

La rencontre « Orientation Maternelle USEP »

(Exemple d'organisation. La forme peut varier selon les lieux et le nombre de classes engagées)

De nombreux parents sont nécessaires pour le bon déroulement de la rencontre.

Comme les enseignants, ils auront des ateliers à animer.

- Rencontre sur 1 demi-journée soit 1 heure d'activité effective, 2 X $\frac{1}{2}$ heure
- 4 classes partagées en demi-groupes → chaque demi-groupe est associé à un demi-groupe d'une autre classe.

- 2 types d'ateliers en intérieur:

PS/MS : Kim-Mémoire : retrouver un objet caché par une autre équipe

Chaque chose à sa place : repositionner des objets comme sur la photo

GS : Le labyrinthe : suivre un plan

Le parcours codé : effectuer un parcours en exécutant des actions commandées par un code

- **Atelier extérieur** (stade foot, rugby,...): **rallye-photo** (très physique !)

Par groupe de 4/5 élèves, accompagné d'un adulte

Attention, il y a deux cages de foot sur un stade...

PS/MS : **Photo par photo**

- 1- Aller sur le lieu représenté par la photo
- 2- Prendre la gommette sur la balise et la coller sur la fiche
- 3- Revenir à la table se faire contrôler
- 4- Si la bonne balise est trouvée, nouvelle photo, sinon les élèves repartent avec un petit conseil.

GS : **Planche de 5 photos**

- 1- Repérer les 5 lieux représentés
- 2- Organiser un parcours pour avoir l'itinéraire le plus court possible
- 3- Prendre les 5 gommettes sur les 5 balises et les coller sur la fiche
- 4- Revenir à la table se faire contrôler
- 5- Si les bonnes balises sont trouvées, nouvelle planche, sinon les élèves repartent avec un petit conseil.

LES COMPETENCES A ACQUERIR EN MATERNELLE

Dans ce cycle, l'enfant construira ces compétences dans des espaces familiers restreints, puis élargis (éventuellement espaces inconnus restreints en GS).

Il devra être capable de :

Compétences spécifiques	Compétences transversales	
Compétences à dominante motrice	Compétences à dominante socio-affective	Compétences à dominante cognitive
<p><i>Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains</i></p> <p>Marcher et/ou courir pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> -se cacher -trouver des personnes -poser ou rapporter des objets -suivre un itinéraire 	<p><i>Oser s'engager dans différentes actions dans des environnements proches et aménagés dans le respect des règles de jeu et de sécurité définies</i></p> <p>Oser réaliser, en sécurité mais sans l'aide de l'adulte, des actions dans un environnement proche et aménagé.</p> <p>Oser investir un espace de plus en plus élargi</p> <p><i>Participer activement à des actions collectives</i></p> <p><i>Respecter des règles (...) de protection de l'environnement</i></p>	<p><i>Prendre et apprécier des indices simples et peu complexes</i></p> <p><i>Prendre des repères dans l'espace et le temps</i></p> <p><i>Ajuster ses actions en fonction des buts visés</i></p> <p><i>Mesurer les risques pris ou à prendre</i></p> <p>Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familial.</p> <p>Dans un milieu complexe, repérer les éléments significatifs pour une tâche donnée.</p> <p>Identifier et nommer les éléments significatifs d'un espace donné.</p> <p>Dans un espace investi quotidiennement dans toutes ses dimensions, identifier la position relative des éléments repérés.</p> <p>Dans ces espaces complexes, les choix à opérer doivent être peu nombreux et sans ambiguïté.</p> <p>Utiliser des indications pour aller chercher ou poser un objet :</p> <ul style="list-style-type: none"> -consignes orales données par l'enfant ou par l'enseignant, -consignes codées (dessins, symboles, photos,...) <p>Donner à un autre groupe d'enfants les indications nécessaires pour aller chercher un objet.</p> <p>Comprendre une symbolisation simple afin de désigner dans la réalité les éléments qu'elle représente</p> <p>Placer des éléments de la réalité dans un ordre chronologique.</p>

LES COMPETENCES A ACQUERIR AU CYCLE 2

Dans ce cycle, l'enfant évoluera dans des espaces familiers élargis, puis des espaces inconnus restreints.

Il devra être capable de :

Compétences spécifiques	Compétences transversales	
Compétences à dominante motrice	Compétences à dominante socio-affective	Compétences à dominante cognitive
<p><i>Se déplacer dans différents types d'environnements (...) dans des milieux variés ; dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (marcher, courir,...)</i></p> <p>Marcher et/ou courir en terrain varié, sans s'y perdre, sur des distances qui paraissent longues.</p>	<p><i>S'engager dans des actions progressivement plus complexes (plus risquées, plus difficiles...)</i></p> <p><i>Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées</i></p> <p>Oser affronter les aléas d'un milieu nouveau.</p> <p>Oser faire des choix explicites, les mettre en œuvre, les ajuster en permanence.</p> <p><i>Coopérer (...) pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets</i></p>	<p><i>Apprécier, lire des indices de plus en plus variés</i></p> <p><i>Appréhender les notions relatives à l'espace et au temps</i></p> <p>Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familier élargi.</p> <p>Y repérer des éléments significatifs en vue d'un déplacement donné.</p> <p style="text-align: center;">et</p> <p>Restituer à un autre moment et en un autre lieu la position relative des éléments repérés.</p> <p>Utiliser des indications données de manière de plus en plus complexe pour aller chercher ou poser un objet :</p> <ul style="list-style-type: none"> -consignes orales données par l'enfant ou par l'enseignant, -consignes codées (dessins, symboles, photos, croquis,...), -plans. <p style="text-align: center;">et</p> <p>Donner à un autre groupe d'enfants les indications nécessaires pour aller chercher un objet.</p> <p>Comprendre un plan « simple » afin de désigner dans la réalité les éléments constitutifs de ce plan.</p> <p style="text-align: center;">et</p> <p>Représenter sur un plan simple des éléments de la réalité. Y tracer un trajet vécu.</p> <p>Par plan « simple », on entend un plan sur lequel les informations sont peu nombreuses mais significatives.</p>



Les espaces d'action :

Différents espaces d'action peuvent être utilisés :

- l'espace familial restreint : les locaux et la cour de l'école
- l'espace familial élargi : le parc ou le quartier autour de l'école
- l'espace inconnu restreint : une portion de bois bien délimité
- l'espace inconnu élargi : une surface de forêt plus vaste.

Progressivement, ceux-ci seront investis en tenant compte de l'âge des enfants et de leur expérience.

	Espace familial restreint	Espace familial élargi	Espace inconnu restreint	Espace inconnu élargi
C1				
C2				
C3				

La symbolisation ou la représentation du réel :

Progressivement les modes de représentation deviendront de plus en plus élaborés en fonction de l'âge et de l'expérience des enfants.

	Photo, dessin, plan non codé, maquette	Plan avec symbolisation simple : -début de codage et de légende, -respect des distances	Plan ou carte d'espaces peu complexes et restreints : orientation par rapport au nord, échelle, légende	Carte d'espaces plus complexes et/ou vastes, incluant la planimétrie (courbes de niveau)
C1				
C2				
C3				

Les formes de guidage :

Le guidage direct, gestuel ou oral disparaît peu à peu au profit d'un guidage indirect (code, légende), outil de lecture ou d'interprétation du document.

	Gestuel simple Oral simple	Fléchage	Ecrit simple (phrases)	Guidage perfectionné : message, quantification des distances, choix des repères, description de poste, itinéraire à suivre,...	Guidage écrit de plus en plus succinct (définition de poste)	Boussole
C1						
C2						
C3						

	CYCLE 1	CYCLE 2
COMPETENCE SPECIFIQUE	<p><i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</i></p> <p>Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains</p>	<p><i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</i></p> <p>Se déplacer dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude</p>
ENJEUX D'APPRENTISSAGE	Se diriger dans un milieu protégé connu à l'aide d'indices	Se repérer dans un espace inconnu pour s'y déplacer
OBJECTIFS OPERATIONNELS	<p>Prendre des repères dans l'école, dans la cour</p> <p>Se situer par rapport à des éléments permanents</p> <p>Apprécier la position d'éléments fixes</p> <p>Mémoriser un parcours</p> <p>Se déplacer à l'aide d'une représentation simple de l'espace</p> <p>Communiquer une information</p>	<p>Situer un objet par rapport à soi, le situer par rapport à des objets repères</p> <p>Se déplacer à l'aide d'une représentation simple de l'espace : photos, dessins, maquettes...</p> <p>Codifier, lire et utiliser une représentation simple abstraite</p>