

# Orientation en maternelle



« C'est par l'expérience corporelle que l'enfant découvre, perçoit puis comprend l'espace qui l'entoure.

Cette construction de l'espace est un processus complexe, résultat de nombreuses compétences que l'on peut développer à partir de multiples activités, entre autres : les activités d'orientation.

Passer de l'espace vécu à l'espace perçu, puis à l'espace représenté comme passer de l'espace connu à l'espace inconnu implique en effet le développement des capacités d'observation, de repérage, de codage / décodage, de mémorisation, de verbalisation ... »

**Dossier réalisé par l'équipe EPS des circonscriptions de  
Châlons-en-Champagne**

## **Orientation et langage oral**

Il existe une opportunité évidente à saisir pour travailler fructueusement le langage oral à partir de l'orientation.

En effet, d'une part, le repérage humain est non seulement vécu mais formulé. Il se renforce par la conjonction de l'action motrice et de l'oralisation.

D'autre part, l'acquisition du langage est bien meilleure lorsqu'elle se fait "en situation", lorsque les mots sont "expérimentés". Les chercheurs disent que "l'acquisition du langage va de pair avec la construction du monde".

La construction de l'espace "passe par des comparaisons, la dénomination des actions, des lieux, par la confrontation des points de vue".

De plus les activités d'orientation forment un vécu collectif qui donne du sens et favorise les échanges oraux entre les enfants.

Pour que le jeu d'orientation puisse se dérouler, les enfants vont être amenés à employer les termes exacts tant au niveau des "petits mots" qu'au niveau de la dénomination des éléments du milieu.

Les enfants vont ainsi utiliser et s'approprier des notions topologiques et temporelles relatives :

- au positionnement : gauche, droite, devant, derrière, dessus, dessous, sur, sous, en avant de, en arrière de, face à, en face de, au milieu de, au centre de, entre, à côté de, loin, près, proche de, à l'intérieur de, à l'extérieur de...
- au déplacement (espace / temps) : vers, à travers, proche, loin, court, long, directement, d'abord, avant, ensuite, en premier, en deuxième, puis, enfin, en dernier...
- aux éléments constitutifs du milieu : route, chemin, sentier, pont, carrefour, croisement, mur, barrière, banc, poubelle, talus, passerelle, lampadaire, ruisseau, rivière, torrent, mare, lac, plan d'eau, différents bâtiments (gymnase, cabane, stade, bac à sable, magasins : boulangerie, boucherie...), ...

## **Organisation de l'activité**

Le travail en petits groupes est obligatoire pour la plupart des situations proposées. En effet, les enfants doivent absolument agir le plus possible en autonomie et l'enseignant doit observer, discuter, questionner... chaque enfant, pour être efficace et pour réguler les contenus.

Par ailleurs le petit groupe favorise les échanges verbaux qui sont particulièrement importants. L'organisation de la classe doit donc être pensée en fonction de cette nécessité.

L'action autonome des enfants implique soit le choix d'un milieu sécurisé : enceinte de l'école, stade, gymnase ... soit l'accompagnement de petits groupes d'enfants par un adulte qui n'intervient que sur le problème de la sécurité.

## ① Expériences vécus avec des petits et tout petits

- **La mémoire des lieux**

OBJECTIFS	TACHES
1 / L'élève est capable de se déplacer vers les divers lieux de la classe en réponse à une consigne verbale.	1 / Retrouver la place d'objets connus des élèves.
2 / L'élève est capable de ranger le matériel courant, d'aller le chercher.	2 / Ranger des objets connus de l'élève. Aller chercher des objets cités par l'adulte.
3 / L'élève est capable de nommer les différents lieux de la classe.	3 / Aller montrer un endroit de la salle de classe.
4 / L'élève est capable d'utiliser un vocabulaire adapté pour nommer les différents lieux de la classe, de l'école; il utilise le vocabulaire topologique adapté pour expliquer la localisation d'un objet.	4 / Aller chercher un objet connu de l'élève, placé dans un endroit inhabituel. ⇒ Variables pour 1, 2, 3 : * le nombre d'objets * l'éloignement * la connaissance des objets quant à leur fréquence d'utilisation.
5 / L'élève est capable d'utiliser une représentation de l'espace : la photographie	5 / L'élève reconnaît sur les photographies les meubles, les recoins de l'espace classe.  Aller poser une photographie d'un endroit de l'espace classe sur le lieu correspondant.  Reconnaître sur des photos les intrus : objets placés dans un lieu insolite.

- **Mémoire des déplacements**

OBJECTIFS	TACHES
<p>1 / L'élève est capable de verbaliser un itinéraire qu'il vient d'effectuer.</p> <p>2 / L'élève est capable d'utiliser une représentation de l'espace (la photographie) pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* effectuer un itinéraire</li> <li>* comparer l'espace vécu et l'espace représenté.</li> </ul>	<p>1 / L'élève effectue un itinéraire, puis il remet en ordre 2 puis 3 photographies représentant cet itinéraire.</p> <p>2 / L'élève remet dans l'ordre du déplacement 2 ou 3 photographies et vérifie son choix en réalisant le parcours.</p> <p>L'élève choisit parmi plusieurs photographies celles qui se trouvent sur le trajet qu'il vient d'effectuer.</p> <p>Effectuer dans l'école un circuit à partir d'une suite de photographies.</p> <p>L'élève repère sur des photographies des "choses" inhabituelles (exemple : un objet de la classe photographié dans la salle de jeu) : il doit conduire l'adulte soit à l'endroit habituel de l'objet, soit à l'endroit où il a été photographié.</p>

**Exemples de jeux :**

**JEU DES PELUCHES (PS-MS)**

Objectif : repérer un lieu d'après sa représentation photographiée.

Matériel : un ensemble de photos représentant différents endroits de la classe et sur lesquelles on a collé une gommette indiquant où est cachée la peluche.

Déroulement : le joueur observe la photo, se déplace à l'endroit indiqué et trouve la peluche.

**JEU DU FACTEUR (PS)**

Objectif : s'exprimer oralement pour décrire une image retrouvée à partir d'une photo du lieu où elle est cachée.

Déroulement : le même que pour le jeu des peluches, le joueur rapporte une image de l'enveloppe et la décrit oralement à la maîtresse.

## **CACHER L'OBJET / LE RETROUVER (PS-MS)**

Lieux : classe, école, stade, gymnase...

Tâches :

- seul, aller cacher un objet.
- revenir vers la maîtresse.
- au signal retrouver son objet et le ramener.

## **② Jeux et situations d'orientation pour les Moyens et Grands**

### **LES PHOTOS DE LA COUR (GS)**

Objectif : repérer un lieu d'après sa représentation photographiée dans un espace plus vaste et un peu moins connu que la classe, l'école ...

Matériel et préparation du jeu : 7 photos numérotées avec sur chacune une gommette indiquant l'endroit où est caché le carton avec le code.

Dans 7 endroits de la cour sont cachés 7 cartons comportant chacun un code différent.

Pour chaque joueur, une bande avec 7 cases blanches et un feutre.

Déroulement : le joueur choisit une photo, se rend à l'endroit indiqué, lit le code et le recopie dans la case de sa bande ayant le même numéro que la photo.

Il compare son code avec celui de la maîtresse puis recommence pour chacune des autres photos.

Variante : à la place du code se trouve un feutre de couleur. Le joueur colorie la case au lieu d'écrire le code. Ce jeu peut être pratiqué en classe et avec seulement 4 photos pour les enfants les plus jeunes.

---

### **JEU DE MEMOIRE (5 objets pour les MS – 10 objets pour les GS)**

Objectif : mémoriser une suite ordonnée visualisée en déplacement.

Matériel et préparation du jeu : les objets choisis (1 anneau, 1 foulard, 1 règle, 1 rouleau en mousse, 1 feutre, 1 pot de yaourt, 1 raquette, des ciseaux, 1 coussin, 1 plot) sont disposés sur le sol de manière à baliser un itinéraire de déplacement d'une longueur moyenne.

Déroulement : les joueurs, par deux, se déplacent le long de cet itinéraire et "mettent dans leur tête" le nom et l'ordre des objets qu'ils voient, pour ensuite les restituer dans cet ordre aux CP qui ont la liste correcte.

## **JEU DES PHRASES (GS)**

Ecouter la consigne : une enveloppe contenant des mots se trouve...

Rapporter l'enveloppe contenant des mots.

Faire une phrase et la lire.

---

## **JEU DES HISTOIRES (MS / GS)**

Ecouter la consigne : une enveloppe contenant des images se trouve...

Rapporter l'enveloppe contenant des images.

Reconstituer l'histoire en plaçant dans l'ordre les images de gauche à droite.

Raconter l'histoire.

---

## **CACHER UN OBJET / EXPLIQUER OU IL EST**

Lieux : classe, école, stade, gymnase...

Tâches :

- les enfants sont répartis en binôme
  - 1 va cacher un objet et revient expliquer à 2 où il est.
  - 2 essaie de retrouver l'objet à partir des explications.
- 

## **REPERER ET MEMORISER LES OBJETS SUR UN ITINERAIRE**

Lieux : classe, école, stade, gymnase...

Itinéraire bien précisé d'au moins 15 à 20 m de long.

Tâches :

- l'enseignant dépose les objets (au début 4 au maximum) de part et d'autre de cet itinéraire.
- les enfants se déplacent le long de cet itinéraire en repérant et mémorisant les objets déposés.
- au retour, ils nomment ou dessinent les objets.
- les plus petits peuvent cocher, entourer ou colorier les objets qu'ils ont vu sur une feuille.
- on peut aussi faire préciser l'ordre dans lequel ils sont déposés.

## **SUIVRE UN ITINERAIRE** (du chemin expliqué au chemin lu sur les photos)

Lieux : classe, école, stade, gymnase...

Tâches :

1 / A partir d'explications verbales données par la maîtresse, par exemple : " Tu vas au toboggan, puis vers le banc, après tu passes derrière l'arbre et tu reviens." l'enfant effectue le déplacement.

- Idem mais explications données par un enfant.
- Ensuite l'enfant reconstitue le chemin parcouru avec des photos.

2 / A partir de 2, 3, 4 photos alignées, se rendre successivement et dans l'ordre chronologique aux endroits représentés par les photos.

Celles-ci peuvent soit être fixées sur une feuille qu'emporte l'enfant, soit rester au départ. Dans ce cas, l'enfant a en plus à mémoriser les endroits et l'ordre chronologique.

---

## **LE LABYRINTHE**

Lieux : salle de jeux, cour ...

Tâches : disposer au sol des cônes ou coupelles suivant un quadrillage ou en dispersion. (environ 16 cônes)

1 / Un enfant invente un trajet en se déplaçant selon son gré de cône en cône. Les autres l'observent et l'un d'eux essaie de reproduire le chemin.

2 / Chaque enfant a un plan du labyrinthe et suit avec son doigt le trajet du "marcheur"

3 / Idem mais les enfants tracent le trajet avec un feutre.

4 / Le marcheur suit le trajet tracé sur un plan du labyrinthe. Au début le problème de l'orientation continue du plan quand c'est le marcheur qui le tient, peut être supprimé en tenant le plan immobile, de l'autre côté du labyrinthe et face au marcheur qui peut donc constamment s'y référer.

---

## **DE LA PHOTO A LA MAQUETTE PUIS DE LA MAQUETE AU PLAN**

1 / Sur une grande feuille (1 m x 1 m minimum) représentant la cour, faire placer par les enfants les photos des éléments caractéristiques de la cour : banc, toboggan...en respectant leur positions relatives.

2 / Remplacer les photos par des objets : cartons, boîtes, cubes, lego ... en tenant compte autant que possible des volumes respectifs des différents éléments. Les enfants ont ainsi fabriqué la maquette de la cour.

3 / A partir de cette maquette, demander aux enfants de dessiner au feutre sur la feuille le périmètre des objets sans les déplacer. Une fois ce travail terminé, enlever les objets. Reste alors le plan de la cour.

---

## **LE FIL D'ARIANE**

But du jeu : suivre des parcours continus dans un espace vaste.

Organisation : dérouler plusieurs pelotes de fils de couleurs différentes. Chaque élève suit, à tour de rôle, du bout des doigts, l'intégralité des parcours qui restent au sein de l'école mais empruntent classes, couloirs, cour...

Variante : faire évoluer la longueur des parcours, jouer 2 par 2, relier des parcours discontinus ...

---

## **« TRES PRES, TRES LOIN »**

But du jeu : retrouver le trésor caché.

Organisation : un objet est caché, il convient de le retrouver. Les seules indications données sont : « très près », si le chercheur se rapproche du lieu où est caché l'objet. On pourra utiliser : « près », « loin » ou « très loin ».

Variante : jouer avec la taille de l'objet, l'étendue de l'aire de jeu, ...

---

## **LE PETIT POUCE**

But du jeu : retrouver les objets semés par la maîtresse.

Organisation : les élèves sont au point de départ et n'ont pas vu par où la maîtresse est passée. Ils vont devoir retrouver, par exemple, les perles semées tout au long du parcours. On laisse les élèves évoluer individuellement. Les élèves sont regroupés où ont été trouvées les perles. Tout le monde reprend la recherche à partir de ce point. Au final, le parcours ainsi mémorisé est repris de mémoire, dans son intégralité.

Variante : éloigner les objets entre eux, jouer avec leur taille, ...

---

## **PARCOURS MEMOIRE**

But du jeu : retrouver l'objet désigné après avoir vu sa cachette.

Organisation : après avoir effectué un parcours, en promenant avec la maîtresse, revenir au point de départ. Aller ensuite récupérer l'objet choisi sans aucune désignation du lieu.



Variante : reproduire le parcours effectué sans recherche d'objet, longueur du parcours, nombre d'objets, ...

---

## **LA CHASSE AU TRESOR**

But du jeu : rechercher un objet après avoir écouté où il se trouve.

Organisation : plusieurs objets sont cachés par la maîtresse. Le jeu débute lorsque la maîtresse indique oralement où se situe l'objet recherché.

Variante : le rôle d'organisateur est tenu par les élèves, pour les consignes verbales données aux chercheurs, aucun signe de la main n'est accepté.

---

## **L'AVEUGLE**

But du jeu : reproduire un parcours effectué les yeux bandés, guidé de la main et de la voix par un camarade.

Organisation : les élèves sont en binômes, un des deux a les yeux bandés, le guide suit le parcours qu'il a inventé. Il précise à haute voix les lieux de passage. A l'issue du parcours, l'élève aux yeux bandés doit, à présent, avec l'aide de tous ses sens, reproduire le parcours précédemment effectué.

Variante : jouer avec le nombre d'informations données et la longueur du parcours,...

---

## **LE SIFFLEUR**

But du jeu : retrouver la source sonore.

Organisation : l'enseignant, (puis un élève) se cache et émet de temps à autre un coup de sifflet. Il faut retrouver le siffleur.

Variante : le siffleur peut se déplacer.

## **Jeux à partir du plan ...**

- **LA CHASSE AU TRESOR :**

- 1 plan collectif grand format : La maîtresse montre sur le plan l'endroit où est caché le trésor (étiquette, objet ...). Un enfant va à sa recherche, le ramène, le nomme, ou le dessine.

- 1 plan par enfant : Celui-ci doit trouver les trésors cachés aux endroits indiqués sur son plan (par une gommette, une croix, une flèche, un cercle...)

- **LE FACTEUR :**

- Fixer, sur les éléments de la cour, des "boîtes à lettres" (enveloppes) contenant plusieurs images. Les images d'une même enveloppe sont identiques, mais elles sont différentes d'une enveloppe à l'autre.

- 1 plan par enfant.

- Les enfants sont des facteurs qui doivent relever le courrier dans les boîtes indiquées sur leur plan et uniquement dans celles-ci. Les images peuvent représenter une histoire séquentielle à reconstituer collectivement ou individuellement en fin d'activité.

- **ORIENTER LE PLAN :**

- 1 plan par enfant.

- A partir de différents points de la cour, apprendre à orienter son plan en le tenant devant soi.

- **RECONSTITUER UN ITINERAIRE DE MEMOIRE**

- Faire expliquer aux enfants où ils passent avec toute la classe pour se rendre dans un lieu éloigné de l'école, par exemple la bibliothèque municipale, le stade...

- En triant dans un tas de photos mélangées, représentant les éléments remarquables de cet itinéraire leur faire reconstituer le chemin suivi en disposant les photos dans l'ordre.

## **Bibliographie et sources :**

- Revue EPS 1 : orientation en maternelle n° 98 (juin, juillet, août 2000), n° 102 (avril, mai 2001), n° 103 (juin, juillet, août 2001).

---

- Une année de ... Jeux d'orientation avec les 5/6 ans – Nathan pédagogie – J.C. OLIVIER et D. VARVARAIS

---

- Orientation en maternelle : des jeux et des situations

[http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar\\_enseignant/docs\\_pedas/bcu96\\_orientation/orientation\\_2.php](http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar_enseignant/docs_pedas/bcu96_orientation/orientation_2.php)

---

- Dossier sur l'orientation de Guy CHASTAN- CPC EPS : Aide à des progressions de la Maternelle au CM2

<http://structures.ac-martinique.fr/fdf1/pdf/ORIENTATION.pdf>

---

- S'orienter à l'école maternelle : 10 séances (mise en relation d'une photographie et du terrain, la place du photographe, les indices pertinents, repérer un lieu précis, repérer les intrus, reconstituer le décor, réaliser un parcours, suivre un itinéraire, la chasse au trésor, le jeu de piste.)

[http://ecoles48.net/eps/orient\\_mat/orienpres.html](http://ecoles48.net/eps/orient_mat/orienpres.html)

---

- L'orientation à l'école primaire - J.C. CORNU, J.P. DEBUS et M. PICART  
Conseillers Pédagogiques de l'Orne

[http://www.edeps51.org/downloads/orientation\\_orne.pdf](http://www.edeps51.org/downloads/orientation_orne.pdf)

---

- Activités d'orientation - Annabelle Gillet – CPC EPS Reims Est

<http://www.edeps51.org/uploads/c362e40a-df73-69b3.pdf>