



Activité : Orientation

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Compétence de fin de cycle

Les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements

Objectifs

représenter les éléments caractéristiques par des pictogrammes.

Organisation

Les élèves sont par groupe en dirigé avec l'enseignant. A l'aide de photos de différents coins de la classe ils proposent des représentations pour les différents coins de la classe.

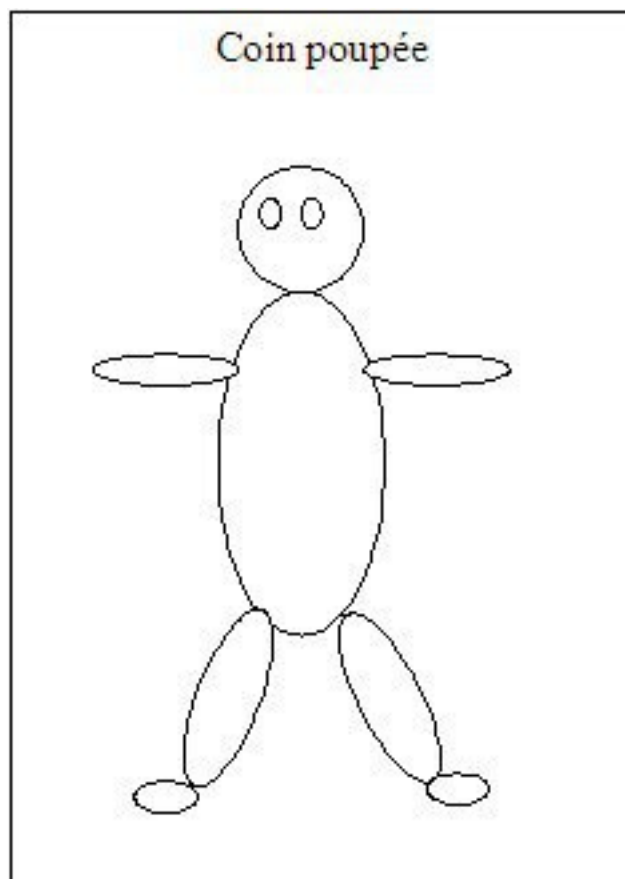
Matériel

Photos des différents coins de la classe, proposition d'image associée au texte

coin cuisine : dessin d'une assiette

coin bricolage : dessin d'un marteau...

exemple coin poupée



Consigne

Premier temps

Nous allons faire des codages des différents coins de la classe, c'est à dire nous allons créer une affiche qui nous dira ce que nous pouvons trouver dans ces coins. Vous regardez le coin et vous me dites par quel dessin vous voulez que nous la présentions.

Deuxième temps :

Les pictogrammes sont retournés sur une table, Par deux, vous prenez une image et vous allez la poser, (l'accrocher) dans le bon coin. Quand toutes les images sont placées nous allons ensemble vérifier

Troisième temps

prendre des objets à replacer dans les bons coins sur les pictogrammes d'abord puis les replacer dans la classe.

Critères de réussite

Indiquez des éléments caractéristiques

Critères de réalisation

Tous les coins de la classes sont identifiés par un dessin

Variables didactiques

Chaque coin est identifié par son mot

haque coin est identifié par un pictogramme

Trame de variance

espace	Organisation du groupe	mode d e guidage	Type de balise	Forme des déplacements
<p>Terrain + ou - connu : Salle de classe, Cour de l'école, terrain de jeu, quartier Espace inconnu Découvert ou arboré Terrain + ou - grand</p>	<p>En groupe avec ou sans adulte A 3 ou 4 E n collaboration en opposition</p>	<p>Flèches o u traces (lignes o u objets à suivre) Verbal, nombre restreint de mots Sonore Gestuel Rébus ou écrit Photos Dessin, plan, carte Azimut e t distance Photo du lieu ou point de prise de vue</p>	<p>Gommette Tampon Mots ou phrase Action à réaliser Questions Rébus Ramener un objet ou une plante Reconnaître un végétal ou un paysage Dessin à faire Poinçon</p>	<p>Marcher ; Courir Aller plus vite que Aller le plus vite possible</p>
<p>Du plus petit et connu au plus grand et plus inconnu</p>	<p>Du grand groupe au trio</p>	<p>Du plus concret au plus abstrait</p>	<p>Du plus long (pour se reposer) au plus rapide et plus abstrait</p>	<p>De la marche à la course</p>