sol
- Objets similaires (à échanger et mettre de la validation) et changements de quadrillage.

**Déroulement**

**TEMPS 1:**

- A l'aide de la représentation du quadrillage, 1 enfant place chaque objet sur la case correspondante du quadrillage tracé au sol.
- Le 2ème enfant valide ou non puis inversion des rôles sur un autre quadrillage.

**TEMPS 2:**

- Un enfant indénomme la position des objets posés sur les cases.
- Il se retourne ou ferme les yeux pendant que l'autre enfant déplace un objet sur le quadrillage au sol.
- Il se retourne de nouveau et doit, ensuite, identifier le changement d'objet puis aller le remplacer dans sa case initiale.
- Le même jeu peut être répété en changeant de point de départ (plot de couenne) ou de quadrillage.

**Consigne 1**  
Place chaque animal / légume sur sa case.

**Consigne 2**  
Mémoriser la position des animaux / des légumes sur le quadrillage puis retourne-toi. Pendant ce temps ton camarade va changer un objet de case. Tu devras le retrouver et le remettre à sa place.

**Adaptations possibles**  
en fonction des singularités

- Changer de point de départ (comme démontrer pour varier l'orientation du plan)
- Temps 2: Déplacer 2 objets, inverser 2 objets.

**Maître de la validation**  
Par 2, chacun son tour, valide la réponse de l'autre.

**Annexe**

- Exemples de quadrillages.

**Le sport scolaire de l'Ecole publique**

Se situer et situer des objets par rapport à des repères visuels, sonores et/ou des consignes orales.

**Vol d'oiseau**

**orientation**

**Objectif :** S'orienter à l'aide d'un plan pour se déplacer dans un espace connu

**Lieu :** Espace connu et sécurisé

**Dispositif :** exploration au plan

**Matière**

- Autant de balises (6 à 10) que possible que d'équipe
- 1 plan de l'espace avec les balises
- Une correction avec N° de la balise
- Jaillons (ruban tissu, laine, ...) pour localiser la balise
- 6 à 10 balises : boîte de pièces de puzzle identiques

**Organisation**

- Poste de contrôle central
- 6 équipes de 4
- Numérotier, au dos, les pièces de puzzle avant de les faire déposer dans les boîtes
- La partie jeu peut être réalisée en classe en amont de la rencontre.

**Déroulement**

- Installation par les équipes : Avant de jouer, chaque équipe, à l'aide de son plan, va placer une balise / boîte.
- Quand toutes les balises sont placées, un émissaire de l'équipe, porteur d'un N° de la balise, est envoyé à la recherche d'une 1ère balise différente.
- Une fois arrivée à la balise, elle récupère une pièce de puzzle puis va la déposer dans la boîte de puzzle.
- Quand toutes les balises (pièces de puzzle) sont trouvées, elle revient au poste de contrôle pour reconstruire son puzzle et donc vérifier sa qualité.

**Consigne**

En équipe, tu dois retrouver toutes les pièces du puzzle à l'aide de ton plan.

**But**

- Placer chaque objet dans la bonne case du quadrillage.

**Critère de réussite**

- Nombre d'objets correctement placés.

**Adaptations possibles**  
en fonction des singularités

- Nombre de balises / de pièces de puzzle
- Apporter à l'ensemble des balises, un repère visuel distinctif (plot rouge, tache bleue...) qui pourra être utilisé comme indice supplémentaire.
- Apporter une définition de poste (banc, poubelle, sapin, ...)

**Maître du matériel**

Avant de jouer, chaque équipe participe à l'installation du jeu en placant la balise-boîte de pièces de puzzle indiquée par l'adulte meneur du jeu.

**Annexe**

- Puzzles : modèle - 6 pièces - 8 pièces - 10 pièces
- Littérature
- Album à s'orienter « Sur les traces de l'Étouïère »

**Le sport scolaire de l'Ecole publique**

S'orienter à l'aide d'un support pour se déplacer dans un espace dans un but ou un projet précis.

**Promenons-nous dans les bois...**

**orientation**

**Objectif :** Se déplacer, dans un espace familial, à l'aide de repères.

**Lieu :** Espace connu

**Dispositif :** Parcours jalonné

**Matière**

- Jalons (ruban de tissu, fil de laine, ...)
- 6 balises (boîtes avec images « vêtements »)
- 1 poster de GRAND LOUP
- Images « vêtements » à scratcher sur GRAND LOUP
- 1 sac en tissu ou boîte à déchets
- 1 sac en tissu ou boîte par équipe pour le collecte
- en \*SAM et SIAM
- d'endroits différents
- 1 signal sonore (tambourin, corne, ...)

**Organisation**

- 2 à 6 équipes de 3 ou 4 enfants
- 1 parcours en boucle, jalonné, avec balises successives.
- Les balises sont régulièrement espacées sur le parcours
- Le parcours en boucle (> 500m) permet de faire plusieurs déplacements
- en \*SAM et SIAM
- d'endroits différents
- Un poste de contrôle au centre du dispositif

**Déroulement**

- Chaque équipe, au complet, suit l'itinéraire à l'aide des jalons pour trouver les 6 images « vêtements ».
- Le meneur de jeu, attisé au poste de contrôle, pousse le jeu, toutes les 5 minutes environ, en disant : « je mets ma... et accroche un vêtement sur GRAND LOUP.
- Les équipes doivent rapporter toutes les images « vêtements » ayant été accrochées sur GRAND LOUP.
- La collecte terminée, l'équipe revient au point de départ.
- Chaque équipe valide et comptabilise les images rapportées par une autre.

**Consigne**

Le loup sera prêt à sortir dès qu'il aura enfilé ses 6 vêtements. Pour l'en empêcher, trouve et rapporte les 6 images « vêtements » déposées sur le parcours, avant qu'il ne soit complètement habillé!

A chaque fois que tu croiseras ce repère (montrer un exemplaire du loup, une balise-boîte, contenant des images d'un vêtement, se trouvant à proximité). Prends-en une image et reviens vite, dès que tu as les 6 !

**But**

Rapporter toutes les images « vêtements » avant que le loup ne soit habillé.

**Critère de réussite**

- Nombre d'équipes rapportées
- Équipe complète

**Annexes**

- Images « vêtements »
- Paroles chantées

\*SAM : Sens des Aquiliges d'une Montre  
SIAM : Sens inverse des Aquiliges d'une Montre

**Le sport scolaire de l'Ecole publique**

Se déplacer, dans un espace familial, à l'aide de repères.

## Autres activités du dossier USEP :

- Réserve protégée : Se déplacer en suivant des repères à vue.
- Labyrinth'animaux : Explorer, mémoriser, se repérer pour anticiper un itinéraire
- Le carnet du jardinier : Prendre des repères et se déplacer à l'aide d'un carnet guide

Je joue, je participe à des défis sportifs

**“Défi 2024 Orientation”**

**La Course aux symboles olympiques (cycle 1)**

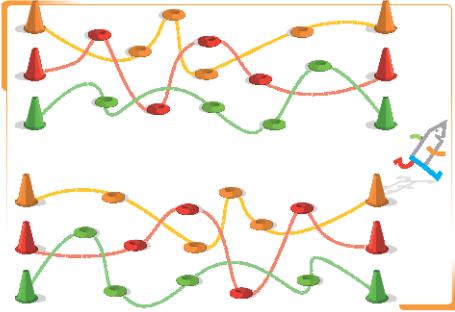
**1 Matériel :**  
Cordes ou crânes pour tracer les parcours – **Images plastifiées** des symboles olympiques<sup>4</sup>.  
Pour chaque parcours : 2 plots (1 au départ et 1 à l'arrivée) – 4 coupelles – 1 corde – cartons de pointages et cartons de **contrôle pointages**.<sup>5</sup>

**2 But du jeu :**  
Trouver le **symbole olympique** qui ne figure pas sur son parcours !

**3 Organisation :**  
**Parcours individuel** – 6 parcours installés – 6 joueurs et 6 maîtres (enfants) de la validation – matérialiser 6 parcours entremêlés de couleurs différentes – Disposer 4 coupelles sur chaque parcours pour cacher les symboles olympiques.

**4 Consignes :**

- Se déplacer en suivant le chemin de la couleur du plot de départ. A chaque fois que l'on croise une coupelle de la couleur du parcours, **regarder dessous** pour découvrir le symbole olympique caché. A la fin du parcours, dire au maître de validation quel symbole n'a pas été croisé.
- Si la réponse est fausse, on recommence. Si la réponse est juste, on inverse les rôles en changeant de parcours. Les enfants essaient les 6 parcours.



<sup>4</sup> Carton des symboles olympiques : <https://usep.org/wp-content/uploads/2024/07/symboles-olympiques.pdf>

<sup>5</sup> Carton de contrôle et pointage : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/contrôle-et-pointage-et-contrôle.pdf>

Guide Usep 2024 – p.10

## Course au symbole

## À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

### Parcours cerceaux

**Objectif :** identifier un déplacement et le reproduire.

**Matériel pour chaque parcours :**

8 cerceaux  
8 feutres effaçables de couleurs différentes  
1 fiche plastifiée/ enfant  
1 feutre noir pour chaque adulte

2 parcours similaires en parallèle composés de 4 à 8 cerceaux (selon le niveau de PS à GS) avec un feutre de couleur dans chacun. → cf documents ci-dessous.

1 adulte/parcours

L'adulte référent distribue à chaque enfant une fiche plastifiée avec un tableau (ci-dessous).

L'adulte référent note les numéros de 1, 2, 3 ou 4 cerceaux sur la fiche (selon le niveau des élèves en complétant la tâche en cas de réussite).

A tour de rôle, les enfants doivent effectuer le parcours indiqué en relevant la couleur dans chaque cerceau sur sa fiche réponse.

Validation à chaque retour.

L'adulte effacera le parcours réussi et proposera un nouveau parcours à effectuer en notant d'autres numéros sur la fiche.

Plusieurs passages avec des parcours différents.

(Prolongement possible pour les GS : par binôme, un enfant note les chiffres correspondants à un itinéraire, l'autre le réalise).

## Parcours cerceaux

**Poste de contrôle** : Point de départ et d'arrivée du parcours d'orientation.

Il se situe à un endroit repérable par tous et qui permet une vue d'ensemble des départs et arrivées. L'adulte en charge du contrôle tient un tableau de rotation\*.

\*Tableau à double entrée qui permet d'organiser la rotation des participants (un joueur, un binôme ou une équipe) par balise ou parcours et de connaître la localisation des joueurs. Il peut aussi renseigner sur les réponses—balises.

**Jalon** : Repère visible, pour matérialiser un parcours et localiser une balise.

Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres ou autre, pas trop haut pour être vu par les moins grands. Lorsqu'un enfant se trouve à un jalon, il doit toujours pouvoir repérer le suivant. Attention, veiller à utiliser la même distance entre les jalons pour équilibrer le temps des parcours et conserver l'intérêt du jeu.

**Balise** : Elément qui confirme le passage au poste\* à atteindre et valide donc la réussite.

Ce peut être un élément à mémoriser, à noter, à récupérer, ... ou une pince à poinçonner. . Sur un plan, elle est matérialisée par un cercle.

\*Lieu où est postée la balise. Un élément peut être fourni en définition du poste. Ex : rocher, poubelle,...

**Point remarquable** : Elément du terrain facilement repérable servant d'emplacement pour une balise ou pour un changement de direction. Les points remarquables peuvent faire l'objet d'un jeu de familiarisation : arbres d'une certaine forme, jeux de cour sous des angles divers, espaces verts spécifiques, configurations de terrain particulières, etc..

**Parcours jalonné** : Parcours d'orientation, adapté aux enfants, qui leur permet de se familiariser avec un espace extérieur inconnu. Les enfants suivent des jalons régulièrement espacés, et doivent trouver des balises tout comme les grands. Une Course d'Orientation (C.O.). peut mettre en place plusieurs parcours.

**Dispositif en étoile** : situation très sécurisante pour les débutants .

L'adulte, au poste de contrôle, est au centre du dispositif et sait à tout moment où se trouvent les enfants. Il tient avec précision le tableau de rotation Après chaque balise trouvée, l'enfant, le binôme ou l'équipe retourne au point de départ : l'animateur du jeu ou l'enfant organisateur désigne à chaque fois la balise suivante à découvrir.

## ORIENTATION et ENVIRONNEMENT

Lors de cette activité en milieu naturel, il conviendra de prendre toutes les précautions pour protéger l'environnement et ne laisser aucune trace de notre passage!

- Privilégiez l'utilisation de matériaux dégradables pour les jalons (ruban—brin de laine—...) et n'agrafez rien , un petit nœud suffit.
- Favorisez l'utilisation des chemins existants... les piétinements successifs fragilisent les milieux naturels...
- Sensibilisez à la biodiversité, équilibre entre le milieu naturel, la faune et la flore, et au respect de l'environnement.[\(Charte du promeneur en forêt\)](#)
- N'oubliez pas de débaliser ! Il est parfois préférable de déposer des objets (que l'on pense toujours à récupérer) plutôt que des étiquettes plastifiées... qui se détachent ou s'envolent...
- Evitez de multiplier les papiers, pochettes plastiques et privilégiez les crayons de bois ou la pince à poinçonner.



