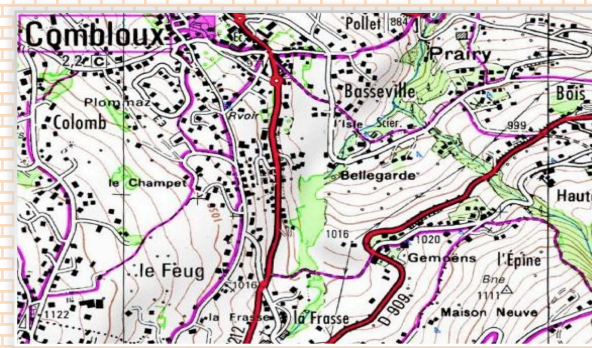
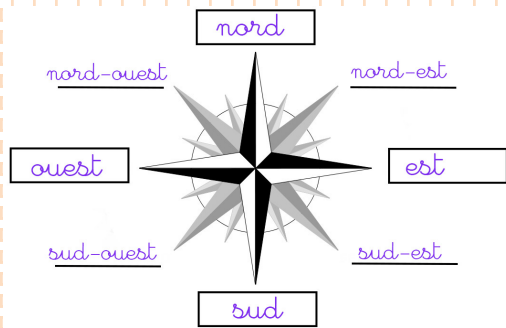


# La construction de l'espace



# La construction de l'espace – une activité EPS

**Une activité « APPN »** : déplacement – choix des itinéraires – du familier proche vers l'espace inconnu

- ***Les déplacements***
- ***Le milieu***
- ***La coopération***
- ***Les enjeux :***
  - ✓ *moteurs*
  - ✓ *Socio-affectifs*
  - ✓ *Cognitifs*

# Quelles sont les compétences à acquérir ?

- **Sur le plan moteur** : se déplacer dans des environnements proches puis étrangers et incertains.
- **D'un point de vue socio-affectifs** : Oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions.
- **Sur le plan cognitif** : Prendre des indices simples – Prendre des repères dans l'espace et dans le temps (prendre des repères extérieurs- prog 2016).

# Quelle organisation de l'enseignement ?

- **Les espaces d'action :**
  - l'espace familier restreint
  - l'espace familier élargi
  - l'espace inconnu restreint
  - l'espace inconnu élargi
- **La symbolisation ou la représentation du réel**
- **Les formes de guidage**
  - Direct : gestuel – oral
  - Indirect : code – légende

# Proposition de classement des Jeux

## **CLASSEMENT DES JEUX** : 5 catégories

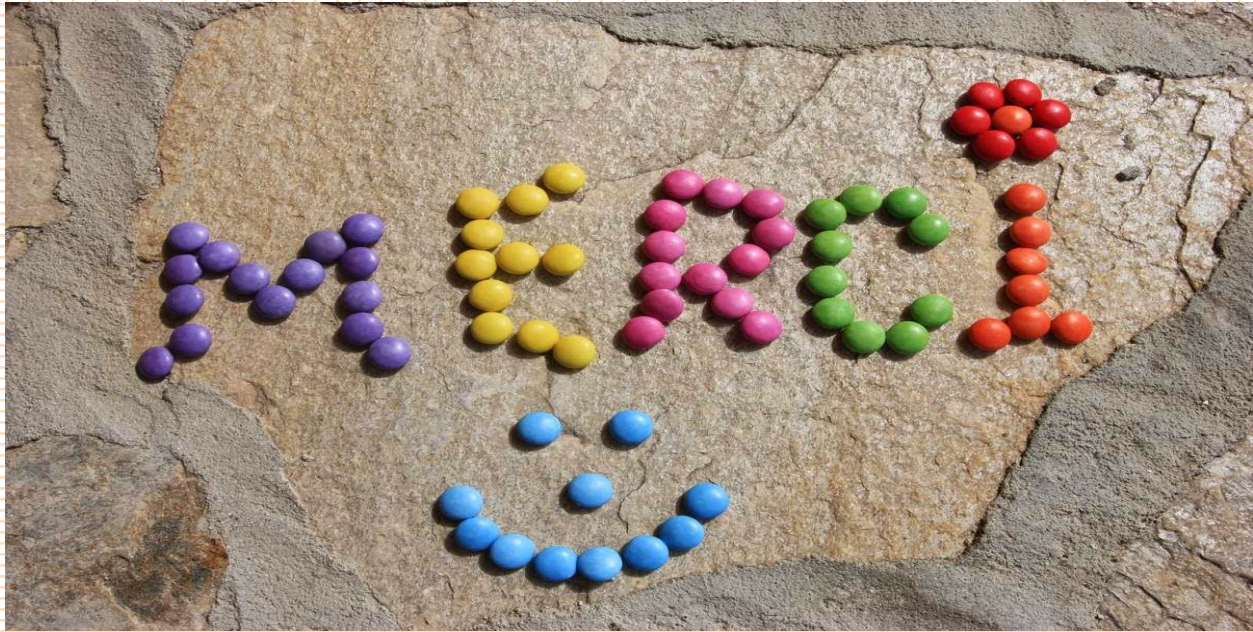
des jeux d'investigation (investir un espace)

des jeux de mémorisation

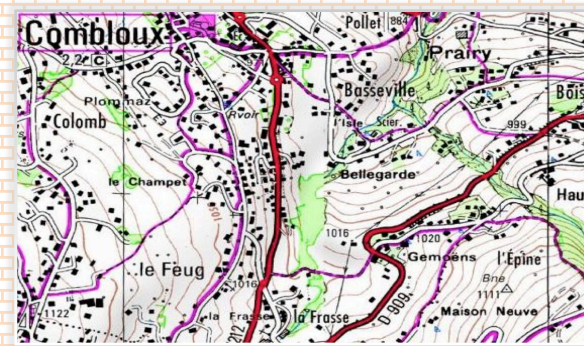
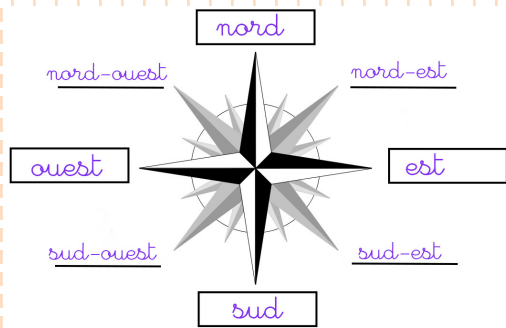
des jeux de cheminement

des épreuves d'orientation

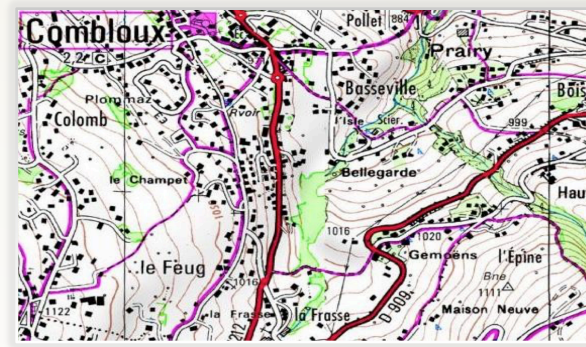
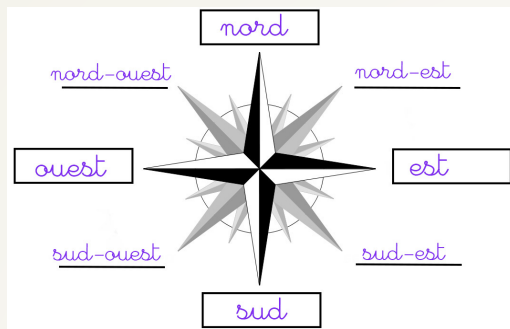
des courses d'orientation



# Activités d'orientation en fonction des âges







Se déplacer, courir et : ...

2/4 ans

- Chercher
- Regarder: prendre des informations
- Observer : établir des visées
- choisir une direction

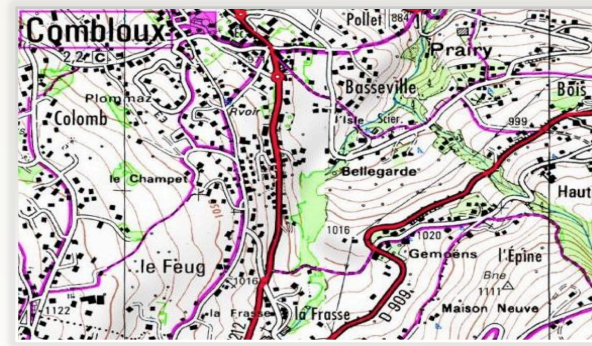
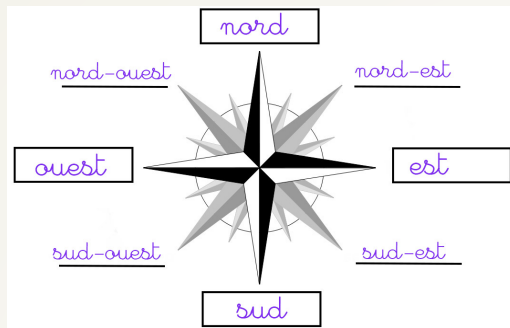
4/5 ans

- Trouver son chemin
- Suivre un chemin d'un point à un autre, construire sa trajectoire, son itinéraire

5/7 ans

- Utiliser un plan sommaire
- Se diriger d'un point à plusieurs autres par photos, d'après un balisage, ou un fléchage ou sons
- Trouver ses propres repères et les coder, les transmettre
- Décoder, lire et réaliser un balisage
- Garder son cap, trouver son chemin (tourner à D, G, aller tout droit)





Se déplacer, courir et : ...

7/8 ans

- Trouver le meilleur itinéraire
- Reconnaître les repères
- Suivre ou baliser un itinéraire donné sur une carte
- S'enhardir, s'aventurer à 2 ou à 3 dans un espace boisé ou découvert inconnu

8/9/10 ans

- Concevoir et réaliser un document de référence
- Utiliser le document de référence pour choisir, suivre un itinéraire
- Déterminer la direction à suivre à l'aide d'une boussole
- Adapter son action motrice