

ORIENTATION

En maternelle

Une démarche, une progression en cinq étapes de la PS au CE1

Les programmes de 2008 :

- Acquérir une image orientée de son propre corps
- Se repérer et se déplacer dans un espace connu
- Suivre, décrire et/ou représenter un parcours simple

Connaissances, capacités

Les règles de sécurité, l'espace familier, les moyens de déplacement, les signaux de départ et arrêt de l'activité, les zones interdites, se situer par rapport à des objets ou un lieu, suivre des trajets,

Attitudes

Observer, comparer, expérimenter.

Contenus d'apprentissage :

- Repérer les éléments remarquables et stables
- Définir la position de plusieurs objets dans un lieu connu
- Découvrir et comprendre l'organisation d'un plan figuratif
- Mise en relation indices et plan
- Anticiper et prévoir un déplacement adapté aux lieux fréquentés.
- Appréhender un espace extérieur de proximité : le square, le marché, le quartier

Pour :

- Se déplacer seul en suivant un ou plusieurs fléchages
- Refaire le même chemin plusieurs fois de suite.

Découvrir que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive: sensations, émotions

- Prendre des repères dans l'environnement pour réussir (indices et repères simples d'espace et de temps)

- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes

- Se situer et se repérer dans l'espace

➤ Prendre des repères visuels pour :

- retrouver un objet caché

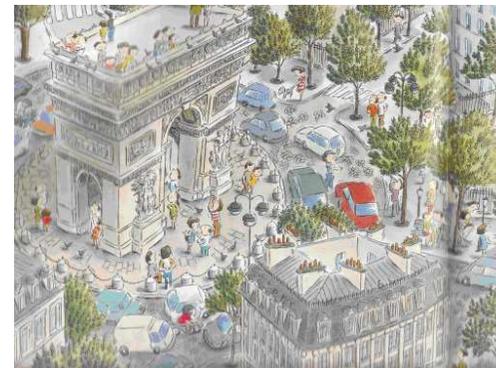
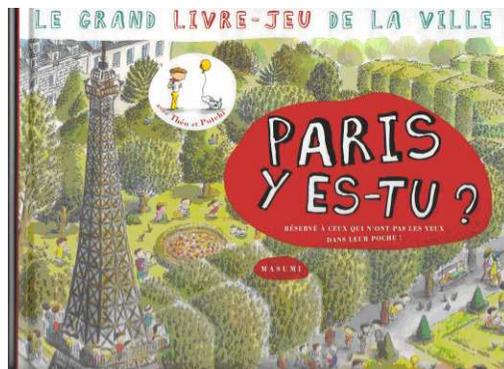
- se déplacer dans un milieu connu

- se déplacer rapidement dans un milieu connu

- Evoluer de la maquette au plan figuratif pour organiser ses déplacements

- Sécuriser ses déplacements

- Elargir son milieu d'investigation et de déplacements



Le grand livre-jeu de la ville, réservé à ceux qui n'ont pas les yeux dans leur poche !

Edition Parigramme

La structuration de l'espace (Edition EPS « les nuits blanches de Pacha »)

L'espace vécu

Le très jeune enfant, grâce au progrès de la préhension, découvre son corps ainsi que le monde des objets. La préhension lui permet aussi de construire l'espace proche mais cet espace est perçu d'un point de vue égocentrique. Vers l'âge de 2ans et jusqu'à

3ans, l'enfant se décentre progressivement. Son évolution motrice lui permet d'explorer un environnement plus vaste et d'y vivre des expériences variées. Le champ de son activité d'exploration s'étend : il teste son nouveau pouvoir moteur sur les objets et découvre leurs caractéristiques leurs fonctions. Progressivement, sa représentation de l'espace évolue et il perçoit les rapports topologiques entre les objets : la proximité entre des éléments perçus dans un même champ visuel, leur séparation qui lui permet de dissocier un objet d'un tout et enfin l'ordre qui correspond à la perception de la disposition de différents objets les uns par rapport aux autres.

Une première étape

Connaître les autres

Aller à la rencontre des différents personnels de l'école pour se rassurer. Les associer aux lieux, à leur fonction, leur nom

Une deuxième étape

Connaître les lieux

- Partir de ceux que l'on connaît car tous les élèves les fréquentent : cour, couloir, préau, salle de motricité... et ceux que seuls quelques uns fréquentent : dortoir, réfectoire...
- Nommer ces lieux, s'accorder sur leur dénomination car les lieux sont déterminés par les objets ou leur fonction par les jeunes enfants : le dortoir c'est le lit, là où on dort, le couloir, là où sont les manteaux... les mots justes manquent aux élèves, le travail sur le vocabulaire est essentiel. Différents noms étant donnés aux lieux : réfectoire ou cantine...
- Faire des photos des différents lieux pour les retrouver, les nommer et les positionner les uns par rapport aux autres en classe.



Le voleur de poule de Béatrice RODRIGUEZ (Autrement jeunesse)

Une histoire sans parole dans laquelle le trajet effectué par le renard peut être recherché et dessiné.

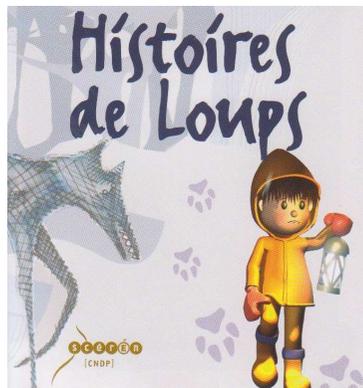
Une troisième étape

Connaissances, capacités

Construire un itinéraire, une trajectoire, se déplacer à l'aide d'une représentation, retenir des consignes, lire des indices simples, mémoriser une suite d'indices, prendre en compte le résultat de son action, dessiner, coder, représenter la réalité

Attitudes

Accepter la participation de tous, aider les autres, assurer différentes tâches



Comme cet enfant que le loup suit à la trace, dans ce remarquable DVD sur les histoires de loup (CNDP)

Se déplacer dans des lieux connus

- A partir d'une histoire, s'appuyer sur l'imaginaire qui va nous inviter à quitter la classe
Exemple : « L'histoire invisible », les traces de pas nous emmènent de page en page.
- Des pas adhésifs collés au sol nous invitent à suivre un chemin dans l'école, ils conduisent la classe entière dans un cheminement dans l'école.

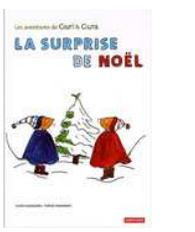


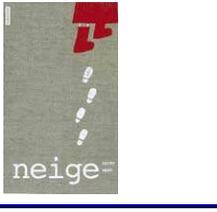
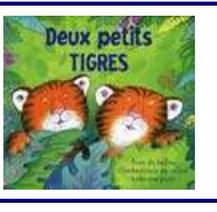
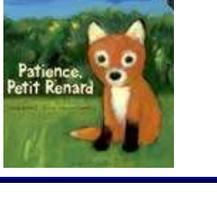
Rechercher des indices dans un lieu connu

- ✚ Pour les PS, dans la classe à l'aide de photographies, rechercher un objet caché dans le coin cuisine, dans le coin peinture, dans le coin jeux, sous le bureau ou dans l'espace de regroupement...
- ✚ Pour les MS, quelques motivations : dans la cour chasses aux trésors, se déplacer dans un lieu pour une surprise,
- ✚ Pour les GS, dans l'école, chaque lieu peut contenir un mot connu qui va constituer une phrase indiquant une action à faire qui sera la validation du jeu ex : « aller dans le réfectoire pour manger des crêpes »

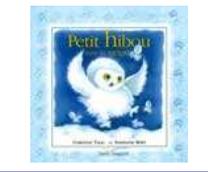
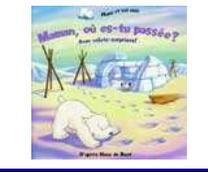


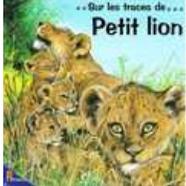
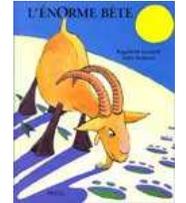
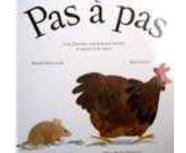
Des idées d'albums à suivre ...à la trace....

	<p>- Laurence Gruhier - Ecole des loisirs (jan 2011)</p> <p>P'tit cochon a envie de jouer mais il a perdu son yoyo et sa maman n'a pas le temps. Triste, il décide de sortir pour ne plus s'ennuyer. Il aperçoit alors un escargot. Il court alors chercher une loupe pour observer de plus près le chemin de bave laissé par l'animal. (à partir de 3 ans)</p>
	<p><u>Jeux de piste</u> - Claire Bampton - Sholto Walker (illus.) - Gründ (avr 2010) coll.Coup de coeur</p> <p>Dans la forêt, une petite souris suit un écureuil, qui suit un chat, qui suit un chien, qui suit un ours, qui suit un éléphant, qui suit qui ? MOI ! Pour apprendre à reconnaître les traces des animaux, des animations particulièrement bien réussies accompagnent cet album très amusant. (à partir de 6 ans)</p>
	<p><u>Les aventures de Guri & Gura : La surprise de Noël</u> - Rieko Nakagawa - Yuriko Yamawaki (illus.) - Autrement Jeunesse (nov 2008)</p> <p>Les souris Guri et Gura découvrent de mystérieuses empreintes de pas géantes dans la neige. En les suivant, elles arrivent devant chez elles. A l'intérieur, un manteau, une écharpe, un bonnet et des gants, tous de grande taille. Et aussi une odeur de gâteau qui vient de la cuisine, où elles trouvent le Père Noël en personne... (à partir de 6 ans)</p>

	<p>Blanc - David Pelham - Milan jeunesse (sep 2008) coll. Livres animés La trace brillante d'un escargot constitue le fil directeur de l'ouvrage, au cœur de cinq paysages réalisés en pop-up et en blanc, à la recherche d'une sauterelle cachée dans un tronc d'arbre, d'une libellule aux ailes irisées, d'un nénuphar en origami. L'escargot se trouve sur la dernière page en couleurs, se reflétant dans une mare-miroir. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Tiens tiens - Tomonori Taniguchi - Le Lézard noir (avr 2008) coll. Petit lézard Dans un univers terne, un ourson triste suit des pas colorés qui, de surprise en surprise, lui donnent le sourire. Les pas colorés qui sont portés par les uns (les fourmis, le papillon, les pommes) configurent les empreintes que laisseront les baskets grises de l'ourson à la fin de son voyage dans les couleurs. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Neige - Keiko Maeo - Marianne Bié (trad.) - Autrement Jeunesse (fév 2008) Une petite fille se promène quand il se met soudain à neiger. La neige recouvre tout et transforme un parking en terrain de jeu. Inspirée par les traces de chaussures laissés par les passants, la petite fille se met à dessiner à petits pas dans la neige. (à partir de 5/6 ans)</p>
	<p>Le nounours de Noël - Nathaële Vogel - Milan jeunesse (oct 2007) coll. Le coffre à histoires Ce conte de Noël relate la rencontre entre Titou, un jeune enfant, et un nounours perdu dans la forêt enneigée. Pour retrouver son propriétaire, le jeune héros suit les traces de pas dans la neige et va ramasser sur son chemin un petit canard, des soldats de plomb, un ballon et un cerf-volant. Il finit par découvrir que tous ces jouets proviennent de la hotte du Père Noël. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Deux petits tigres - Kirsty Neale - John Bendall-Brunello (illus.) - Parragon (oct 2007) Les deux petits tigres Tig et Tag, deux petits se sont égarés dans la jungle en suivant une grenouille. Pour retrouver leur chemin, ils décident de suivre des empreintes de pattes et croisent un paon, un éléphanteau, un serpent... Avec des illustrations gaufrées. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Patience, Petit Renard - Kate Banks - Georg Hallensleben (illus.) - Gallimard-Jeunesse (avr 2007) Petit Renard apprend avec ses parents où trouver des mûres, comment attraper des rongeurs, éviter les dangers, effacer ses traces jusqu'au jour où il sera capable de se débrouiller tout seul. (à partir de 3 ans)</p>

	<p>A qui sont ces pieds tout crottés ? - Sally Symes - Steve Lavis - Chantecler (fév 2006) Rentrant chez elle par une journée pluvieuse, madame Beaulogis trouve des traces de pas boueuses à travers toute sa maison. Mais à qui sont ces pieds tout crottés ! Un livre animé rempli de surprises où il faut découvrir qui a fait toutes ces traces... (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Ciboulet le petit lapin - Marie Duval - Pierre Couronne (illus.) - Hemma (jan 2006) coll. Contes et aventures L'enfant peut suivre les traces de Ciboulet et rencontrer ses amis, dans la forêt et dans les prés. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Géant, es-tu là ? - Sabine De Greef - Pastel (nov 2005) Roseline va chez sa grand-mère qui habite au bout du bois. Soudain, elle découvre de grandes traces de pas et elle se demande s'il s'agit de celles d'un géant, d'un brigand, d'un sorcier ou d'un loup. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>C'était l'hiver - Aoi Huber-Kono - Ed. du Panama (sep 2005) Le temps se couvre, les nuages deviennent menaçants. Soudain il neige et la terre se recouvre d'un immense manteau blanc presque immaculé. Presque, car d'intrigantes empreintes sont apparues sur la poudreuse fraîche. Mais, à qui peuvent-elles bien appartenir ? (0 à 3 ans)</p>
	<p>Akiko la curieuse : petit conte zen - Antoine Guilloppé - P. Picquier (oct 2004) Akiko est une petite fille japonaise vivant au pied du mont Fuji. Avidée d'aventure, elle se lance dans une courte quête qui lui apprendra à ne pas faire demi-tour au premier obstacle venu, à affronter le danger et à maîtriser ses peurs si elle veut parvenir au bout du chemin, là où l'attend une belle surprise. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Mon jardin en hiver - Ruth Brown - Gallimard-Jeunesse (sep 2004) La lune brille sur la campagne enneigée et, sous l'arbre au fond du jardin, le renard pourchasse le rat, le chat guette les oiseaux, tout le petit peuple du jardin s'agite dans le silence de la nuit. Au matin, ils ont disparu, mais on peut encore deviner leurs allées et venues grâce à leurs traces. (à partir de 3 ans)</p>

	<p><u>C'est parti, mon kiki !</u> - Vincent Bourgeau - Nathan Jeunesse (sep 2004) coll. Poussins & Cie Tom le chat a perdu Kiki, sa petite souris. Le jeu consiste à suivre les empreintes de Kiki pour la retrouver. (0 à 3 ans)</p>
	<p>- Gerda Muller - Ecole des loisirs (mar 2004) Un livre à énigmes sur la nature pour développer le sens de l'observation de l'enfant. (à partir de 3 ans)</p> <div data-bbox="465 440 2007 632" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>- Gerda Muller - Ecole des loisirs (nov 2002) A qui sont ces traces ? Qui sont ces personnages que l'on ne voit jamais ? Qui a fait quoi ? Une foule d'indices (notamment les petits dessins au début et à la fin de l'album) permettent de deviner ce qui a pu se passer. (à partir de 3 ans)</p> </div>
	<p><u>Petit hibou dans la neige (livre en relief)</u> - Christine Tagg - Stephanie Boey (illus.) - Gautier-Languereau (nov 2003) La maman de Toudou est partie chercher le dîner et le petit hibou s'ennuie tout seul. Dehors il aperçoit des empreintes, il se penche pour mieux les voir... Et tombe du nid ! Il ne lui reste plus qu'à suivre ces traces pour retrouver sa maman. Un album en relief avec des éléments à caresser. (à partir de 3 ans)</p>
	<p><u>Maman, où es-tu passée?</u> - d'après Hans de Beer - DiCicco studios (illus.) - Susan Hill (adapt.) - la Ronde des étoiles (nov 2002) Plume veut retrouver sa maman en suivant les empreintes dans la neige. Mais ces empreintes sont-elles bien celles de sa maman ? Des volets-surprises permettent aux enfants d'accompagner Plume dans sa recherche. (à partir de 3 ans)</p>
	<p><u>Le voyage de l'escargot</u> - Ruth Brown - Anne de Bouchony (trad.) - Gallimard Jeunesse (avr 2000) Un beau matin, Bavou l'escargot part en voyage. Mais où va-t-il exactement ? Nous le suivons pas à pas et participons avec lui à ce voyage vu d'une façon un peu spéciale. La chute de l'histoire fera sourire tous les lecteurs, grands et petits! Nous découvrons à la fin du livre le parcours fait par Bavou.</p>
	<p><u>Qui va là ?</u> - Kate Banks - Georg Hallensleben (illus.) - Gallimard-Jeunesse (oct 1998) coll. Octavius Où mènent les traces dans la neige ? A qui sont ces empreintes ?</p>

	<p>Petit Lion - Pierre Couronne (illus.) - Marie Duval - Hemma (oct 1997) coll. Sur les traces de... En suivant les traces de Petit Lion on découvre la savane africaine et la vie quotidienne d'un groupe de lions. (à partir de 3 ans)</p>
	<p>L'énorme bête - Ragnhild Scamell - Sally Hobson (illus.) - Pastel (mar 1997) Quelle est cette énorme bête qui piétine les champs pendant la nuit ? Personne ne l'a encore vue. Mais le cochon l'a entendue grogner. La chèvre a aperçu une touffe de ses poils et l'oie a senti son souffle chaud. Tout le monde a peur... (à partir de 3 ans)</p>
	<p>Où est passé le Père Noël ? - Alex Sanders - Pierrick Bisinski - Ecole des loisirs (oct 1996) coll. Loulou et compagnie Le Père Noël est-il tombé dans la mare ? A-t-il grimpé dans l'arbre ? Mais non, regarde, on voit son bonnet rouge dépasser derrière la cheminée ! (0 à 3 ans)</p>
	<p>Pas à pas : une histoire rondement menée à suivre à la trace (livre animé) - David Hawcock - Jan Lewis (illus.) - Albin Michel-Jeunesse (1994) Le jeune lecteur suit pas à pas les empreintes qu'un animal a laissées sur chaque page.</p>

Une quatrième étape

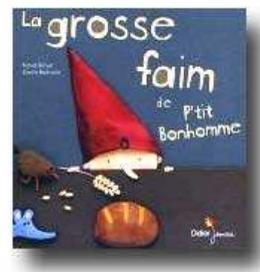
Se déplacer dans des lieux inconnus de l'école

- Une autre fois les pas vont nous amener dans des lieux encore inconnus ex : les autres classes, le bureau du directeur, la salle des maîtres...
- Ces pas vont aussi questionner les élèves des autres classes qui vont aussi s'amuser à les suivre
- Des pas de différentes couleurs pour des cheminements différents effectués en petits groupes

- Des pas aux rubans aux flèches qui vont nous indiquer un sens de déplacement. Il est essentiel que les flèches nous mènent réellement dans des lieux différents car l'enfant risque toujours de faire demi tour. Le problème de la mémoire immédiate ne facilite pas un déplacement trop long chez le jeune enfant
- Devoir prendre un animal dans chaque lieu. De retour en classe organiser les différents animaux sur le chemin parcouru, on peut s'appuyer sur un récit et l'ordre chronologique de la découverte des animaux.

S'habituer aux cheminements

Retrouver le cheminement de personnages dans les albums de jeunesse : refaire le chemin du petit chaperon rouge, inventer celui du Petit Poucet...



Travailler à partir d'images séquentielles dès la PS.

Retrouver les déplacements de p'tit bonhomme...

En salle d'EPS

« Boucle d'or rentre à la maison » (100 heures d'EPS pour la maternelle CRDP de Montpellier)

- En salle aménagée de plots, de cerceaux et jalons diverses ou en extérieur. Enfants en binômes. Boucle d'or est perdue dans la forêt et demande son chemin pour rentrer chez elle : le maître + l'ASEM donnent des indications orales (points d'arrivée différents pour chaque groupe), le reste du groupe observe et vérifie que les indications sont bien comprises.
- Dans un deuxième temps, les indications sont données par les enfants
- Valider les itinéraires par des cueillettes en cours de trajet

Autres situations possibles

- Dire à mon copain où j'ai caché l'objet afin qu'il le retrouve
- Retrouver tous les objets qui ont changé de place ou disparus
- Effectuer son parcours le plus vite possible pour revenir au point de départ
- Décrire son parcours à un camarade et le faire avec lui.
 - A partir d'un message oral : « aller vers le plot qui est devant la porte verte »
 - A partir d'un message écrit
 - A partir d'un schéma

Savoir lire des repères

- Mémoriser son déplacement et affiner ses repères
- Appréhender la représentation symbolique d'un espace connu et vécu

Représenter des parcours, créer un parcours dans l'école pour les autres

Symbolisation des éléments : escaliers, classe, cour...

Ecriture du nom des lieux

La structuration de l'espace (Edition EPS « les nuits blanches de Pacha »)

L'espace vécu

Ce n'est qu'après 5, 6 ans, grâce aux progrès de la décentration, que l'enfant peut penser l'espace en dehors de lui-même. L'observation lui permet de se représenter l'espace et il ne lui est plus nécessaire de se déplacer.

Autres exemples de situation

- Montrer à mon copain sur la maquette où j'ai caché l'objet afin qu'il le retrouve
- Placer ou retrouver le plus vite possible des objets figurant sur la maquette.

- A partir du plan des différents groupes, cacher et/ou retrouver des objets, le plus vite possible en fonction de la configuration des lieux
- Discriminer espace sans ou avec danger pour les courses ou marches
- Sur un plan préparé en classe, retrouver des objets placés par le maître ou des lieux remarquables

Une cinquième étape

Se déplacer dans des lieux de proximité : un square

- Le plan « le plus juste » découverte des limites, des éléments remarquables du square.
- Dessiner le plan du square de retour en classe et laisser les élèves décider collectivement du plan le « plus juste » en définissant les critères qu'ils souhaitent retenir

➤ A la recherche de balises :

- Recherche de balises (photos d'éléments remarquables) par groupes
- Rechercher deux balises (photos) à la suite par 2
- Recherche individuelle de balises (photos)

Validation faite par l'adulte qui choisit ou non de donner un autre parcours aux élèves en fonction de leurs réussites.

➤ Se déplacer en suivant des flèches

- Trois parcours différents à faire en groupes
- Pointer sur une fiche les balises (dessins) disposées tout le long du parcours sur quelques flèches, par 2, individuellement. Vérification par l'adulte

Avant la sortie	
1- Se procurer le plan du square	
GS	CP/CE1
<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas montrer le plan - Découvrir les lieux sur place - Se situer dans le quartier 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherches sur Internet - Montrer le plan et se situer dans le quartier - Inscrire le nom des rues
2- Autorisation	
Autorisation à demander au Directeur de l'école	
Autorisation à demander au responsable des parcs et jardins	
Sortie avec les élèves	
- Faire le tour du square	
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les entrées, les limites du square - En faire un plan succinct dans sa tête à dessiner de retour en classe - 	<ul style="list-style-type: none"> - inscrire sur la carte le nom des rues
<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher les éléments remarquables - En faire des photos pour les séances suivantes 	<ul style="list-style-type: none"> - colorier sa carte à partir du codage : <ul style="list-style-type: none"> ➤ vert : zones boisées ➤ jaune : parties herbeuses ➤ rouge : les chemins ➤ bleu : les rivières, plans d'eau ➤ reste en blanc : les espaces sableux
<ul style="list-style-type: none"> - Décrire les éléments remarquables kiosque, fontaine, statue, bâtiment... 	
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer par groupe avec un accompagnateur à la recherche d'un élément remarquable 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les bancs, les lampadaires
	<ul style="list-style-type: none"> - Situations motrices, faire le tour du square en courant

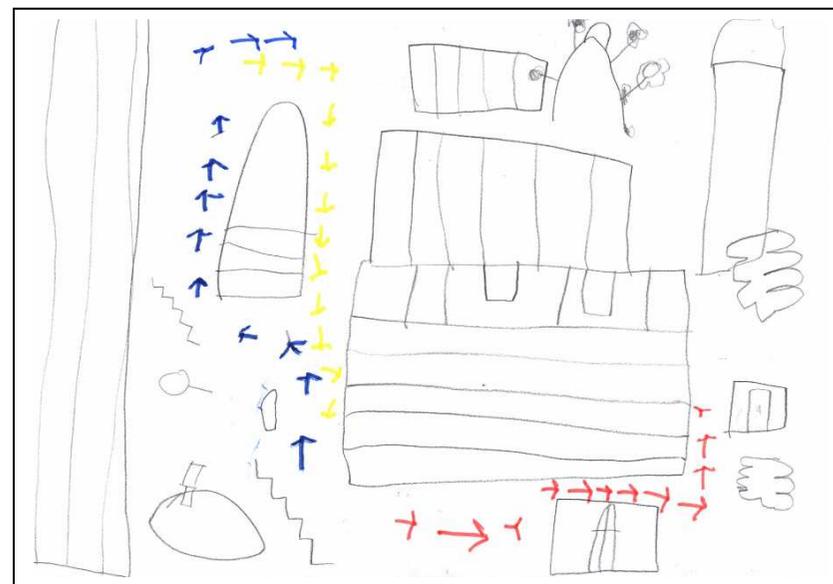
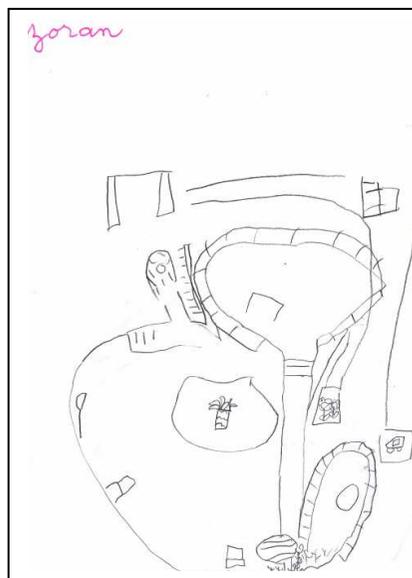
- Rechercher plusieurs éléments remarquables à la suite	- En groupe sur différents chemins
- Rechercher le chemin le plus court pour se rendre à un point donné	- Sur des chemins inversés
- Rechercher le chemin le plus long pour se rendre à un point donné	- Recherche d'itinéraires
De retour en classe	
- Dessiner le plan « le plus juste » - Positionner les photos sur un plan succinct	- Finaliser le coloriage - Indiquer des itinéraires

Quelques éléments remarquables du square Antoine Blondin :



Parcours fléchés dans le square Antoine Blondin vu par Moctar, grand de l'école maternelle 61, rue de Vitruve

Plan du square Antoine Blondin vu par Zoran de L'école maternelle 61, rue Vitruve 75020 Paris



Plan du square Sarah Bernhardt par Diane élève de CP

ESPACE

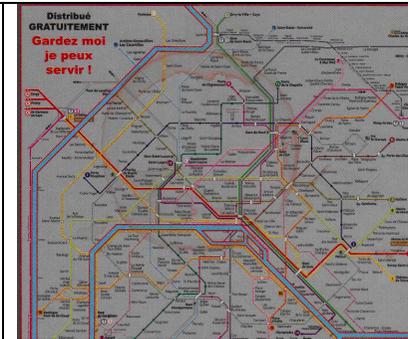
- Dans
- Dedans / Dehors
- A l'intérieur / A l'extérieur
- Sur / Sous
- Dessus / Dessous
- Entre
- En bas / En bas
- A côté
- Loin / Près
- Ici / Là / Là bas
- Autour
- Au milieu
- A gauche / A droite
- Devant / derrière
- Loin de / Près de
- En face de
- A travers
- Au coin de
- Après / Avant
- Près de / Loin de

Petit à petit l'élève est amené à se déplacer dans l'espace, à représenter cet espace et à utiliser des repères codés pour y agir.
Il va ainsi évaluer des distances, des directions, les reliefs du terrain, les durées.

Passer du croquis, à l'esquisse, à l'épure et au schéma

Montrer et manipuler des cartes, des plans :

- Plan du métro
- Vue cavalière de Paris
- Carte routière
- Carte topographique
- Carte marine
- Planisphère
- Mappemonde ...



- **Mais aussi, pourquoi pas....**

- **Google Hearth**



GPS

Une carte géographique est une représentation. Elle s'inscrit dans une démarche de communication. Par conséquent, les conventions graphiques utilisées doivent être adaptées au lectorat ciblé et ne sont pas universelles. Elles ont évolué au cours du temps et continuent à évoluer en fonction de la culture des auteurs ou des lecteurs, de même que les unités de mesures (yard,

coudée, verges, mètre, etc.). En effet, selon les pays et les domaines d'application les mêmes entités peuvent être représentées de manières différentes. Les conventions graphiques utilisées pour représenter les phénomènes sur une carte sont décrites dans sa légende.

Les progrès de l'informatique permettent maintenant de visualiser une carte avec une simulation « 3D » de relief, ou un ou plusieurs fond de couches SIG, ou un assemblage d'images satellite en *relief exacerbé* (avec Google Earth, par exemple, qui est un logiciel permettant de survoler virtuellement tout le globe terrestre)

En classe, avec les *GS*, tout un travail de cheminement peut être conduit à partir des labyrinthes, il ne faudra pas sous estimer ce qu'ils représentent encore dans l'inconscient collectif.

*Un **labyrinthe** (λαβύρινθος en grec, labyrinthus en latin) est un tracé sinueux, muni ou non d'embranchements, d'impasses et de fausses pistes, destiné à perdre ou à ralentir celui qui cherche à s'y déplacer. Ce motif, apparu dès la préhistoire, se retrouve dans de très nombreuses civilisations sous des formes diverses.*

Son étymologie reste incertaine. Il désigne dans la mythologie grecque une série complexe de galeries construites par Dédale pour enfermer le Minotaure.

De nos jours, le terme de labyrinthe désigne une organisation complexe, tortueuse, concrète (architecture, urbanisme, jardins, paysages...) ou abstraite (structures, façons de penser...), où l'homme peut se perdre. Le cheminement du labyrinthe est difficile à suivre et à saisir dans sa globalité.

Le labyrinthe prend aussi la forme du jeu, plaisir de se perdre (notamment celui du jeu de l'oie). Les créateurs multiplient les circonvolutions artistiques et sophistiquées. Enfin, ultime avatar, le labyrinthe est devenu le jeu de la marelle. Le radical de ce mot signifie "pierre", ce qui n'est pas sans rapport avec la construction de l'architecte Dédale. Mais par la forme même du tracé, ce jeu évoque les églises avec leur nef, leur transept et le chœur. Pareille christianisation du mythe initial montre qu'il s'agit maintenant non plus de s'égarer ou d'interdire à quelqu'un de trouver la sortie, mais insiste sur le cheminement spirituel à suivre : l'âme doit passer de la terre (l'entrée de l'église) au ciel (symbolisé par le chœur) en connaissant diverses vicissitudes (les cases de la nef et du transept). Mais il est vrai que jamais les enfants ne se sont rendus compte qu'ils jouaient en fait... le salut de leur âme. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Labyrinthe>

Le labyrinthe (100 heures d'EPS pour la maternelle. CRDP de Montpellier)

- Par 2, dans la cour, parcours comportant des obstacles disséminés. Lieu de départ et point d'arrivée imposés et connus. Chaque enfant choisit son itinéraire pour aller à un but et le dessine sur un papier. Son partenaire devra ensuite suivre le même chemin à partir du dessin de son camarade.
- Se mettre d'accord sur les symboles pour dessiner
- Raccourcir ou allonger la distance
- Placer des balises intermédiaires (ou objets à rapporter)

Quelques exemples pour cheminer en classe<http://www.teteamodeler.com/dossier/jeux/labyrinthe.asp>



Jeu de labyrinthe à imprimer :

Labyrinthe de Noël 2



Jeu de labyrinthe à imprimer pour Noël :

Labyrinthe de Noël 3 - un jeu pour s'amuser en attendant Noël



Jeu de labyrinthe à imprimer :

Imprimer le labyrinthe 6 sur le repérage dans l'espace



Jeu de labyrinthe saint Nicolas :

Labyrinthe Saint Nicolas un jeu pour aider saint Nicolas à trouver son âne



Jeu de labyrinthe de Noël à imprimer :

Labyrinthe de Noël 1 votre enfant saura-t-il aider le Père Noël à trouver le sapin ?



Jeu de labyrinthe gratuit :



Jeu de labyrinthe à imprimer :

Imprimer le labyrinthe [5](#) sur le repérage dans l'espace

[Labyrinthe de Noël 4](#) - un jeu à imprimer sur Noël



Jeu de labyrinthe à imprimer :

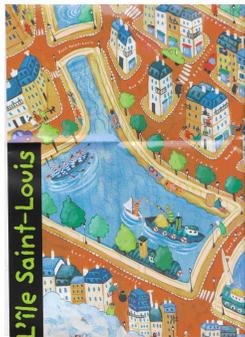
[Labyrinthe de Noël 6](#) pour s'amuser avec le Père Noël

La structuration de l'espace (Edition EPS « les nuits blanches de Pacha »)

L'espace conçu

A la fin de la scolarité élémentaire, vers 10 ou 11ans, l'enfant peut représenter l'espace en dehors de tout déplacement et sans avoir recours aux perceptions sensorielles.

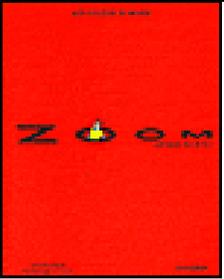
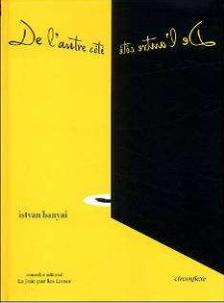
Utiliser la littérature de jeunesse pour observer les plans, les différents points de vue, les plans rapprochés, les contre plongées, les gros plans, les perspectives, les vues cavalières....



Rallyes dans Paris (Parigramme)

La perspective cavalière s'inscrit en quelque sorte à mi-chemin entre la perspective naturelle et la projection plane.

Quelques albums...

	<p><i>Zoom</i> <u>Istvan Banyai</u></p>	<p>Gros plan : un coq. Zoom arrière : deux enfants dans une ferme. Nouveau zoom arrière : la ferme n'est qu'un jouet entre les mains d'un autre enfant... De page en page, ce jeu de poupées russes visuel nous invite à une nouvelle lecture de la réalité. Et pour les plus jeunes, sous la forme d'un apprentissage du regard, il montre que la vérité n'est parfois qu'une question de point de vue !</p>
	<p><i>De l'autre côté</i> <u>Istvan Banyai</u></p>	<p>Que se passe-t-il derrière le rideau ? Qu'y a-t-il de l'autre côté du rivage ? Que voit le tigre depuis sa cage ?... Cet album sans texte réserve bien des surprises. Ludique et plein d'humour, ce malicieux jeu de perspectives stimule la curiosité et l'imagination. Pour tous, dès 5 ans.</p>

Les angles de vue : Un article sur Y. POMMAUX

Y.POMMAUX est un des auteurs d'albums qui joue le plus avec les mouvements de plongée, de contre-plongée et les changements brusques entre les deux. Ces ruptures obligent le lecteur à être très vigilant pour « arriver à suivre », mais elles lui donnent en même temps un pouvoir surhumain puisque en un temps record, il a l'illusion de se déplacer dans les trois dimensions, libéré de la pesanteur, pouvant aussi bien évoluer dans les airs que sous la mer. Un des plus beaux exemples se trouve certainement réalisé avec l'album *Tout est calme!* dans lequel presque toutes les pages seraient à citer. Mentionnons au moins les pages où après nous avoir montré en plongée verticale le port avec un pêcheur en ciré jaune et une « matelote » sur une barque bleue, l'auteur nous fait déplacer dans l'image suivante à hauteur d'eau puisqu'il est possible d'apercevoir les semelles du pêcheur encore assis sur le quai. Quant à l'image suivante, il faut imaginer que nous sommes descendus d'un cran encore dans la mesure où il est possible de voir une petite fille sous l'eau en train de perdre ses vêtements.