

Rubrique : **ACTIVITES**

LES LIEUX ET DEPLACEMENTS en EPS et Questionnement du monde

Fiche III.2 bis

Ces activités font écho à la fiche III.2 (Lieux et déplacements)

Les activités proposées dans cette fiche reposent sur des situations d'apprentissage dans le domaine Questionner le monde et sur des parcours d'orientation en EPS. Les situations présentées favoriseront l'acquisition par les élèves d'un lexique propre à la qualification des lieux et des espaces, elles solliciteront par ailleurs le développement de représentations mentales de parcours et de cheminements. Ces compétences participent activement à la compréhension en lecture autour de la chronologie, des lieux et déplacements des personnages d'une histoire.

Dans le domaine **Questionner le monde**, « *« Questionner le monde » est l'un des champs d'exploration du cycle 2. Les codes relatifs à ce monde, vu comme l'environnement dans lequel nous évoluons en tant que membre d'une société, requièrent de savoir s'y repérer (langage spatial et orientation du corps), de pouvoir identifier les « objets » qui nous entourent et de sérier ceux qui sont le fruit des activités des hommes et ceux dus à des forces naturelles (langage géographique et iconographique), de savoir y repérer des trames temporelles (langage abstrait du temps), d'en percevoir les organisations (langage cartographique) ».* **EDUSCOL, programme 2015**

➤ **Connaissances et compétences à construire en lien avec le domaine Questionner le monde**

Se repérer dans l'espace et le représenter

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en-dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest ...).
- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite / à gauche, descendre ...).

➤ **Connaissances et compétences à construire en EPS (attendus de fin de cycle)**

Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel, dans un espace aménagé. Respecter les règles de sécurité qui s'y appliquent.

Repères de progressivité possibles :

- Se repérer sur un plan, une carte, pour mieux anticiper la visualisation des déplacements.
- Elaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.
- Décoder le parcours proposé par un autre groupe.
- Verbaliser des déplacements pour se construire une image mentale d'un parcours.

Le caractère interdisciplinaire de l'activité course d'orientation, peut contribuer au développement de compétences transversales notamment en Français. A travers des activités d'orientation, on favorise

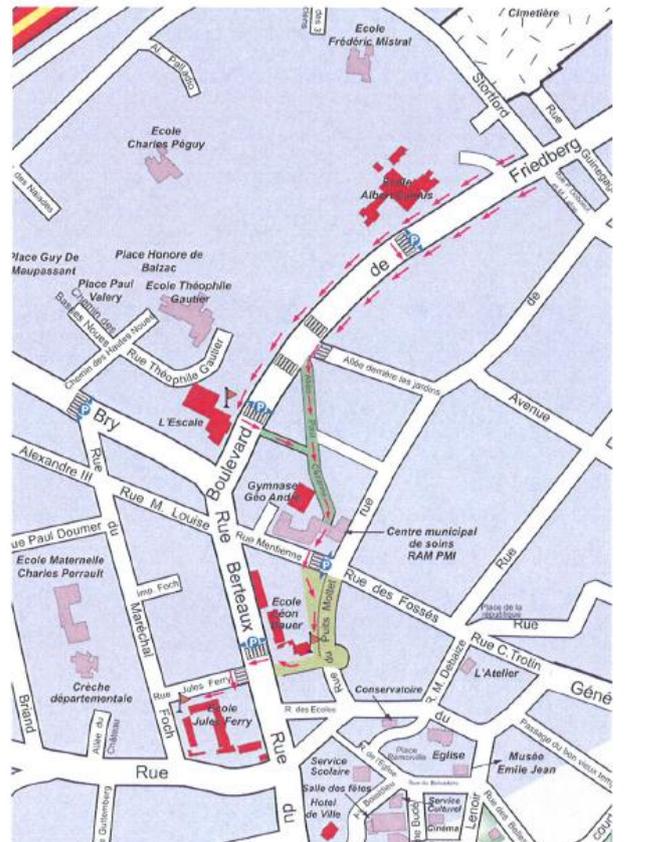
une verbalisation des projets de déplacements. Cette verbalisation permet de penser son déplacement et oblige à une représentation mentale de l'espace.

I – Questionner le monde : appréhender l'espace

Au cycle 2, dans le domaine de l'espace, les élèves doivent être capables de se repérer dans leur environnement proche, de s'orienter et de se déplacer. L'étude de différents trajets, au cours de jeux de pistes ou d'orientation, et la lecture de plans, de cartes, d'images, vont contribuer à développer des compétences de repérages et des facultés de représentations mentales transférables dans le domaine de la compréhension en lecture. Les déplacements des personnages inscrits dans une chronologie du récit sont parfois difficiles à intégrer pour les élèves, les différents lieux rencontrés dans les histoires lues ou entendues doivent faire « écho » à des représentations proches du réel.

Tout le travail effectué en découverte du monde permet à l'enfant de localiser les différents éléments constitutifs d'un espace organisé, lui donnant des clés pour se projeter dans les espaces virtuels des textes.

Se repérer dans son environnement proche : le quartier / APER



Dans le cadre d'un travail autour du cheminement piéton des élèves de Villiers-sur-Marne, des plans en couleur et des vues aériennes édités par le service scolaire de la commune ont été mis à la disposition des écoles afin d'enrichir les apprentissages et de permettre aux élèves de communiquer autour de cette action (aux autres élèves de l'école, à leurs familles...).

Une sortie pédagogique dans le quartier

Objectifs :

- Reconnaître et définir son quartier.
- Lire le plan de son quartier.
- Rechercher une adresse sur le plan de la ville

On pourra demander aux élèves d'anticiper un trajet pour se rendre par exemple à la médiathèque de la ville, puis aller vérifier que la visualisation du parcours correspond bien à la réalité. Une mise en mots, orale ou écrite du parcours emprunté, permettra d'insister sur l'appropriation nécessaire d'un lexique enrichi (exemples de listes constituées sur le projet « Villiers ») :

Noms : ville, retour, immeuble, adresse, voisin, volet, balcon, entrée, marche, ascenseur, arrêt, monument, hôtel de ville, crèche, église, clocher, cloche, parc, square, restaurant, piscine, plongeoir, foire, manège, cirque, caravane, clown, pompier, incendie, courrier, colis, engin, grue, endroit, boutique, monnaie, charcuterie, coiffeur, pharmacie, médicament, fleuriste, affiche, caniveau, volant, bus, panneau, sens, flèche, virage, frein, embouteillage, passage piéton, policier, sifflet, parking ...

Verbes : Traverser, tourner, attendre, regarder, visiter, photographier, déménager, rencontrer, saluer, remercier, démarrer, clignoter, dépasser, siffler, garer, détruire, barrer, contourner ...

Adjectifs : Ancien, abîmé, abandonné, cher, dangereux, prudent, rapide, lent ...

Cet enrichissement du lexique participera activement à construire des représentations mentales qui permettront aux élèves de mieux appréhender les lieux évoqués dans les textes, les composantes et caractéristiques des déplacements des personnages.

Pistes d'activités en complément de la sortie pédagogique dans le quartier

(un lien évident est à faire avec les compétences de l'APER et les activités d'orientation en EPS)

➤ **A partir du plan et de la vue aérienne du quartier :**

- Découverte de la vue aérienne seule et hypothèses + commentaires des élèves.
- Mise en relation avec le plan et repérage des bâtiments référencés.
- Tracé du parcours représenté sur le plan sur la vue aérienne (possibilité d'utiliser des pochettes transparentes afin de matérialiser différents parcours au feutre et de pouvoir effacer pour garder un document original lisible).
- Mise en mots du parcours préconisé par les flèches à l'aide des noms de rues indiqués sur le plan : insister sur le vocabulaire spatial (droite, gauche, en face de, tout droit, après le carrefour, ...).
- Repérer un élément sur le plan à partir d'indications orales ou écrites.
- Reproduire une partie du plan
- Travail sur la notion d'échelle : agrandir une partie du plan (celle où se situe l'école concernée) et compléter les éléments manquants. Légender.

➤ **A partir de photos prises lors de la sortie dans le quartier :**

- Les bâtiments repérables sur le plan : *ces photos pourront ensuite être reliées au plan affiché ou à la vue aérienne à l'aide de punaises + ficelle ou laine*
- Les éléments urbains et les éléments naturels : *tri, classification*
- Les usagers de la route à identifier et nommer : *voiture, automobile, bus, moto, bicyclette, ...piéton, passager, automobiliste, cycliste ...*
- Les panneaux de signalisation : *les reproduire, les classer, les légender, en inventer d'autres pour le fonctionnement interne de la classe ou de l'école (APER)...*
- Les noms de rues : *les lire, les relier au plan, en inventer ...*
- La sécurité routière : *prendre des photos d'élèves en situation de bons comportements et mettre en scène (sécurisée) des comportements dangereux (APER) ...*
- Les personnes chargées de veiller à la sécurité des élèves : *reconnaître les agents municipaux des « points école », la police municipale, l'adulte référent ...*
- Les aménagements urbains susceptibles d'être dangereux ou gênants pour le piéton qui utilise le trottoir.
- Illustrer des mots de vocabulaire propres aux usages de la route : *piéton, chaussée, trottoir, rue, panneaux, passage pour piéton, véhicule ...*
- Retracer la chronologie du trajet à partir des photos prises lors de la sortie.
- Réaliser un support d'informations pour les élèves des autres classes
- Réaliser des compositions plastiques à partir des éléments de la rue combinant des formes, des couleurs, des matières, des objets ...
- Associer des bruits de la rue à des images ou des photos.
- Trier des photos et les classer en justifiant son choix : *fonctions des lieux, zones piétonnes, espaces de circulation...*
- Ecrire un guide pour les élèves, réaliser une exposition de photos sur les comportements de l'enfant prudent.

L'espace lointain : différents types de paysages

Lire en la comprenant la description d'un paysage, d'un environnement, participe au développement et à la structuration des connaissances, tant dans le domaine de l'espace que dans celui de la maîtrise de la langue (vocabulaire spécifique, expressions verbales). La compréhension des éléments descriptifs dans les textes littéraires peut également être renforcée par la lecture et la mémorisation de passages descriptifs divers, l'association de descriptions littéraires à des représentations iconographiques.

➤ Observer, décrire, caractériser, comparer différents paysages : urbain, rural, littoral, montagneux ...

➤ **Qu'est-ce qu'un paysage ?**

Dégager et définir les grands types de paysages lors d'une séance de tri de différents paysages, en arriver à une classification qui fait l'unanimité.

Connaître la terminologie spécifique à la description de chaque type de paysage.

Paysage urbain



Le quartier – le lotissement – la résidence – un immeuble - un gratte-ciel – un bâtiment – l'agglomération – la tour – la banlieue - l'urbanisation – la rue – la ruelle –le trottoir – la place – le pont – l'esplanade – l'avenue – le boulevard – l'impasse – la chaussée – le square – le parc - la rue piétonnière -le jardin public – les espaces verts – le parking – le stationnement – un canal - le carrefour – le passage à niveau – la ligne de chemin de fer - la gare – l'aéroport – la station de métro – la station de RER - le quai – le bus - le tramway ...

Paysage rural



Le village – la commune – le lieu dit – le bourg – la bourgade – le centre ville – la campagne – un paysan - une maison – une ferme – un bâtiment – un hangar – une grange – un hameau - le champ – les cultures - le pré – le jardin – le pâturage – la haie – la colline - un arbre – un bosquet – un bois – une forêt – un sentier – un chemin – une route – une autoroute ...

Paysage littoral



La mer – l'océan – la plage – la grève – la côte – le rivage - la falaise – le sable – les dunes – les rochers – la marée – un port de plaisance – un port de pêche – une baie – un estuaire ...

Paysage montagneux



La montagne – la vallée – un plateau – des gorges – une colline – une rivière – un lac - une cascade – un sommet – une aiguille – une arête – une cime – un abîme – une plaine ...

II – EPS : les jeux d'orientation

Les jeux d'orientation permettent de réaliser des déplacements en milieu connu ou non connu, pour trouver des balises. Pour ce faire, il faut élaborer des cheminements, en utilisant des messages spécifiques (plans, photos, messages écrits...). La symbolisation du réel joue donc un grand rôle dans cette activité et les élèves sont amenés à verbaliser et visualiser les parcours.

Différents espaces d'actions possibles:

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

De manière progressive, les formes de guidage évolueront d'un guidage direct (gestuel ou oral en cycles 1 et 2) vers un guidage indirect (messages, codes, plans en cycles 2 et 3). Cette progressivité dans la transmission des informations permettra d'inviter l'élève à passer du message explicite et verbalisé à une symbolisation ou représentation mentale du réel. Ces compétences sont également celles requises pour comprendre les déplacements des personnages ou des objets au sein d'un texte écrit ou lu.

Situation 1 : l'objet caché

But : aller chercher des objets.

Objectifs spécifiques : identifier un document : lecture d'image, prise d'indices et de repères
Faire la relation image / terrain.

Dispositif : plusieurs photographies de divers points de la classe, la cour, l'école
Les enfants disposent d'une ou de plusieurs photos. Travail par équipes de 2.

Consignes : identifier, décrire ce que l'on voit, situer sur le terrain

- aller poser un objet à l'endroit photographié
- aller chercher un objet déposé à l'endroit photographié

Critères de réussite : description de l'image avec utilisation d'un vocabulaire précis et efficace pour une localisation rapide du lieu représenté.

Variable 1 : ce sont les élèves qui, par groupes de deux, vont cacher un objet. Ils doivent, en donnant des indications précises à l'oral, permettre à un autre binôme de retrouver l'objet caché du premier coup. Les « chercheurs » peuvent demander des informations complémentaires avant de partir. On insistera sur l'utilisation d'un lexique adapté à l'espace concerné.

Variable 2 : comme dans la variable 1, un objet est caché par un groupe de deux élèves. C'est cette fois-ci à l'aide d'un plan ou schéma que leurs camarades devront pouvoir retrouver l'objet caché. Cette représentation du réel sera facilitée par un travail dans le domaine Explorer le Monde autour des maquettes, plans et cartes.

Situation 2 : le parcours photos

But : réaliser un parcours dans un ordre donné.

Objectifs spécifiques : repérer, localiser, suivre un fléchage, construire son itinéraire.

Dispositif : les enfants, par équipes de 2, disposent d'une série de photos de divers endroits de la classe ou de la cour de l'école, organisée de façon linéaire. Les points précis à localiser sont indiqués (par exemple par une gommette) sur chaque photo.

Exemples de consignes :

- 1 - Aller chercher les objets déposés aux endroits indiqués par les gommettes.
- 2 - Chercher les points indiqués sur les photos et y déposer un objet.

Critères de réussite : Repérage rapide des lieux à trouver.

Variables :

- Faire deviner par description d'une photo le point précis matérialisé par une gommette. On sera alors attentif au lexique employé et aux précisions des indications fournies.
- Faire varier le nombre de photos.
- Imposer les déplacements dans un ordre spécifique.
- Introduire la dimension temporelle (vitesse).
- Faire verbaliser : « raconte par où tu vas passer » (insister sur les connecteurs chronologiques : d'abord, puis, ensuite, enfin...)

Situation 3 : Le mémo-parcours

But : effectuer un parcours de mémoire

Objectifs spécifiques : Enregistrer dans sa mémoire des emplacements d'après des indications. Visualiser mentalement ces emplacements. Etre capable d'organiser son déplacement.

Dispositif : On nomme aux enfants successivement 2 (puis 3 ...) emplacements de la cour de l'école. Ils intériorisent, visualisent mentalement et mémorisent les endroits par lesquels ils doivent passer, puis réalisent le parcours.

Consignes : Ecoutez et regardez, mémorisez, réalisez le parcours.

Critères de réussite : Pas d'oubli de lieux. Ordre de passage respecté.

Variables :

- Sources d'informations (message oral, photos, message écrit ...).
- Nombre de lieux à mémoriser.
- Codage du parcours, schématisation à l'annonce du message oral.
- Varier l'espace utilisé (classe, cour, parc ...)

Situation 4 : le jeu des devinettes

Objectifs spécifiques : Prévoir son cheminement (anticiper) et prendre conscience des problèmes d'orientation du plan ou de la carte. Faire le lien entre le monde réel et sa représentation plane. Faire le lien entre message (oral ou écrit) et déplacement.

But : Trouver l'endroit décrit par le texte en imaginant un déplacement sur site.

Dispositif : Sur site, dans la cour de l'école ou dans un espace élargi. Les devinettes devront être rédigées en fonction des contraintes de l'espace investi. Les élèves sont par groupes de deux afin de pouvoir confronter leurs interprétations.

Consignes : Imaginez que vous vous déplacez sur les chemins et complétez les devinettes.

Exemples de devinettes :

- En entrant par le grand portail de l'école, vous vous dirigez vers le réfectoire, vous passez devant le buisson du milieu, vous arrivez face à la porte de la classe n°
- Vous partez de la barrière en bois et vous vous dirigez vers l'étang. Sur votre chemin vous allez contourner
- Vous partez des zones gravillonnées par le chemin vers le bois. A la bifurcation vous tournez vers la gauche puis vous arrivez à un carrefour. Si vous tournez à droite, où arrivez-vous ?
- Depuis ce carrefour, vous décidez plutôt de continuer tout droit. Si vous suivez ce long chemin, que verrez-vous sur votre gauche en arrivant au prochain croisement ?
- Je suis dans le pré au bord du lac. Je me dirige vers les barrières en bois de l'enclos des ânes puis je tourne à droite, puis à droite et enfin à gauche. J'arrive sur
- A ton tour, essaie d'écrire une devinette pour un autre groupe :

Critères de réussite : les élèves trouvent le bon endroit. La validation peut s'effectuer par un déplacement effectif en suivant les indications données par les devinettes.

Situation 5 : La Course d'Orientation

Objectifs spécifiques : S'approprier un espace inconnu. Etre capable d'organiser son déplacement.

But : Réaliser le parcours par 3 le plus vite possible

Dispositif : n. balises codées, disposées sur le terrain. Plan avec emplacement des balises. Fiche de route avec l'ordre des balises à trouver (ordre différent pour chaque groupe).

Consignes : Par 3, retrouvez les balises indiquées sur le plan en suivant l'ordre demandé (symbolisé par des flèches) et relevez à chaque fois sur votre plan le code qui correspond à la balise.

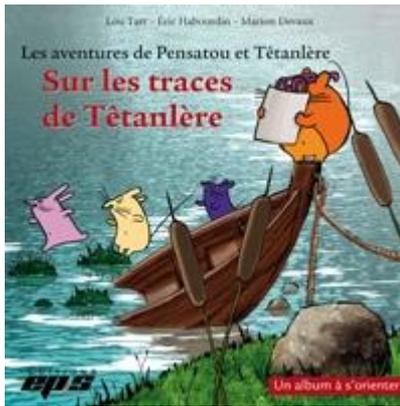
Critères de réussite : Le nombre de balises trouvées. Le temps mis pour effectuer le parcours.

Variation : Nombre de balises, éloignement des balises, difficultés du terrain.

Quelques jeux d'orientation induisant l'utilisation d'un vocabulaire spatial et descriptif précis, la schématisation ou la représentation plane de l'espace :

- Message oral : Aller cacher un objet. Venir expliquer. Le partenaire doit le retrouver.
- Message écrit : Aller cacher un objet. Expliquer par écrit avec des phrases. Le partenaire doit le retrouver.
- Message dessiné : Aller cacher un objet. Expliquer à l'aide de dessins plus ou moins figuratifs. Le partenaire doit le retrouver.
- Le plan : Aller cacher un objet. Expliquer à l'aide d'un plan sommaire. Le partenaire doit le retrouver.
- Construire une représentation spatiale de l'espace environnant (maquette).
- Faire le lien maquette / terrain et terrain / maquette :
 - ❖ Poser un jeton qui représente l'enfant sur la maquette. Faire expliciter où se trouve l'enfant-jeton. Demander à l'enfant de se rendre à l'endroit marqué en réalité.
 - ❖ Introduire un nouvel objet dans l'espace, posé auprès d'un élément repéré et déjà existant. Donner à l'enfant un symbole de cet objet et lui demander de poser le symbole au bon endroit sur la maquette.
 - ❖ Notion d'itinéraire : Tracer un itinéraire sur la maquette ou sur un plan, le reproduire dans l'espace. Parcourir un itinéraire dans l'espace, le reproduire sur la maquette ou sur un plan.

Un album à s'orienter, dans la série *Les aventures de Pensatou et Têtanlère*



Sur les traces de Têtanlère de Lou Tarr, Eric Habourdin et Marion Devaux
Editions Revue EPS, 2013

En pleine nuit, Têtanlère quitte son village à la poursuite d'une étoile filante qu'il veut offrir à son ami Pensatou. Guidées par Mirette la taupe, Ariane l'araignée, Rainette la grenouille et Pik la pie, les souris se lancent à la recherche de leur compagnon et parcourent la campagne environnante. (extrait du site de la revue EPS)

Une démarche originale mise en œuvre par l'équipe départementale EPS du Tarn et le Groupe départemental de recherche action sur les livres jeux. Les personnages de cet album se déplacent dans des espaces fictifs en quête de leur ami disparu. La narration est ici le support d'activités d'orientation qui participent étroitement à la compréhension des différents lieux évoqués et des déplacements des personnages tout au long de l'intrigue.

Les domaines de compétences "agir et s'exprimer avec son corps" et "s'approprier le langage" s'articulent étroitement avec des situations de structuration de l'espace, offrant un accès privilégié à la "découverte du monde" et une approche originale et constructive des déplacements des personnages et des différents lieux traversés.

De nombreux documents complémentaires peuvent être téléchargés : le texte intégral de l'album, une planche d'étiquettes avec tous les personnages, un plan et huit vues du potager, cinq posters des différents lieux traversés, une carte en vue aérienne, des planches d'étiquettes des différents repères spatiaux

Cinq posters couleur grand format sont fournis avec l'album et permettent une exploitation de qualité des illustrations proposées.

Un livret d'accompagnement très complet propose des pistes de travail, c'est un guide pour l'enseignant dans la mise en œuvre du projet. L'idée force est ici de travailler la structuration de l'espace en relation avec la maîtrise de la langue et des situations de jeux en EPS