POUR UNE MEILLEURE MAÎTRISE DE L'ESPACE

L'ORIENTATION

Aide à des progressions de la Maternelle au CM2

Document conçu par Guy CHASTAN- CPC EPS- FDF1 - 2005

ORIENTATION

A L' ECOLE MATERNELLE

PREAMBULE

Bien sûr, dans les programmes 2002, l'activité physique « orientation » fait référence à « Agir et s'exprimer avec son corps », mais cette activité est aussi liée à tous les domaines d'activité de l'école maternelle.

Extrait des Programmes 2002, « Découvrir le monde » :
« Le jeune enfant commence par la construction de l'image orientée de son propre corps {…}
Il complète ses repérages en opposant ce qui est loin et ce qui est près {…} La construction de l'espace propre suppose une manipulation aisée du langage. {…}La représentation des relations spatiales reste difficile tout au long de l'école maternelle. Elle suppose que l'enfant accepte une autre contrainte, celle de l'orientation de l'espace graphique. Les maquettes sont une étape importante qui précède le dessin. Il convient de multiplier les occasions de jouer avec des représentations… { …}Les activités mettant en jeu l'espace concernent également l'approche du sculpteur ou du plasticien {…}, celle du peintre {…}, celle du photographe, celle de l'écrivain {…}.

Au-delà des exercices traditionnels de topologie, les jeux que vous trouverez ci-après devraient vous aider à étayer votre enseignement, autour des compétences à viser dans « découvrir le monde », dans celles visées par la maîtrise de la langue ou encore dans celles concernant le domaine «la sensibilité, l'imagination, la création sensorielle ».

Les jeux sont présentés le plus simplement possible, sans véritable ordre chronologique.
Certains, suivant le niveau des élèves, peuvent se mettre en place dans la cour ou dans l'espace plus restreint de la classe.
Le niveau des élèves déterminera la simplification ou la complexification du jeu.

Les précisions concernant la verbalisation et les différentes représentations ne sont pas développées ici, mais elles restent essentielles dans la construction de nos élèves.

Situation n°1 **Le fil d'ARIANE**

But du jeu: suivre des parcours continus dans un espace vaste.

Organisation : dérouler plusieurs pelotes de fils de couleurs différentes. Chaque élève suit, à tour de rôle, du bout des doigts, l'intégralité des parcours qui restent au sein de l'école mais empruntent classes, couloirs, cour…

Variantes : faire évoluer la longueur des parcours, jouer 2 par 2, relier des parcours discontinus …

Situation n°2 **« TRES PRES, TRES LOIN »**

But du jeu : retrouver le trésor caché.
Organisation : un objet est caché, il convient de le retrouver. Les seules indications données sont : « très près », si le chercheur se rapproche du lieu où est caché l'objet. On pourra utiliser : « près », «loin » ou «très loin ».

Variantes : jouer avec la taille de l'objet, l'étendue de l'aire de jeu, …

Situation n°3 **Le PETIT POUCET**

But du jeu : retrouver les objets semés par la maîtresse.

Organisation : les élèves sont au point de départ et n'ont pas vu par où la maîtresse est passée. Ils vont devoir retrouver, par exemple, les perles semées tout au long du parcours. On laisse les élèves évoluer individuellement. Les élèves sont regroupés où ont été trouvées les perles.
Tout le monde reprend la recherche à partir de ce point.
Au final, le parcours ainsi mémorisé est repris de mémoire, dans son intégralité.

Variantes : éloigner les objets entre eux, jouer avec leur taille, …

Situation n°4 **PARCOURS MEMOIRE**

But du jeu : retrouver l'objet désigné après avoir vu sa cachette.

Organisation : après avoir effectué un parcours, en promenant avec la maîtresse, revenir au point de départ. Aller ensuite récupérer l'objet choisi sans aucune désignation du lieu.

Variantes : reproduire le parcours effectué sans recherche d'objet, longueur du parcours, nombre d'objets, …

Situation n°5 **La CHASSE AU TRESOR**

But du jeu : rechercher un objet après avoir écouté où il se trouve.

Organisation : plusieurs objets sont cachés par la maîtresse. Le jeu débute lorsque la maîtresse indique oralement où se situe l'objet recherché.

Variante : le rôle d'organisateur est tenu par les élèves, pour les consignes verbales données aux chercheurs, aucun signe de la main n'est accepté.

Situation n°6 **L'AVEUGLE**

But du jeu : reproduire un parcours effectué les yeux bandés, guidé de la main et de la voix par un camarade.

Organisation : les élèves sont en binômes, un des deux a les yeux bandés, le guide suit le parcours qu'il a inventé. Il précise à haute voix les lieux de passage. A l'issue du parcours, l'élève aux yeux bandés doit, à présent, avec l'aide de tous ses sens, reproduire le parcours précédemment effectué.

Variantes : jouer avec le nombre d'informations données et la longueur du parcours,…

Situation n°7 **Le SIFFLEUR**

But du jeu : retrouver la source sonore.

Organisation : l'enseignant, (puis un élève) se cache et émet de temps à autre un coup de sifflet. Il faut retrouver le siffleur.

Variante : le siffleur peut se déplacer.

ORIENTATION

AU CYCLE 2

PREAMBULE

Comme pour tous les apprentissages, bon nombre de situations relativement complexes en GS de maternelle (voir pages précédentes) peuvent être reprises en début de module d'apprentissage en CP et même au CE1. Tenez compte du niveau de compétence de vos élèves.
Un exemple de compétence à viser en fin de cycle 2 (cf programmes 2002) :
« Dans un milieu connu (parc public), par deux, retrouver cinq balises sur les indications données par le groupe qui les a placées. »

Le milieu dans lequel les élèves vont évoluer durant la progression du module d'apprentissage peut être la classe, mais dès que possible l'environnement proche : cour, groupe scolaire, périphérie de l'école.
Les supports utilisés sont la maquette, le dessin, le schéma, la photo, le plan.

Situation n°1 : **J'EXPLIQUE EN ECRIVANT**

But du jeu : retrouver l'objet avec des explications écrites.

Organisation : groupes formés en binômes, le cacheur essaie de donner des consignes écrites à son camarade afin de trouver l'objet caché, puis on inversera les rôles.
Compte tenu des difficultés rencontrées à l'écrit, les élèves vont s'orienter peu à peu vers le dessin ou le schéma.

Variante : en classe ou à l'extérieur.

Situation n°2 : **TRACE TA ROUTE**

But du jeu : tracer sur le schéma le parcours effectué pour trouver l'objet caché.

Organisation : un élève cache un objet et note sur son schéma où se trouve ce trésor.
Le « chercheur » lorsqu'il a retrouvé l'objet, trace au crayon de couleur, sur le schéma, le parcours qu'il a effectué. Le schéma peut être utilisé plusieurs fois, il suffit de changer la couleur de l'objet positionné sur le schéma. Pour le tracé utilisera la même couleur que l'objet.

Variante : il faut tracer l'aller, puis, le retour qui doit être un cheminement différent de l'aller.
La classe, puis l'école peuvent servir d'aire de jeu.

Situation n°3 : **PHOTOS / TRESOR**

But du jeu : à l'aide de photos, retrouver l'indice.

Organisation : des photos de l'école ou de son environnement proche ont été prises.
Chaque groupe d'élèves (4 au maximum) tente de retrouver le lieu photographié afin d'y trouver l'indice ou l'objet convoité.
Ce peut être un parcours en étoile (avec retour au point de départ après chaque découverte) ou en circuit (succession d'indices à retrouver dans un ordre chronologique ou non).

Variante : le positionnement de l'indice est indiqué ou non sur la photo.

Situation n°4 : **LE PLAN DU TRESOR**

But du jeu : trouver le trésor positionné sur le plan.

Organisation : Le schéma individuel a évolué. La classe a maintenant établi un plan commun qui pourra être photocopié. Les principaux éléments sont symbolisés, les points remarquables (caractéristiques et reconnus de tous) clairement positionnés. Même si la proportionnalité n'est pas connue (compétence abordée en fin de cycle 3), ce n'est pas grave...
Un groupe cache son trésor et le positionne sur le plan. Un autre groupe fait de même. On échange les plans, chaque groupe essaie de trouver le trésor des camarades.

Variantes : la recherche est chronométrée, le cheminement pour accéder au trésor est imposé ou non.

Situation n°5 : **ENTREZ DANS LA LEGENDE**

But du jeu : Compléter une carte ne comportant que des symboles.

Organisation : Différents groupes d'élèves se déplacent en suivant une carte : ils doivent superposer la symbolique de la carte et la réalité afin de compléter la légende.

Variante : on donne la légende et il convient de positionner les symboles sur la carte.

ORIENTATION

AU CYCLE 3

PREAMBULE

Au cycle 3, voici un exemple de compétence de fin de cycle pour l'activité orientation : « réaliser le plus rapidement possible un parcours de cinq balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où apparaissent des indices. » (extrait des programmes 2002).

L'activité orientation dans le domaine EPS devra être largement appuyée par des apprentissages en mathématiques, géographie, arts visuels. Aborder la proportionnalité, lire
des cartes (symbolisation, légende,…), fabriquer des maquettes afin, par exemple, de mieux appréhender la lecture des courbes de niveaux en sont quelques exemples.

Il est conseillé de reprendre bon nombre de situations proposées en amont (cycle 2) afin de débuter l'unité d'apprentissage.
Le plan et surtout la carte seront les principaux outils. La tenue de différents rôles, chercheurs et organisateurs, doit être prise en compte.

Situation n°1 : **SUIS TON CHEMIN**

But du jeu : Suivre avec précision un parcours tracé sur un plan.

Organisation : Plusieurs parcours de couleurs différentes sont tracés sur une carte. Chaque équipe doit suivre précisément son parcours : le relevé d'indices sur le terrain valide le cheminement.

Variante : utiliser une carte.

Situation n°2: **LE PLAN D'ATTAQUE**

But du jeu : Concevoir un itinéraire, le tracer, le suivre, tester son efficacité.

Organisation : Chaque groupe doit noter des indices inscrits sur des balises clairement positionnées sur la carte. Chacun émet une stratégie, chacun trace sur la carte le parcours qui lui semble le plus efficace pour rapporter les indices dans un minimum de temps.
Le chronomètre départagera les différentes options. Attention : tous les membres d'un même groupe doivent rester ensemble.

Variantes : jouer avec le nombre de balises à trouver, le nombre de parcours proposés simultanément.

Situation n°3 : **CHASSE GUIDEE**

But du jeu : Trouver des indices dans un environnement peu connu, à l'aide d'une carte.

Organisation : Par équipes, retrouver des indices à l'aide d'une carte, sur un parcours en étoile.
Un parcours en étoile est un parcours où on revient au point de départ après la découverte de chaque balise (objet, indice, marquage à retrouver).L'aller-retour du point de départ à la balise forme une branche de l'étoile…

Variante : parcours en circuit, le cheminement est imposé : de la balise n°1, on ira chercher la numéro 2 et ainsi de suite.

Situation n°4 : **LA COURSE AUX POINTS**

But du jeu : émettre une stratégie afin de rapporter le plus de points dans un temps imparti.

Organisation : chaque équipe dispose d'une carte, les balises ont une valeur différente selon la difficulté à les trouver ou l'éloignement de leur positionnement. Un temps limite est donné, tout dépassement de temps entraîne des points de pénalités. L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points.
Vaut-il mieux chercher de nombreuses balises à faible valeur, faut-il chercher des balises à forte valeur au risque de ne pas les trouver ou dépasser le temps imparti, tel est le problème à résoudre.

Variantes : jouer sur le nombre de balises, l'étendue du parcours, le temps imparti.
Proposer d'autres types de balises : à pince, à tampon.

Situation n°5 : **COURSE A L'AZIMUT**

But du jeu : trouver une balise en manipulant la boussole.

Organisation : par groupes de deux, à l'aide d'une boussole, trouver l'indice sur l'azimut désigné. La distance n'est pas précisée, elle deviendra nécessaire. Bien matérialiser le point de départ où se prend la mesure.

Variante : chaque binôme place les indices pour d'autres équipes et fait chercher les camarades.

Situation n°6: **REGLE TON PAS**

But du jeu: apprécier une distance.

Organisation : positionner des balises visibles à différentes distances d'un point de départ clairement identifié. Demander aux élèves d'évaluer à vue de nez la distance en mètres. Contrôler à l'aide d'un double décamètre. Tenter d'établir une relation entre un nombre de pas approximatifs et une distance en mètres. Multiplier les essais pour arriver à :
Par exemple, il me faut cent pas pour une distance d'environ cinquante mètres.

Variante : mesurer sur le plan ou la carte, mesurer sur le terrain, mesurer en nombre de pas, comparer, établir un rapport de proportionnalité.

Situation n°7 : **COURSE D'ORIENTATION**

But du jeu : trouver le plus rapidement possible des balises à l'aide d'une carte et d'une boussole.

Organisation : En pleine nature, espace inconnu, trouver, par groupes de deux, huit balises.
La boussole, la lecture de carte permettent de prendre des options de trajets afin de trouver l'ensemble des balises dans les plus brefs délais. Course en autonomie.

Variante : les balises ont une valeur différente, le temps est limité, l'équipe reçoit des pénalités en cas de dépassement.

Les situations 5, 6 et 7 ne sont à envisager que dans le cas d'élèves experts, ayant suivi plusieurs modules d'apprentissage dans le cycle 3 ou les cycles précédents.
La lecture de carte sans boussole reste la compétence de base à acquérir.