

**ACTIVITES MOTRICES AU CYCLE 1**

**UNITE D'APPRENTISSAGE**

**ACTIVITES DE  
REPERAGE ET D'ORIENTATION**

**LES PRINCIPES D'ACTION (cycle 1) :**

Cette unité d'apprentissage peut être menée de la petite à la grande section, selon le projet E.P.S de l'école, en l'adaptant au niveau et à la motivation des enfants.

Les espaces d'évolution seront principalement la salle de classe, la salle de jeux, la cour, l'école.

La démarche utilisée consistera à amener les enfants de l'espace vécu, connu, à l'espace perçu, représenté.

**LES COMPETENCES DEVELOPPEES A TRAVERS CETTE ACTIVITE :**

Cette activité va permettre de développer

**essentiellement :**

- la compétence D : se repérer dans l'espace et le temps

- explorer l'espace
- trouver et définir des repères
- coder et décoder

- la compétence A : à son initiative ou en sollicitation du milieu, utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires

- adapter ses déplacements au but à atteindre
- ajuster la vitesse par rapport à l'espace

**et implicitement :**

- la compétence E, de l'ordre de l'attitude

- respecter des règles
- respecter l'Autre
- respecter l'appartenance à un groupe

- la compétence F, de l'ordre de la méthode

- observer, nommer, décrire
- comparer les réponses
- différencier réussite et erreur

## **CAPACITES A ATTEINDRE EN FIN DE CYCLE 1 :**

En fin de cycle 1, l'enfant doit être capable, dans un espace protégé, du type salle de jeux, cour ou plateau d'éducation physique, à l'aide de dessin ou d'un plan, de retrouver des objets représentés sur le dessin ou le plan.

## **ROLE DE L'ENSEIGNANT :**

### **Observer, écouter, intervenir pour :**

- faire préciser les réponses des enfants
- faire diversifier leurs réponses motrices
- faire varier la vitesse des déplacements

### **Intervenir pour :**

- rappeler les consignes
- garantir la sécurité

### **Commenter :**

les actions mises en œuvre par les enfants en invitant les autres à imiter les plus efficaces

### **Relancer :**

en simplifiant ou en complexifiant la situation, en fonction des réponses des enfants

## **LA RENCONTRE :**

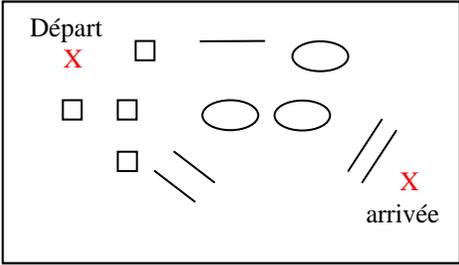
Pour les enfants de G.S, une rencontre de fin de module, pourra être organisée.  
Se référer au document départemental « Rencontres USEP, cycle 1 »

## **OBJECTIFS SPECIFIQUES :**

<p style="text-align: center;"><b><u>Compétence D : Se repérer dans l'espace</u></b></p> <p>1) <b>Se repérer à partir d'activités orales :</b> L'enfant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- observer, nommer les éléments remarquables du milieu connu</li><li>- analyser, décrire ces éléments en fonction de leurs propriétés (dimension, forme, couleur, fonction...)</li><li>- classer les éléments remarquables en fonction d'une ou deux propriétés, les représenter</li><li>- se déplacer et se positionner à un point connu et désigné au préalable oralement</li></ul> <p><b>exemple :</b> aller vers, se placer à côté, sur, en dessous, devant...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- structurer l'espace en fonction de limites, frontières</li><li>- repérer les éléments remarquables situés dans différents espaces</li><li>- utiliser et respecter un sens précis de déplacement, suivre un fléchage</li></ul>	<p>2) <b>Représenter cet espace : coder</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Réaliser une maquette en y faisant apparaître les éléments remarquables, les frontières, les limites des différents espaces</li><li>- Symboliser ces éléments remarquables, se construire un code commun à la classe</li><li>- Les positionner sur un dessin, un schéma</li></ul> <p>3) <b>Passer de l'espace représenté à l'espace vécu : décoder</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se repérer à partir d'une représentation de cet espace</li><li>- Se déplacer vers un élément remarquable représenté de façon figurative (photos, maquette, dessins figuratifs)</li><li>- Aller chercher un objet à partir des éléments indiqués sur le dessin ou la photo.</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b><u>Compétence A :</u></b></p> <p>A son initiative ou en sollicitation du milieu, utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- varier ses modes de déplacement en fonction du terrain : marcher, courir, sauter, passer au-dessus, passer en-dessous, pour rejoindre l'endroit défini oralement ou représenté par un dessin ou une photo</li><li>- trouver la manière la plus efficace pour atteindre son but (mode de déplacement, choix du chemin le plus approprié)</li><li>- jouer sur la vitesse de déplacement : aller le plus vite possible rechercher les objets.</li></ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Compétence E et F : d'attitude :</u></b></p> <p>L'enfant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- s'engager dans l'action, de participer en respectant les règles de fonctionnement</li><li>- se donner un but</li><li>- soutenir un effort pour y parvenir</li><li>- accepter l'échec</li></ul> <p><b><u>de méthode :</u></b></p> <p>L'enfant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- effectuer un parcours et nommer les éléments remarquables rencontrés</li><li>- observer, nommer, décrire ses actions en utilisant un vocabulaire approprié (je marche tout droit, je tourne...)</li><li>- s'adapter en tâtonnant, en essayant de multiples fois</li><li>- expliquer ses actions, ses choix,</li><li>- observer les réponses des autres, les comparer aux siennes</li><li>- accepter de se déplacer avec les autres, en respectant leur rythme</li><li>- évaluer son action en fonction de critères simples</li></ul>

## 1) Se repérer dans l'espace

<u>Objectifs</u>	<u>Situations</u>	<u>variantes</u>
<p><b>1. observer, nommer, décrire</b>, certains éléments remarquables du milieu vécu, connu</p> <p style="text-align: center;"><b>mémoriser</b></p>	<p><b>visite guidée</b> : dans la salle de classe, de jeux, dans la cour, les enfants se déplacent avec la maîtresse qui nomme (et/ou fait nommer), qui décrit (et/ou fait décrire) les différents éléments qui composent l'espace (bureau, escalier, toboggan...)</p> <p><b>phase de verbalisation</b> : hors de l'espace , l'enfant nomme différents éléments (ou tous les éléments de l'espace visité)</p> <p><b>Jeu</b> : la chasse aux objets l'enseignant cache dans l'espace (cour, salle de jeu,...) des objets, les enfants doivent les retrouver, les ramener en décrivant oralement l'endroit où ils les ont trouvés. Ex : devant le toboggan, à côté du bac à sable etc...</p>	<p>* aménager l'espace différemment :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Déplacer des éléments</li> <li>- Ajouter des éléments</li> <li>- Mettre des intrus</li> </ul> <p>* les enfants sont les guides : c'est eux qui font découvrir l'espace (des espaces différents à tour de rôle)</p>
<p><b>2. positionner un objet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- par rapport à soi</li> <li>- par rapport à une autre personne</li> <li>- par rapport aux éléments remarquables de l'espace d'évolution</li> </ul>	<p>Dans la salle de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- poser un objet (caissette ...), devant, derrière, à côté de soi</li> <li>- poser un objet devant, derrière, à côté d'un copain</li> <li>- aller poser un objet près d'éléments remarquables de l'espace d'évolution. Exemple : sur le banc, sous la chaise, devant la fenêtre....</li> </ul> <p>Demander à un camarade d'aller le rechercher en lui indiquant oralement l'endroit</p>	

<p><b>3. se positionner</b> de façon de plus en plus précise</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ près de...</li> <li>▪ à côté de...</li> <li>▪ de l'autre côté de...</li> <li>▪ dessus/dessous</li> <li>▪ devant/derrière</li> </ul> <p>verbaliser une position, intégrer le vocabulaire spatial...</p>	<p>Dans un espace aménagé: cour, salle de classe, salle de jeux:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* l'enfant se positionne selon une consigne verbale <ul style="list-style-type: none"> <li>- par rapport à un objet, ayant une orientation par lui-même (petite voiture, tricycle, toboggan, porte...)</li> <li>- par rapport à une personne</li> <li>- dans un espace orienté, faire prendre conscience à l'enfant qu'en changeant l'orientation de l'espace, la notion de devant, derrière, droite et gauche change.</li> </ul> </li> </ul> <p>* l'enfant verbalise</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* l'enfant se positionne et dit où il se trouve</li> <li>* l'enfant choisit une position, la verbalise et s'y positionne</li> <li>* c'est un meneur qui met ses camarades en position (changer de rôle)</li> <li>* échanges de position avec verbalisation</li> </ul>
<p><b>4. Se déplacer</b> vers un point connu et désigné au préalable (oralement)</p> <p><b>Décrire</b> le chemin emprunté (verbaliser)</p>	<p>Matérialiser un parcours (cerceaux, cordes, lattes, plots...) avec un point de départ (D), un point d'arrivée (A) l'enfant choisit son chemin : le plus court, le plus long et le verbalise.</p>  <p>The diagram shows a rectangular area containing a path. At the top left, there is a red 'X' labeled 'Départ'. At the bottom right, there is a red 'X' labeled 'arrivée'. The path is composed of several elements: a square, a horizontal line, a circle, another square, another square, another circle, another circle, a diagonal line, and another diagonal line. The path starts at the 'Départ' and ends at the 'arrivée'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* parcours libre</li> <li>* parcours imposé</li> <li>* labyrinthes (avec obstacles et demi-tours obligés)</li> <li>* un groupe d'enfants installe un parcours pour les autres</li> <li>* en variant les vitesses de déplacements</li> </ul>

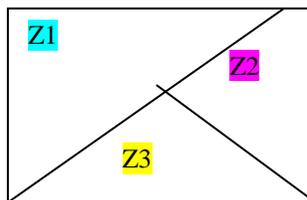


5. Percevoir 3 zones en fonction de limites

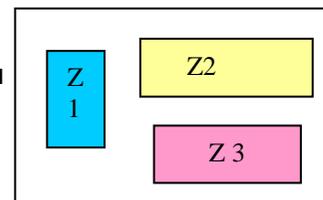
s'approprier les notions

- d'intérieur
- d'extérieur

Délimiter des espaces, les limites étant de moins en moins matérialisées (bancs→lattes→traçage)



ou

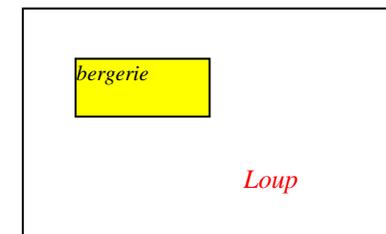


- l'enfant se déplace dans une zone sans en sortir, en respectant les limites
- l'enfant sort de la zone
- l'enfant passe d'une zone à l'autre

- un groupe d'acteurs
- un groupe d'observateurs, qui vérifient si les consignes ont bien été respectées

▪ Variante :  
Donner une fonction aux différents espaces : l'espace où l'on marche, l'espace où l'on court, l'espace où l'on saute ...

- jeu : le loup et la bergerie



Les moutons sont protégés dans la bergerie. Au signal ils doivent sortir de leur espace et se promener dans la zone à risque sans se faire prendre par le loup .

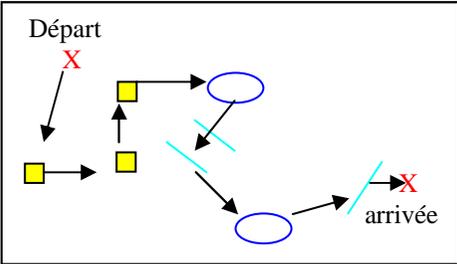
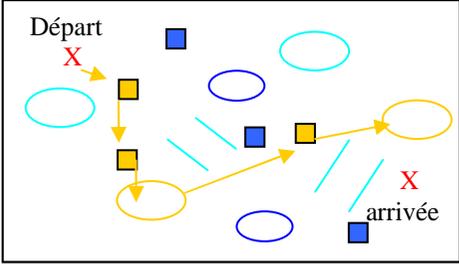
## 2) représenter l'espace : coder

Objectifs	situations	variantes
<p>1. Dans un milieu connu, vécu, <b>représenter</b> par le dessin certains éléments remarquables</p> <p><b>définir</b> un code commun à toute la classe et le mémoriser .</p>	<p>Pendant la <b>visite guidée</b> (sur les lieux) les enfants dessinent un ou plusieurs objets...</p> <p>Après la visite, en salle de classe, les enfants <b>se souviennent et dessinent</b> un ou plusieurs objets...</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- donner un dessin, reconnaître le lieu représenté</li> <li>- présentation aux autres des productions dessinées, faire retrouver les lieux ou les éléments remarquables dessinés</li> </ul>
<p>2. <b>Se représenter</b> près d'un objet déterminé (sous, sur, à côté...)</p>	<p>L'enfant <b>se positionne</b> à côté (sous, sur...) d'un objet déterminé, puis vient se dessiner à la bonne place près de l'objet...après l'avoir identifié</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- travailler à partir : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ d'une maquette réalisée par les enfants</li> <li>▪ de dessins réalisés par les enfants . Ces dessins peuvent être préparés à l'avance</li> </ul> </li> </ul>
<p>3. <b>représenter</b> le chemin parcouru dans un espace donné</p>	<p>Dans un espace réel, aménagé, avec divers éléments :</p> <p>→ l'enfant <b>parcourt</b> un chemin dans cet espace</p> <p>→ un autre enfant <b>parcourt</b> le même chemin, par imitation</p> <p>→ l'enfant <b>flèche</b> le chemin parcouru (au sol)</p> <p>→ l'enfant <b>représente</b> ce chemin sur une maquette ou sur un dessin</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- parcours libres ou imposés</li> <li>- un enfant fait le parcours et un autre enfant représente ce parcours : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sur le sol</li> <li>▪ sur une maquette</li> <li>▪ sur un dessin</li> </ul> </li> </ul>

<p>4.- <b>représenter</b> l'espace d'évolution en situant les différents éléments remarquables .</p> <p>- <b>se représenter</b> dans un espace délimité (intérieur, extérieur)</p>	<p>Espaces aménagés, délimités par l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans la salle de jeu</li> <li>- dans la cour : utiliser les espaces existants bien repérables ( pelouse, bac à sable, allée, espace macadamisé...)</li> </ul> <p>→ l'enfant prend conscience de ces différents espaces</p> <p>→ l'enfant <b>dessine</b> les espaces et leurs limites</p> <p>→ l'enfant va <b>se positionner</b> dans un espace donné, puis vient se situer sur le dessin</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ce sont les enfants qui définissent et délimitent des espaces</li> <li>- dessin collectif (grand format)</li> <li>- dessins individuels ⇒ liaison avec les Arts Plastiques (ex. remplissage de surfaces cernées : vitraux...)</li> </ul>
--	---	---

### 3) Passer d'un espace représenté à un espace vécu : décoder

objectifs	situations	variantes
<p>1. lire, reconnaître un élément remarquable du milieu connu, vécu...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- photographie</li> <li>- dessin</li> <li>- symbole</li> </ul> <p style="text-align: right;">↓</p>	<p>A partir de <b>représentations</b> distribuées (photos, dessins...) les enfants reconnaissent l'élément, le lieu où il se situe (espace proche...élargi) <b>et s'y rendent</b></p> <p><u>Jeu</u> : la course à la photo Lieu : cour, salle de jeu, école Chaque enfant reçoit 1 photo d'un point caractéristique de l'espace d'évolution, il doit retrouver cet endroit et ramener l'objet qui y est caché . Mettre les enfants par petits groupes .</p>	<p>Classer les représentations en fonction des lieux spécifiques (salle de jeux, salle de classe, cour...BCD...) .</p> <p><u>Variante</u> : jeu de l'oie</p>
<p>2. lire la position de l'enfant par rapport à un élément remarquable (sur, sous, à côté...)</p>	<p>Sur les représentations, la maîtresse symbolise par une gomme l'endroit où l'enfant devra aller se positionner Exemple : une gomme devant la porte de la salle de jeux, une gomme sur le banc ...</p> <p>Chaque enfant peut avoir son propre dessin avec plusieurs gommes, symbolisant différents endroits où il devra se placer.</p> <p>La classe travaille sur un seul plan ou dessin de l'espace d'évolution, avec des gommes de couleurs différentes.</p>	<p>* utilisation d'une maquette * l'enfant - choisit une autre position (dans un même espace) - verbalise (codage, décodage)</p>

<p>3. lire un itinéraire</p>	<p>A partir d'un point de départ matérialisé, <b>suivre un itinéraire</b> fléché pour <b>se rendre</b> au point d'arrivée</p> <p>* l'itinéraire est fléché au sol</p>  <p>* l'itinéraire est représenté sur une feuille</p>	<p>* plusieurs itinéraires avec des codes différents (couleurs) : parcours rouge, bleu, jaune .</p>  <p>* jeux de labyrinthe (avec des chemins fléchés sans issue)</p> <p>* jeux de topologie en liaison avec les mathématiques.</p>
<p>4. lire un plan (simple) <b>reconnaître</b> des espaces et leurs limites</p>	<p>La maîtresse (ou les enfants) réalise le plan (simple) de plusieurs espaces avec des éléments remarquables et des limites précises. L'enfant <b>lit le plan</b>, <b>se rend</b> dans les différents espaces, pour <b>y chercher</b> quelque chose, <b>y déposer</b> quelque chose...(seul ou en groupe)</p>	<p>* jeux de piste</p> <p>* course aux trésors : les endroits où sont cachés les trésors sont indiqués sur un plan (réalisé par les enfants), chaque enfant doit ramener le plus de trésors possible.</p> <p>Ce jeu peut se dérouler en 2 groupes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un groupe qui va cacher les objets et dessine sur le plan les cachettes</li> <li>- un groupe lit sur le plan et va chercher les objets</li> </ul>

## ANNEXES

<u>COMPETENCES</u>	<u>ACTIVITES</u>			
<p><b>A) UTILISER , A SON INITIATIVE OU EN REPONSE AUX SOLLICITATIONS DU MILIEU , UN REPERTOIRE AUSSI LARGE QUE POSSIBLE D’ACTIONS ELEMENTAIRES :</b></p> <table><tr><td><u>EXPLORER</u> - l’espace le petit matériel le gros matériel <i>à partir de tâches non définies</i></td><td><u>ADAPTER</u> - aux contraintes matérielles aux buts à atteindre <i>à partir de tâches semi-définies</i></td><td><u>AJUSTER</u> au but à atteindre en intégrant: la performance: vitesse, distance la précision: par rapport à l’espace, le temps <i>à partir de tâches semi-définies</i></td></tr></table> <p><b>B) OSER REALISER EN SECURITE DES ACTIONS DANS UN MILIEU PROCHE OU AMENAGE :</b></p> <p><b>C) PARTICIPER AVEC LES AUTRES :</b></p> <p>1) à des jeux respectant des règles simples dont il comprend l’utilité</p> <p>2) à des activités corporelles d’expression avec ou sans support musical</p>	<u>EXPLORER</u> - l’espace le petit matériel le gros matériel <i>à partir de tâches non définies</i>	<u>ADAPTER</u> - aux contraintes matérielles aux buts à atteindre <i>à partir de tâches semi-définies</i>	<u>AJUSTER</u> au but à atteindre en intégrant: la performance: vitesse, distance la précision: par rapport à l’espace, le temps <i>à partir de tâches semi-définies</i>	<p><b>A) ACTIONS MOTRICES :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>GLOBALES</b> : se déplacer (marcher , courir, ramper ...), sauter, franchir</li><li>- <b>DISSOCIEES</b>: lancer, frapper, attraper</li><li>- <b>GLOBALES, DISSOCIEES</b> : vers les jeux de crosses les jeux de raquettes</li><li>- <b>DIVERSES</b> : pousser, tirer, porter</li><li>- <b>JEUX VERS L’ATHLETISME</b>: lancer loin, courir vite, sauter loin, haut.</li></ul> <p><b>B) ACTIVITES CARACTERISEES PAR LE RISQUE DE CHUTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- grimper, se suspendre, se tenir en équilibre:</li><li>- évoluer sur la glace, la neige</li><li>- glisser, rouler</li><li>- évoluer dans l’eau</li></ul> <p><b>C) 1) JEUX :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- d’opposition</li><li>- de course, poursuite</li><li>- de tirs, lancer</li><li>- jeux divers, traditionnels</li></ul> <p><b>2) ACTIVITES D’EXPRESSION</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- jeux chantés et dansés</li><li>- danses traditionnelles</li><li>- danses de création, d’expression</li><li>- mime</li><li>- danses avec engins du type GRS</li></ul>
<u>EXPLORER</u> - l’espace le petit matériel le gros matériel <i>à partir de tâches non définies</i>	<u>ADAPTER</u> - aux contraintes matérielles aux buts à atteindre <i>à partir de tâches semi-définies</i>	<u>AJUSTER</u> au but à atteindre en intégrant: la performance: vitesse, distance la précision: par rapport à l’espace, le temps <i>à partir de tâches semi-définies</i>		

**D) SE REPERER DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS**

- trouver des repères
- coder - décoder

**E) S'ENGAGER DANS LA REALISATION DE PROJETS INDIVIDUELS ET COLLECTIFS**

## 1) individuels:

- savoir se donner un but
- soutenir un effort pour y parvenir
- se concentrer sur la tâche
- respecter une organisation matérielle

## 2) collectifs :

- idem que pour individuels
- établir des relations: coopérer
- écouter ,respecter les autres
- respecter les règles de vie collective

**F) ANALYSER LES ACTIONS ET LES RESULTATS QUE CES ACTIONS PERMETTENT D'ATTEINDRE**

- observer
- nommer ses actions
- décrire
- comparer les réponses, identifier les analogies, les différences
- différencier la réussite de l'erreur et corriger ses erreurs
- argumenter ses choix

**D) 1) ACTIVITES D'EXPLORATION DE L'ESPACE**

- exploration du milieu proche ( école, classe, cour de récréation )
- exploration de milieux plus lointains: quartier ...

**2) ACTIVITES D'EXPRESSION AVEC SUPPORTS SONORES  
ACTIVITES DE REALISATION D' ACTIONS**

- successives
- simultanées
- petits jeux rythmiques

**E) DANS N'IMPORTE QUEL DOMAINES D' ACTIONS :**

en donnant à l'enfant les moyens de construire et de mettre en oeuvre des projets.

exemples :

- mettre en place un atelier à partir d'une fiche
- mettre en place un jeu connu par la classe: organiser , rappeler les règles , animer .

**F ) DANS TOUTES LES ACTIVITES**

dans le but de rendre l'enfant plus autonome et efficace dans son apprentissage