

Plus vite que le loup : Activités d'orientation

Comment favoriser la construction des concepts d'espace et de temps en maternelle ? C'est l'objectif de ce module inscrit dans un projet interdisciplinaire global (cette démarche est présentée dans l'article « orientons-nous dans le parc... tant que le loup n'y est pas ! » de l'EPS1 n°128). Compétences spécifiques : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement. Compétences transversales : Faire un projet d'action.

Ce module d'apprentissage destiné aux élèves de grande section compte une dizaine de séances, certaines situations étant reprises selon les réponses motrices, les attitudes sociales, les réussites et difficultés des élèves. Au préalable, les élèves doivent avoir acquis les capacités à rester en groupe, se disperser et se retrouver au signal et respecter les règles de sécurité.

Pour entrer dans l'activité : la promenade-découverte



Objectif : découvrir le milieu en reconnaissant des éléments caractéristiques.

Espace d'action : la cour ou un parc à proximité de l'école.



Dispositif : les enfants se déplacent avec l'enseignant en suivant le fil déroulé au sol. Lors

du cheminement, ils observent les points remarquables (un tas de pierres, un arbre centenaire, un kiosque, un carrefour de chemins, etc.), les limites des espaces autorisés et les places prises par les adultes en sécurité passive.

Guidage : un fil déroulé.

Balises : des affichettes de couleur.

Critère de réussite : le nombre d'indices remarquables nommés en fin de parcours.

La situation-mère : le parcours photographiques en boucle

Situation complexe posant les problèmes fondamentaux de l'activité, elle permet d'apprécier le niveau des élèves pour déterminer les contenus d'apprentissage.

Objectif : agir en groupe autonome dans un espace connu.

Dispositif : chaque équipe dispose de trois photos définissant le parcours à réaliser ; sur chaque photo une gommette indique l'emplacement de l'objet à trouver.



Guidage : des photographies.

Balises : des objets en rapport avec le conte (panier, pot de crème, gâteau, etc.).

Critère de réussite : rapporter les trois objets le plus rapidement possible.

Des situations d'apprentissage

Un thème de travail

Les situations sont élaborées en se centrant sur un problème fondamental de l'activité, en

fonction des difficultés et réussites constatées lors de la situation de référence : gérer sa sécurité dans un milieu en se déplaçant avec un document indicatif dans un temps donné.

Objectifs : mémoriser un lieu, un chemin ; s'éloigner de l'adulte ; respecter des consignes.



Variables

- la nature et la taille des objets utilisés (plus ou moins visible) ;
- l'espace d'évolution (école, stade, parc, nature) sa lisibilité (à vue, boisé...) ;
- les trajets (partir d'un même point, d'un point différent après avoir fait une petite promenade) ;
- les repères (point remarquable connu) ;
- l'ordre des actions (poser un second objet avant d'aller chercher le premier) ;
- le temps imparti.

Situation 1 : je pose... je trouve

Dispositif : un point de départ est matérialisé. Les enfants agissent individuellement dans l'espace dont ils connaissent les limites. Chacun dispose d'un objet personnalisé qu'il faut aller déposer à un endroit de son choix puis revenir au point de départ avant le signal donné par l'enseignant. Ensuite, partir le retrouver et le rapporter avant le second signal.

Guidage : la mémoire de l'action

Balises : des objets caractéristiques.

Lien avec le conte : lorsque les élèves reviennent au point de rassemblement, ils visualisent le temps écoulé selon l'avancement de l'habillage du loup qui met sa culotte, ses chaussettes, son manteau, son chapeau...

Critère de réussite : retrouver l'objet et le rapporter rapidement.

Prolongement : travailler sur les repères pertinents (annoncer où l'on va cacher son objet), les itinéraires (choisir et décrire un chemin), les directions (se situer par rapport à un point remarquable), etc.

Situation 2 : je pose... tu trouves

Dispositif : les élèves sont par deux, l'un va déposer l'objet, l'autre doit ensuite le trouver avec les indications orales données.

Guidage : oral, il peut être de niveau différent selon que le poseur reste au lieu de rassemblement ou accompagne le chercheur (possibilité d'ajustement) et selon les informations données (emploi des verbes

d'action, précision dans les directions, les repères, les distances...).

Balise : un objet identifié.

Lien avec le conte : la maman donne les indications à Trissilia pour trouver la maison de la grand-mère.

Critère de réussite : la capacité à jouer sur l'ambivalence entre rendre la tâche difficile et donner les informations pour réussir.

Prolongements : instaurer un travail en équipe (nous posons...vous trouvez), élaborer des règles communes pour décrire les parcours.

La rencontre : plus vite que le loup

Dispositif : dans un parc public délimité, boisé et peu étendu, un lieu central repérable est le point de départ de six parcours différents. Les enfants sont répartis par équipes de trois, identifiées par des dossards. Chaque groupe dispose d'une feuille de route et d'une pochette pour récupérer les vignettes. Sur le lieu de rassemblement, l'enseignant dispose :

- d'un tableau lui permettant de suivre la progression des groupes sur chaque parcours ;
- d'une affiche sur laquelle les équipes collent les vignettes collectées ;
- d'un panneau pour visualiser le temps écoulé (affiches successives représentant l'habillage du loup).

Guidage : à chaque parcours correspond un mode de guidage différent (jalons, parcours photos, plan).

Balises : des pochettes contenant des vignettes figurant des ingrédients (lait, œufs, miel, farine, fleurs, pommes).

Lien avec le conte : chaque équipe doit collecter tous les ingrédients pour préparer le gâteau à apporter à la grand-mère.

**Equipe EPS des Bouches-du-Rhône,
Illustrations : C. Tarcelin.**

*Extrait de la revue EPS 1 n°128, juin-juillet-août
2006, pp.15-16*

www.revue-eps.com

