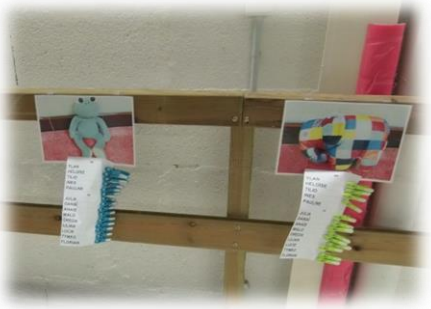
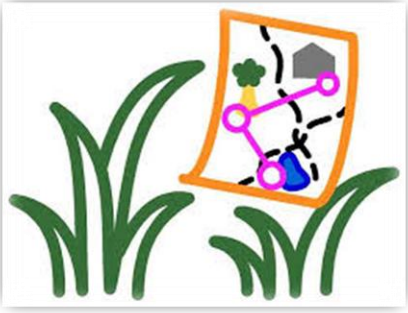
La Fédération Sportive Éducative de l'Enseignement catholique

« JEUX m'oriente »

Activités « course d'orientation » cycle 1





Un dossier élaboré par la commission maternelle de l'UGSEL Vendée – Avril 2015

ÉDUQUER… TOUT UN SPORT !

UGSEL Vendée
L'Aubépine – Route de Mouilleron le Captif – CS 20059 – 85002 LA ROCHE SUR YON
Tél.: 02.51.62.72.61 – Fax : 02.51.62.38.19 – ugsel85@ddec85.org – www.ugsel.ddec85.org

Progression course d'orientation cycle 1 - « **JEUX m'oriente** »

Se repérer dans l'espace, c'est le fait de "pouvoir percevoir les relations des choses entres elles, comprendre son propre déplacement par rapport aux choses" *J.Piaget, psychologue du développement*

ACCROCHE	Entrée dans l'activité	Chaud / froid
EXPLORATION	Mémorisation	Kim mémoire
		Les plots musicaux
	Observation/déplacement dans l'espace/ construction de repères	Je pose tu cherches
		Rallye photo
STRUCTURATION	Construction de repères dans un environnement connu	Le petit poucet
	Compréhension du vocabulaire spatial	Où suis-je ?
	Abstraction	Le tour de l'école
REINVESTISSEMENT	Transfert et consolidation des acquis dans un environnement inconnu	La course aux mascottes

Course d'orientation	**Entrée dans l'activité : CHAUD / FROID**
Cycle 1	**Objectifs:** - Prendre des repères visuels dans son espace proche - S'orienter en fonction d'un signal
Matériel: Un petit objet facile à cacher connu par tous les enfants.	**Dispositif:** - Groupe classe - Salle de classe ou cour de l'école
Organisation spatiale : Enfants assis dans un coin de la salle ou de la cour.	
Mise en place: Un enfant sort de la salle le temps que l'objet soit caché par l'enseignante.	
But du jeu: Retrouver l' objet caché le plus vite possible en écoutant ses camarades.	
Déroulement: L'enfant revient dans la classe et commence à chercher l'objet. Les autres vont l'aider en frappant dans leurs mains sans parler et sans regarder vers la cachette.	
Consignes : - Pour l'enfant chercheur, retrouver l'objet caché en se déplaçant dans la salle ou la cour et en écoutant ses camarades. - Pour les autres enfants, frapper dans les mains faiblement quand l'enfant s'éloigne de l'objet et de plus en plus fort quand il s'en approche.	
Variables: - L'objet peut être caché par un enfant. - Même jeu mais au lieu de frapper dans les mains, chanter ou dire une comptine fort ou faiblement. - Cacher un minuteur de cuisine dans la classe et envoyer un groupe d'enfants ou le groupe classe à sa recherche en écoutant le tic tac.	

<table>
<tr><th>Course d'orientation</th><th>Séance 1 : KIM MEMOIRE</th></tr>
<tr><td>Cycle 1</td><td><u>Objectifs :</u>
- Verbaliser, enrichir son vocabulaire
- Observer, prendre des informations
- Mémoriser des objets, un parcours</td></tr>
<tr><td><u>Matériel :</u>
Une trentaine d'objets de la classe, différents les uns des autres</td><td><u>Dispositif :</u>
Evolution dans une salle de classe avec tous les élèves</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Mise en place :</u>
Chaque enfant choisi un objet dans la classe et vient le déposer au centre de la ronde.
Les enfants s'assoient autour des objets afin de pouvoir les observer</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>But du jeu :</u>
Retrouver un objet à partir de la description de son emplacement</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Déroulement :</u>
- Demander aux enfants de nommer et mémoriser tous les objets un par un.
- Puis l'enseignant cache un objet dans la classe, décrit son emplacement et demande à un binôme d'aller chercher l'objet.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Consignes :</u>
- Fermer ses yeux lorsque l'enseignant cache l'objet
- Ecouter les indications données par l'enseignant
- Déterminer et nommer l'emplacement de l'objet avant de partir le chercher
- Rapporter l'objet à l'enseignant</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Variables :</u>
- adapter la situation en fonction des difficultés rencontrées ; les enfants partent seuls ou en groupe pour chercher un objet
- Augmenter le nombre d'objets retirés
- Retrouver un objet à partir de la description du parcours (qui mène à l'objet) d'un camarade ou de l'enseignant.
- Transférer le jeu dans la cour</td></tr>
</table>

Course d'orientation	**Séance 2 : LES PLOTS MUSICAUX**
Cycle 1	**Objectifs:** - Se repérer dans l'espace - Mémoriser un objet, une couleur, un lieu
Matériel: plots, étiquettes avec les prénoms des enfants, lecteur de musiques	**Dispositif:** cour de récrétion ou grande salle, en groupe-classe ou en demi-groupe
Mise en place: Préparer les étiquettes des prénoms et installer les plots sur l'ensemble de l'espace.	
But du jeu: Les enfants doivent se souvenir de leur cachette et retrouver leur étiquette du premier coup.	
Déroulement: Les enfants cachent leur étiquette sous un plot. Puis, au son de la musique, ils se promènent. A l'arrêt de la musique, ils doivent retrouver du premier coup leur étiquette et la rapporter à l'enseignant.	
Consignes: - Vous allez cacher votre étiquette sous un plot de votre choix, puis vous revenez me voir. - Au son de la musique, vous pourrez vous promenez, courir, danser. - Quand la musique s'arrêtera, vous devrez retrouver votre étiquette sans vous tromper.	
Variables: - Pour simplifier le jeu, on peut installer différentes sortes de plots ou matériels (briques, lattes...). - A l'inverse, pour complexifier, on peut installer des plots d'une ou 2 couleurs seulement. On peut aussi mettre les enfants par 2 : le premier va cacher son étiquette, le deuxième l'observe et c'est lui qui devra la retrouver. - Pour les enfants qui ne reconnaissent pas leur prénom, on peut utiliser des objets qui logent sous les plots.	

<table>
<tr><th>Course d'orientation</th><th>Séance 3: JE POSE, TU CHERCHES</th></tr>
<tr><td>Cycle 1</td><td><u>Objectifs</u> :
- Prendre des repères visuels dans son espace proche
- Mémoriser et retrouver un trajet, un endroit</td></tr>
<tr><td><u>Matériel</u> :
un objet, un dessin cartonné par enfant, un carton d'une couleur ou le prénom de l'enfant.
1 sifflet</td><td><u>Dispositif :</u>
Dans la cour
Groupe classe organisé en binômes</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Mise en place</u> :
Choisir les objets à répartir dans la cour. Prévoir au minimum 1 objet par binôme.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>But du jeu :</u>
Trouver et rapporter l'objet caché</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Déroulement :</u>
- Reconnaitre et nommer les différents objets à cacher avant de partir.
- Au premier signal, les poseurs partent cacher leur objet puis reviennent. Ensuite, ils donnent des indications du lieu de l'emplacement de l'objet à l'élève chercheur.
- Au second signal, les chercheurs partent chercher l'objet.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Consignes :</u>
- Mettez-vous par 2, choisissez un des deux rôles : « poseur» ou « chercheur »
- Pour le poseur : montrer à son partenaire l'objet à cacher puis partir le déposer dans l'espace autorisé. A son retour, décrire l'emplacement choisi.
- Pour le chercheur : partir à la recherche de l'objet selon les indications données par le poseur</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Variables :</u>
- Donner un seul indice à son partenaire</td></tr>
</table>

Course d'orientation	Séance 4 : RALLYE PHOTOS
Cycle 1	**Objectif :** - Opérer une relation entre des représentations photographiques et des espaces réels **Compétences :** - Observer et comparer - Trouver des repères visuels - Identifier des endroits précis
Matériel : Des photos Des objets ou des images…	**Dispositif :** -Dans la cour, dans un parc proche de l'école… -Par 2, par 3 ou individuellement

Mise en place :

Des photos ont été prises (à hauteur d'enfants) avec des repères visuels tels qu'un banc, un robinet, un arbuste…

⇨ La photo donne plus ou moins de renseignements selon la prise de vue (photo large où l'on voit par exemple un arrière-plan indiquant une direction ou une photo « zoomée » où l'on ne voit qu'un élément ou même qu'une partie de cet élément…)

Cacher un des objets ou images à chaque emplacement représenté par l'une des photos

Déroulement :

- Chaque enfant (ou groupe) prend une photo et l'observe attentivement
- Il se rend à l'endroit indiqué par la photo
- Il trouve l'objet et le rapporte à l'enseignant
- L'enfant prend une autre photo et repart…

But du jeu :

Trouver et rapporter l'objet du lieu indiqué sur la photo

Consigne :

« Regardez bien votre photo, vous devez trouver l'objet qui s'y trouve »

« Prenez l'objet et rapportez-le. »

Variables :

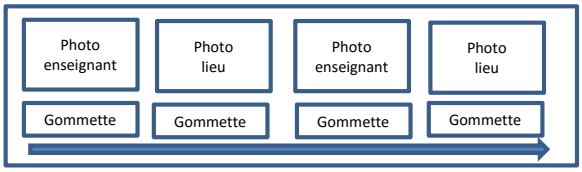
- Elargir la zone de recherche
- Instaurer la notion de temps
- Les objets à rapporter peuvent être des pièces de puzzles (qu'il faut donc reconstituer), des lettres (pour un mot à reconstituer…)

Course d'orientation	Séance 5 : LE PETIT POUCET
Cycle 1	**Objectifs** : - Tracer/dessiner un parcours - Identifier des éléments remarquables
Matériel : 4 à 5 lots d'objets facilement transportables et repérables.	**Dispositif** : - Groupe classe - La cour
Mise en place : Constituer des groupes de 2/3 élèves	
But du jeu: Mémoriser et réaliser un trajet précis	
Déroulement : Disposer les objets sur l'espace de l'activité Dans un premier temps, en groupe classe, l'enseignant demande à ses élèves de l'accompagner et de suivre le chemin qu'il parcourt. Puis les élèves réalisent seuls le parcours sans se tromper. Avec les grandes sections, intégrer la lecture du plan en demandant aux élèves de reconnaitre le parcours préalablement dessiné au tableau par l'enseignant. Dans un second temps, on demande aux élèves de réaliser un parcours de leur choix avec un camarade; ensuite le camarade réalise seul le parcours en balisant le trajet avec des objets/des plots.	
Consignes : - Ne pas déplacer les objets - Reproduire le même trajet - Réaliser le parcours de plus en plus vite	
Variables : - utiliser un plan simplifié pour les grandes sections et realiser le trajet déssiné - ajouter des images à répérer sur le parcours	

Course d'orientation	**Séance 6 : OU SUIS-JE ?**
Cycle 1	**Objectifs** : Comprendre et utiliser le vocabulaire spatial (*à côté, dans, derrière, devant, entre, sur, sous, au-dessus, en dessous)*
Matériel : bancs, chaises, tapis, poutre…des éléments de gym, des modules pour parcours de motricité.	**Dispositif :** Deux groupes : un qui observe et un qui explore le parcours
Organisation spatiale : A partir d'une histoire tirée d'un livre ou inventée par l'enseignant, disposer les différents éléments du parcours dans la salle en respectant la chronologie du récit.	
Mise en place : disposer le matériel et faire asseoir les élèves tout autour.	
But du jeu : Expérimenter les différentes manières de réaliser le parcours.	
Déroulement : L'enseignant raconte l'histoire (comportant le vocabulaire spatial) à l'ensemble de la classe. Puis les enfants, en demi-groupe, explorent le parcours en suivant le sens de direction, pendant que les autres observent. L'enseignant prend des photos.	
Consignes : « Commencer le parcours à partir de …. (préciser un repère – *exemple : le cerceau …*» « Je ne double pas » « Je réalise le parcours 2 fois puis je retourne m'asseoir »	
Variables : Parcours en U Ajouter des éléments pour se suspendre	
Continuité en classe : à partir des photos prises par l'enseignant, les élèves disent ce qu'ils voient. ⇨ Evaluation diagnostique du vocabulaire spatial utilisé par les élèves.	
Retour au parcours : Expliquer où je suis et ce que je fais. Utiliser le bon vocabulaire pour dire ou se trouve mon camarade.	
Suites possibles pour évaluer l'acquisition du vocabulaire : Retrouver les zones représentant 1 objet sur/sous/au-dessus/en dessous…(*exemple : dans un cerceau bleu, placer un objet sur une chaise et dans un cerceau rouge un objet au-dessus d'un cartable) l'enseignant donne la consigne d'aller se placer près de l'objet « sur ».* Donner la consigne aux enfants d'aller déposer un objet « sous », « à côté », « dans »….	

Course d'orientation	Séance 7 : LE TOUR DE L'ÉCOLE
Cycle 1	**Objectifs:** - Se repérer dans l'école - Suivre un parcours défini - Se repérer sur un plan (GS) et remplir une feuille de route
Matériel : - Gommettes de couleurs - Feuilles de route avec photos des enseignants - Plan de l'école (GS)	**Dispositif :** - 4/5 élèves par groupe - la cour de récréation

Organisation spatiale :
Feuille de route : (différente pour chaque groupe)



Mise en place : *préparation avant de donner les consignes*
- Regrouper les enfants par couleur (foulard, maillot)
- Chaque groupe a une feuille de route (PS/MS) et/ou un plan de l'école (GS) avec différentes photos d'enseignants de l'école.
- Répartir les gommettes dans toutes les classes concernées.

But du jeu : Chaque groupe doit faire coller une gommette sur la feuille de route (ou sur le plan) sous la photo de l'enseignant dont la classe est retrouvée.

Déroulement :
Au point de départ, chaque groupe identifie les photos des enseignants. Au coup de sifflet, chaque groupe se dirige vers les classes des enseignants en respectant l'ordre donné.

Consignes :
- Observer la feuille de route avant de partir
- Identifier le chemin le plus court pour atteindre la classe
- Rester avec son groupe pendant l'ensemble de la course
- Suivre et respecter l'ordre des images
- Revenir au point de départ lorsque l'on a toutes les gommettes

Variables :
- Utiliser le plan en GS
- Mettre plus ou moins de photos sur la feuille de route
- Insérer des photos d'éléments de la cour en plus des photos des enseignants

La Fédération Sportive Éducative de l'Enseignement catholique

Pour clore le cycle …

« JEUX m'oriente »

Intérêts pédagogiques et éducatifs

- Favorise le transfert des acquis dans un nouvel environnement
- Favorise les apprentissages transversaux : langage, motricité, espace-temps, …
- Clot de manière « ludique » le cycle « course d'orientation », dans un lieu sécurisé, sécurisant, adapté aux enfants de maternelle

Modularités

- Adaptabilité du dispositif en fonction de l'environnement
- Possibilité de « dédoubler » avec des ateliers « découverte du matériel UGSEL » ou découverte des jeux de la structure d'accueil
- Autonomie de chaque classe qui peut décider ou non de vivre cette dernière séance du cycle

En partenariat avec

La Roche sur Yon – ROYAL KIDS PARC DE JEUX POUR ENFANTS

Challans – Les Herbiers - Cholet – L'île aux Jeux – Parcs de jeux couverts pour enfants

⇨ En amont, possibilité de visiter la structure pour l'organisation de la journée et possibilité de préparer votre venue dans la structure la veille au soir

⇨ Accueil des classes sur les matinées, hors vacances scolaires des trois zones A, B et C

⇨ Possibilité de pique-niquer sur place

⇨ Tarif préférentiel pour les écoles affiliées à l'UGSEL Vendée : **3.50 € /élève**

⇨ Accompagnement possible de l'éducateur sportif de l'UGSEL Vendée

⇨ Un diplôme UGSEL Vendée « **« JEUX m'oriente »** remis à chaque élève

Procédure

1- L'école contacte la structure de son choix pour les modalités d'organisation, en **précisant que la demande s'inscrit dans le dispositif élaboré par l'UGSEL Vendée**
2- L'école informe l'UGSEL Vendée des modalités d'organisation définies : date, lieu, classe(s) concernée(s), par mail (educateur.ugsel@ddec85.org)
3- L'UGSEL Vendée confirme auprès de la structure d'accueil et de l'école la validité de la procédure.

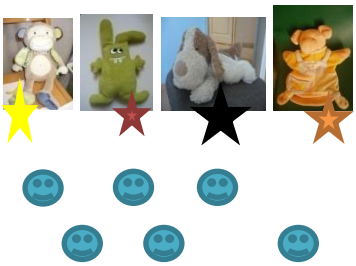
Pour tout renseignement complémentaire : educateur.ugsel@ddec85.org

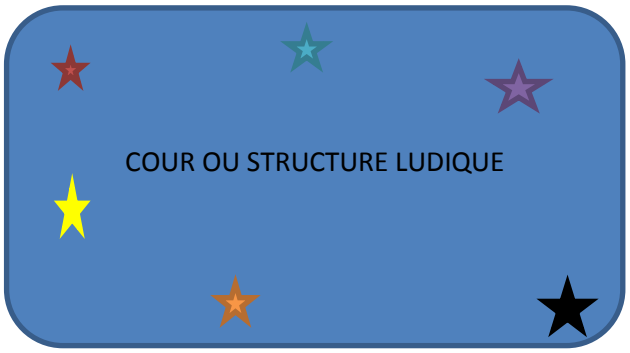
ÉDUQUER… TOUT UN SPORT !

UGSEL Vendée
L'Aubépine – Route de Mouilleron le Captif – CS 20059 – 85002 LA ROCHE SUR YON
Tél.: 02.51.62.72.61 – Fax : 02.51.62.38.19 – ugsel85@ddec85.org – www.ugsel.ddec85.org

Course d'orientation	LA COURSE AUX MASCOTTES
Cycle 1	**Objectifs** : Prendre des informations à partir d'une photo Faire le lien photo/environnement Réinvestir les acquis réalisés au cours du cycle
Matériel : 6 photos ; 6 mascottes, pinces à linge de 6 couleurs différentes, 1 sifflet	**Organisation :** Course individuelle pour les PS Répartition des élèves en binôme, à partir de la GS

organisation spatiale :





Les mascottes sont cachées dans la structure (ou la cour). Sur chaque mascotte sont accrochées des pinces à linge (1 même couleur par mascotte) – autant de pinces à linge que de groupes d'enfants par mascotte.

Mise en place : Afficher les 6 photos des mascottes ainsi que la photo du lieu où elle est posée.

Déroulement :

L'enseignant fait observer aux enfants les 6 photos. Ceux-ci repèrent la mascotte et cherchent les indices qui pourront les aider à les trouver.

Rappeler et faire reconnaitre aux enfants le signal de début et de fin de la course. (Sifflet, carillons…)

But du jeu :

Rapporter un maximum de pinces à linge avant la fin de la course.

Consignes :

- Observer une photo et repérer les indices indiquant l'emplacement de la mascotte
- Partir à la recherche de la mascotte
- Rapporter 1 pince à linge accrochée sur chaque mascotte en l'accrochant à son tee-shirt pour faciliter le déplacement dans la structure
- Lorsque je suis en binôme, je reste avec mon camarade tout au long de la course
- Dès que le signal de fin retentit, je reviens au point de départ, même si je n'ai pas trouvé toutes les mascottes.

Critères de réussite :

PS : rapporter au moins 2 pinces à linge
MS : rapporter au moins 4 pinces à linge
GS : rapporter au moins 6 pinces à linge