



**ACADÉMIE  
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



**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 « acrobaties », 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 le temps et l'espace - cycle 1

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

## 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 explorer la salle de classe aux élèves tout en leur apprenant à désigner quelques meubles et éléments importants (porte, fenêtre, plafond, 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 ressource présente une seule séance qui peut être transposée 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>



Cycle 1  
Unité  
d'apprentissage  
PS-MS-GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE / L'ESPACE

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés

Compétence de fin cycle : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Enjeux : 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

Activités et jeux  
d'Orientation

Situations d'apprentissage

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

Situations d'entrée  
dans l'activité

Situation de  
Référence

Les limites  
Le Petit Poucet  
Chasse aux  
objets

Parcours en  
étoile

Situation de  
Référence

Parcours en  
étoile / en  
boucle (GS)

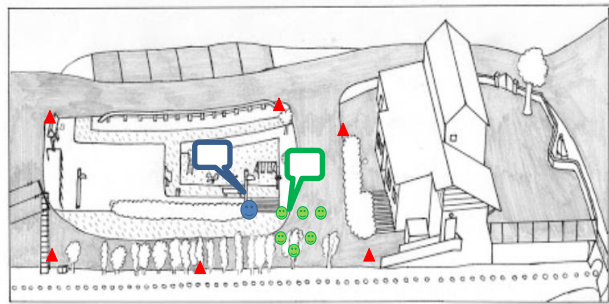
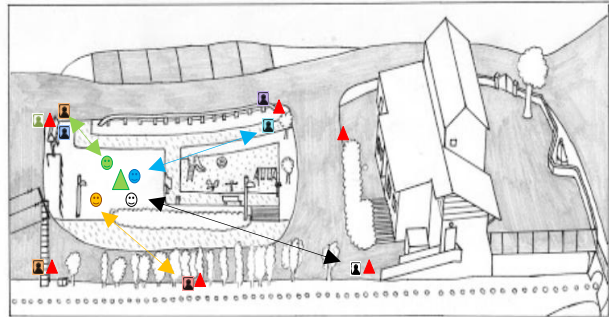
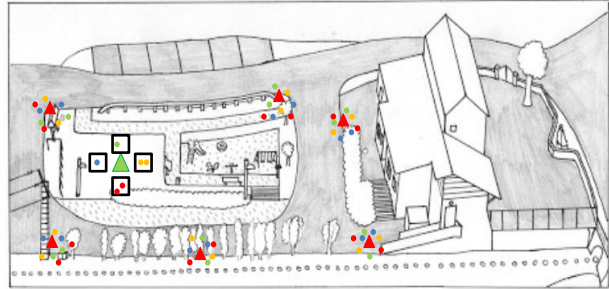
Objectifs : se  
déplacer à  
l'aide  
d'informations  
symbolisées et  
trouver les  
balises  
indiquées

Evaluation diagnostique

Evaluation formative

Evaluation sommative

# Situations d'entrée dans l'activité

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

# « 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.

Balise aux limites de l'espace de jeu.

**PS :** Cour de récréation habituelle,

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

## DEROULEMENT :

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

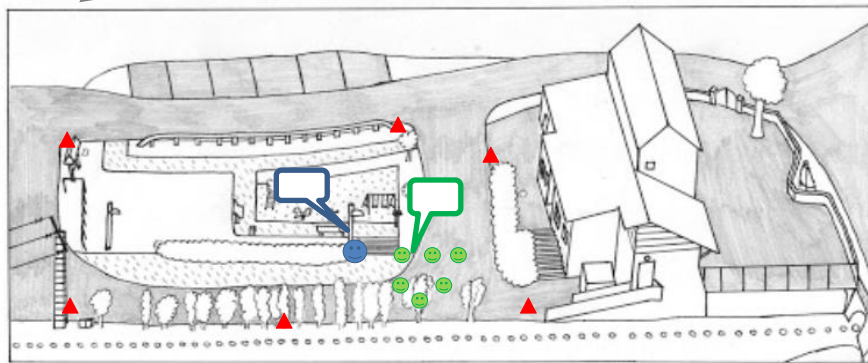
2- On refait cet itinéraire sur les limites de l'espace de jeu en utilisant des élèves comme guide.

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

**GS :** imagier + mot écrit

## Situation d'entrée

« investir l'espace, connaître les limites »



### 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

## **DEROULEMENT :**

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.

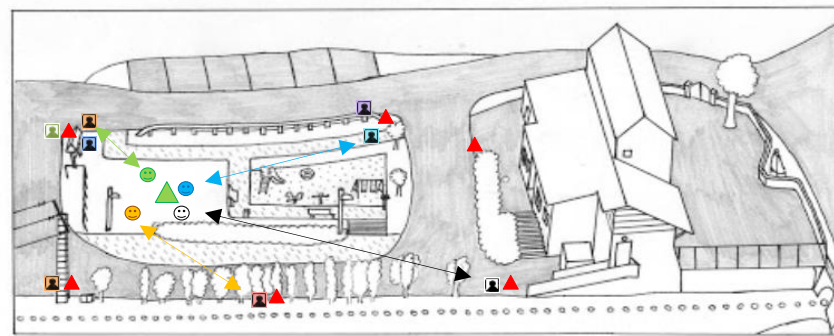
**PS/MS** Verbaliser le vécu : raconter à partir de photos pour garder trace de la séance (-4ans) ou expliquer les manières de faire efficaces (+4ans)

## 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
Respecter la règle : on ne rapporte qu'un objet à la fois. Identifier le point de départ et de retour. Identifier les plots comme des lieux de recherche et de dépôt d'objet.	<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).

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

**CRITERE 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....

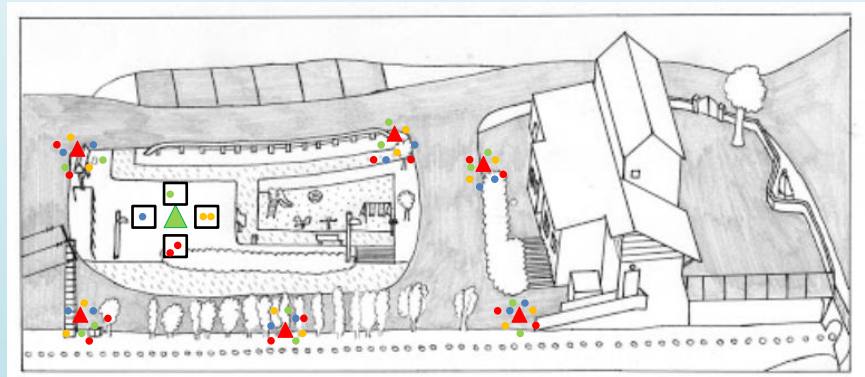
**PS/MS :** verbaliser le vécu.

## Situation d'entrée

« Investir l'espace, rechercher des objets seul »

### Intérêt de la situation:

Agir seul, installer la dimension rapidité



▲ Zone de départ

□ Caisses pour ramener les objets.

▲ Points caractéristiques

● Objets déposés par l'enseignant.

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

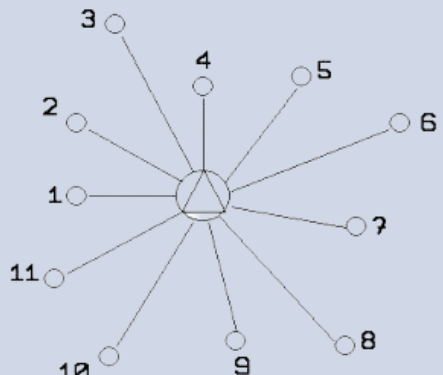
En lien avec le champ d'apprentissage	Dans le domaine langagier
<p>Respecter la règle : on ne rapporte qu'un objet à la fois.</p> <p>Se déplacer le plus rapidement possible.</p> <p>Agir seul ou en équipe.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nommer les lieux et objets situés dans l'espace de jeu.</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>

# 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>	



# « Parcours en étoile »

## Situation de référence

« Se déplacer à l'aide d'informations symbolisées »

**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.

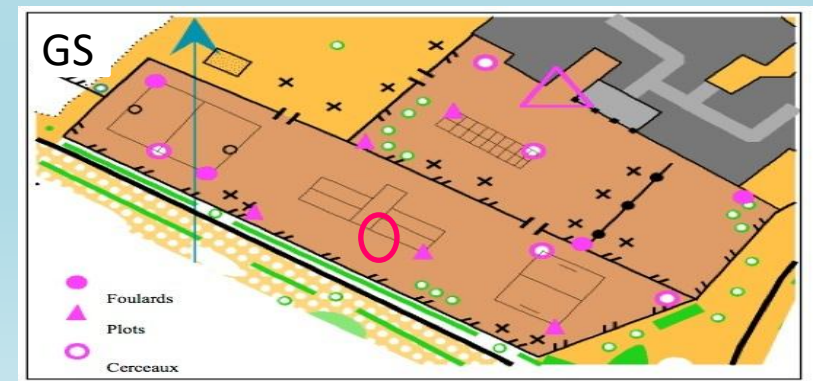
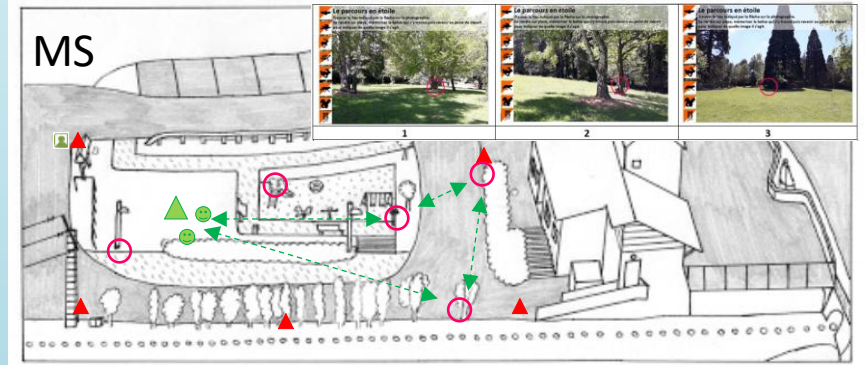
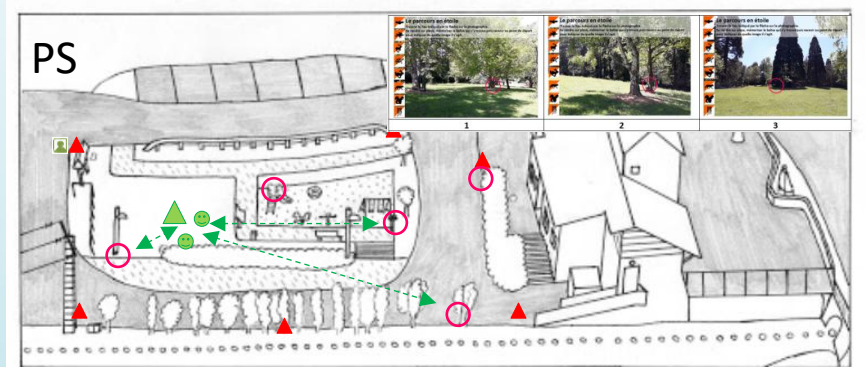
### DEROULEMENT :

**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, ...)





# Vivons l'orientation !

**uSEP** orientation   

**Empreintes**

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

**Lieu :** Espace semi connu

**Dispositif :** Parcours en étoile

**Durée :** 20 min

**Matériel :**

- Fiches empreintes
- Images ou figurines des animaux correspondant aux empreintes
- Sablier d'1 minute
- Fraise de temps
- 6 caisses ou boîtes (ballons) pour déposer la représentation de l'animal

**Organisation :**

- 6 tracés avec des fiches empreintes différentes
- 1 point de contrôle (PC) central
- 12 enfants (6 binômes)
- Tour à tour, en relais, chaque binôme est maître du temps.
- À 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 flèche suivante avec l'empreinte du parcours choisi. Cette nouvelle flèche indique ainsi une nouvelle direction jusqu'à la balise (récepteur qui contient la représentation de l'animal).
- Le binôme revient alors au PC et annonce l'animal trouvé.
- 5 binômes partent à la recherche des animaux (6 parcours à effectuer), tandis que le 6ème est maître du temps. Dès qu'un binôme revient, il prend sa place, environ tous les 2 ou 3 sabliers. Chaque binôme sera ainsi, au moins une fois, maître du temps.

**Consigne :**

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

**But :**

Suivre les empreintes pour retrouver l'animal correspondant.

**Critères de réussite :**

Nombre empreinte / animal.

**Adaptations possibles :**

en fonction des singularités

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

**Maître du temps :**


Relais entre binômes : Le 1er binôme qui revient d'un parcours prend la place des maîtres du temps et ainsi de suite pendant 12 sabliers. À chaque sablier retourné, la frise de temps est coloriée.

**Annexes :**

- Fiches empreintes
- Images animaux
- Fraise de temps

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

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

**uSEP** orientation   

**Le carré potager**

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

**Lieu :** Espace délimité

**Dispositif :** atelier

**Durée :** 20 min

**Matériel :**

- Un grand quadrillage\* au sol (25 cases 50 cm x 50 cm)
- 4 entrées matérialisées
- 4 lignes matérialisées
- 4 copistes matérialisés pour marquer les légumes
- Des titres de déplacement, de difficulté différentes, pour chaque entrée

**Organisation :**

- Parcours individuel
- Fonctionnement en binôme ou 3 équipes de 4
- 4 enfants peuvent jouer simultanément (1 par entrée)
- 4 enfants peuvent être simultanément Maître de la validation. Ils sont positionnés à l'extérieur du quadrillage près de chaque entrée.

**Déroulement :**

- Chaque enfant, muni de la fiche couleur correspondant à son entrée et à son niveau de difficulté, se déplace sur le quadrillage.
- Quand il arrive au carré potager, il donne, au Maître de la validation, le nom du légume, l'entrée, l'année, le jour, le mois, l'année.
- Le Maître de la validation valide ou non la réponse. Si celle-ci est juste, il dépose un bouchon dans la case au point de départ de l'élève.
- Les rôles peuvent être inversés avant de passer à une autre entrée ou un niveau de difficulté supérieur.

**Consigne :**

Déplace-toi sur le quadrillage selon la fiche couleur. À quel légume arrives-tu ?

**But :**

- Découvrir le bon carré potager.
- Créer de nouvelles
- Le légume trouvé.

**Adaptations possibles :**

en fonction des singularités

- Nombre de cases du quadrillage
- Nombre de déplacements validés sur la frise
- Nombre de légumes placés sur la frise
- Un enfant peut guider un élève, au fur et à mesure, le déplacement : tout droit, à droite, à gauche.
- Des flèches à poser au sol au fur et à mesure du déplacement sont à la disposition de l'enfant.
- Possibilité de laisser au cache le code au fur et à mesure des déplacements.
- Un enfant code puis un autre valide, après des lignes rouges et des stickers à légumes.

**Maître de la validation :**

À chaque parcours réussi, il dépose un bouchon dans la case au point de départ de l'élève.

**Annexes :**

- Album à l'encre
- Sur les traces de l'élève
- Édition revue EPS

**OT Maternelle 2021 - inspiré de l'USEP 37**

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

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

**uSEP** orientation   

**Le plus beau loup !**

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

**Lieu :** Espace connu

**Dispositif :** Parcours en étoile

**Durée :** 30 min

**Matériel :**

- 6 boîtes (ballons) contenant les images
- 1 série d'images à rechercher par équipe
- 1 point de vue grand format par équipe
- Roue des vents tracée (6 flèches directionnelles) indiquant les directions des boîtes

**Organisation :**

- 6 équipes de 4
- PS - 3 élèves : chaussons, pantalon, cravate
- Les binômes peuvent être doublés pour les PS afin de faire fonctionner 6 équipes simultanément
- MS - 1 élève (chaussons, pantalon, chemise, cravate, chaussures, chapeau, lunettes)
- Chaque équipe possède sa feuille de route (cf annexes)
- 1 PC est affiché le long 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 un objet du loup.
- Elle prend un exemplaire et revient, au complet, au point de contrôle pour faire valider sa recherche et baliser son temps.
- Le premier d'affichage des loupes permet ainsi à chaque équipe de visualiser l'avance des autres équipes.
- À l'aide de sa feuille de route, elle repart dans une autre direction pour rechercher un autre objet.
- Etc.

**Consigne :**

Suive la flèche qui te guide jusqu'à une image. Rapporte-la et balise ton loup.

**But :**

Obtenir son loup plus vite que les autres.

**Adaptations possibles :**

en fonction des singularités

- Les distances peuvent être différentes pour chaque déplacement.
- Le déplacement peut amener à contourner un obstacle, c'est le nombre d'objets à rapporter.
- Jouer individuellement.
- En 2 manches, l'équipe qui gagne la 1ère doit rapporter un objet supplémentaire.
- En plusieurs manches...

**Maître de la validation :**

À la fin de jeu, chaque équipe valide la venue d'un loup d'une autre équipe en déposant un bouchon, par objet rapporté, dans la case de l'équipe.

**Annexes :**

- PS - Feuille de route - images
- MS - Feuille de route - images

**L'illustration :**

Album de Marie RAMOS  
C'est moi le plus beau  
École des loups

**OT Maternelle - 2021**

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

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

**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 (gros) à chaque endroit avec un feutre de couleur (variable à ajuster selon matériel et âge de l'enfant).
- Une fiche réponse (possibilité de feuille plastifiée avec un feutre effaçable)

L'activité se réalise par binômes.

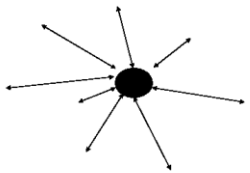
L'adulte donne une photo au binôme.

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

Les enfants du binôme repèrent l'image accrochée à la balise 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 :**



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

Cycle 1  
Unité  
d'apprentissage  
PS-MS-GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE / L'ESPACE

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés

Compétence de fin cycle : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Enjeux : 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

Activités et jeux  
d'Orientation

Situations d'apprentissage

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

Situations d'entrée  
dans l'activité

Situation de  
Référence

Les limites  
Le Petit Poucet  
Chasse aux  
objets

Parcours en  
étoile

Situation de  
Référence

Parcours en  
étoile / en  
boucle (GS)

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

Evaluation diagnostique

Evaluation formative

















Evaluation sommative

Prénom 1 : \_\_\_\_\_





















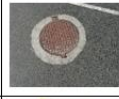











Prénom 2 : \_\_\_\_\_

Colle la gommette que tu as trouvée sous la balise en dessous de la photo où tu l'as trouvée. L'adulte barre la gommette si ce n'est pas la bonne et propose un 2<sup>ème</sup> essai.

































Total des pts : \_\_\_\_\_

Photos								
Colle la gommette trouvée								
Photos								
Colle la gommette trouvée								

### Fiche de correction Pompadour

Photos								
Colle la gommette trouvée								
Photos								
Colle la gommette trouvée								

### Fiche contrôle PARCOURS PHOTOS - POMPADOUR

																
																
Equipes																
Prénoms																
1																
2																
3																

### À l'usage de 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 :**  
25 à 27 photos d'endroits de la zone.  
Une balise (goutte) à coller sous la photo avec une image.  
Une fiche réponse plastifiée.  
Des balises collées.

L'adulte distribue une photo aux balises.

Les élèves doivent aller à l'endroit indiqué par la photo.  
Les enfants du bâtiment repèrent l'image associée à la balise et entourent sur la fiche réponse du dessin de l'image présente sur la photo.

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

**Version simplifiée :** parcours + papillon + en donne 2 balises (gouttes) à trouver avant de revenir voir l'adulte.

Parcours en étoile :




Parcours + papillon :



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

# Les situations d'apprentissage



**Chacun sa case** orientation 

**Objectif :** Se repérer sur un quadrillage  
**Lieu :** Espace délimité  
**Dispositif :** Atelier

**Matériel**

- Représentations de quadrillages
- Craie, 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
- Inversion des rôles (joueur et maître de la validation) et changements de quadrillage.

**Durée :** 20 min

**Déroulement**

**TEMPS 1 :**

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

**TEMPS 2 :**

- Un enfant mémorise 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 replacer sur sa case initiale.
- Le même jeu peut être répété en changeant de point de départ (plot de couleur) ou de quadrillage.

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

**Consigne 2**  
Mémorise 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.

**But**

- Placer chaque objet dans la bonne case du quadrillage.

**Critère de réussite**

- Nombre d'objets correctement placés.

**Adaptations possibles en fonction des singularités**

- Changer de point de départ (cône différent) 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

**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

**Matériel**

- Autant de pièces (6 à 10) du puzzle que d'équipe
- 1 plan par équipe localisant les balises
- 1 plan correction avec N° de la balise
- balon (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
- Nommer, au dos, les pièces de puzzle avant de les répartir dans les boîtes.
- Le plan peut être réalisé en classe en amont de la rencontre.

**Durée :** 30 min

**Déroulement**

**Installation par les enfants :** Avant de jouer, chaque équipe, à l'aide de son plan, va planter une balise / boîte.

**Chaque équipe, munie de son plan, est envoyée à la recherche d'une balise différente.**

**Une fois arrivée à la balise, elle récupère une pièce de puzzle puis organise sa recherche pour être la plus efficace possible.**

**Quand toutes les balises (pièces de puzzle) sont trouvées, elle revient au poste de contrôle pour reconstituer son puzzle et donc vérifier sa quête.**

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

**But**

- Reconstituer le puzzle

**Critère de réussite**

- Reconstitution du puzzle

**Adaptations possibles en fonction des singularités**

- Nombre de balises / de pièces de puzzle
- Ajouter à proximité des balises, un repère visuel différent (Plot rouge, jaune...) qui pourra être donné comme indice supplémentaire.
- Ajouter une définition de poste ( Banc, poubelle, sapin... )


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

**Annexe**  
Puzzles : module - 6 pièces - 8 pièces - 10 pièces

**Littérature**  
Album à l'orienter « Sur les traces de l'Étendard »

OT Maternelle 2021

Le sport scolaire de l'Ecole publique

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

**Objectif :** Se déplacer, dans un espace familier, à l'aide de repères.  
**Lieu :** Espace connu  
**Dispositif :** Parcours jalonné

**Matériel**

- 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
- Série d'images « vêtements » par équipe
- 1 sac en tissu ou boîte par équipe pour la collecte
- 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 partir les équipes, soit :
  - en « SAM » et « SAM »
  - d'endroits différents
- Un poste de contrôle au centre du dispositif

**Durée :** 30 min

**Déroulement**

**Chaque équipe, au complet, suit l'itinéraire à l'aide des jalons pour collecter, dans son sac, une à une, les 6 étiquettes.**

**Repère de temps pour les équipes :** Le meneur de jeu, situé au poste de contrôle, ponctue 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 » avant que GRAND LOUP ne soit complètement habillé.**

**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 croieras ce repère (montrer un exemplaire du jalon), une balise-boîte, contenant des images d'un vêtement, se trouve 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.

**Critères de réussite**

- Nombre d'étiquettes rapportées
- Équipe complète

**Adaptations possibles en fonction des singularités**

- Nombre de jalons
- Distance entre les jalons
- Nombre de balises

**Maître de la validation**  
Chaque équipe valide et comptabilise les étiquettes rapportées par une autre.

**Annexes**  
Images « vêtements »  
Paroles chanson

**« SAM : Sens des Aiguilles d'une Montre »**  
« SAM : Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre »

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.

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

Se déplacer, dans un espace familier, 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

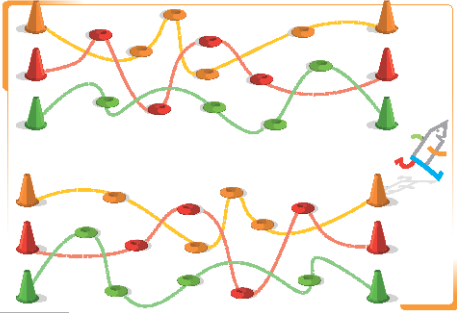


Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs

**« Défi 2024 Orientation »**

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

- Matériel :**  
Cordes ou craies 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>.
- But du jeu :**  
Trouver le symbole olympique qui ne figure pas sur son parcours !
- 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.
- 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.



4 Carton des symboles olympiques : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/symboles-olympiques.pdf>  
5 Carton de contrôle et pointage : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/carton-de-pointage-et-contrôle.pdf>

Guide Usep 2024 – p.10

**J'AGIS !**

## 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 :** Élément 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 :** Élément 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.

