



Le jeu des erreurs

Activité : Orientation

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

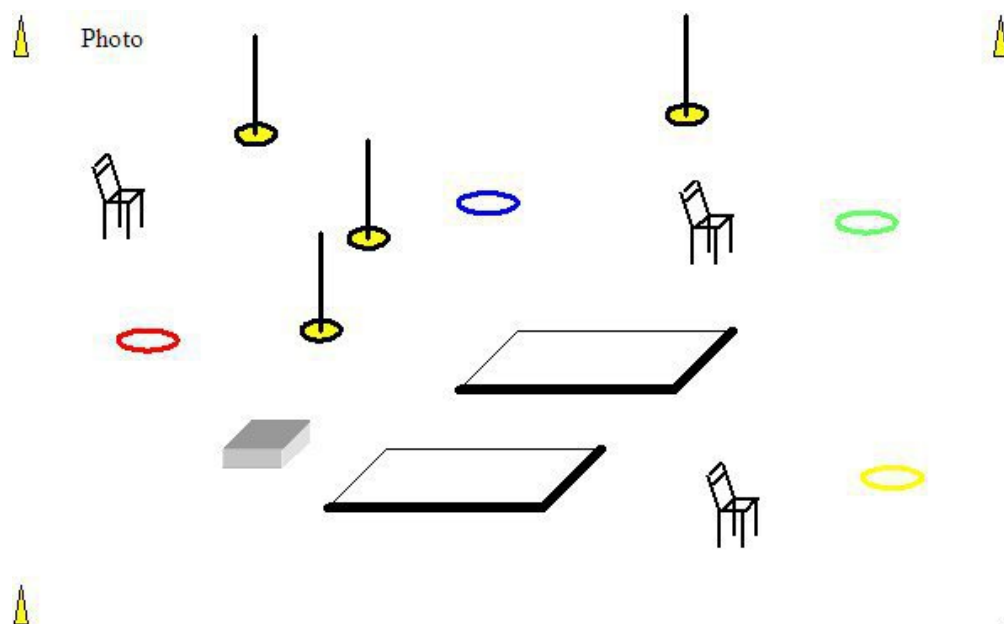
- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Compétence de fin de cycle

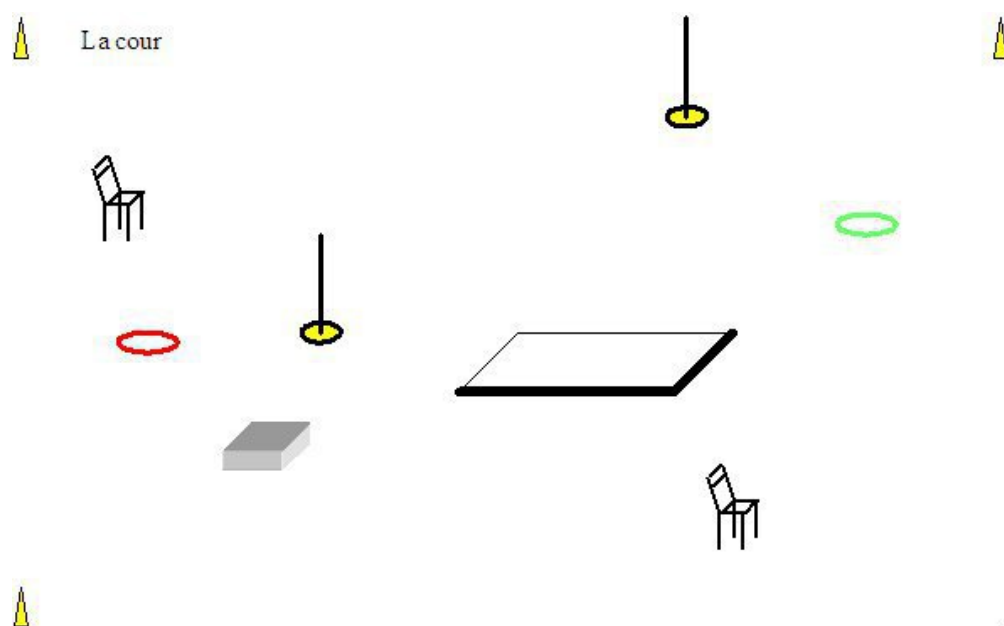
Les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements

Organisation

Le maître a placé des objets (chaise , lattes, cerceaux, cordelettes, plots, anneaux)
Il prend une photo de l'ensemble.



Au moment du cours il replace les objets sauf quelques uns.



Par groupe les élèves ont une photo et doivent indiquer les objets qui manquent puis les replacer dans la cour.

Matériel

chaise , lattes, cerceaux, cordelettes, plots, anneaux,

Consigne

Chaque groupe doit s'occuper d'une catégorie d'objets, groupe 1 : les anneaux, groupe 2 : les cerceaux,

A l'aide la photo vous devez identifier les objets qui manquent et ensuite vous allez les remettre en place.

Critères de réussite

identifier tous les objets manquants sauf 2

Critères de réalisation

mettre en rapport le terrain et la photo

compter les objets

organiser l'espace , situer les objets dans l'espace

Variables didactiques

nombre d'objets

une seule catégorie mais avec des couleurs différentes par groupe

éléments en trop ou en moins

erreurs d'emplacements d'objets

Trame de variance

espace	Organisation du groupe	mode de guidage	Type de balise	Forme des déplacements
Terrain + ou - connu : Salle de classe, Cour de l'école, terrain de jeu, quartier Espace inconnu Découvert ou arboré Terrain + ou - grand	En groupe avec ou sans adulte A 3 ou 4 En collaboration en opposition	Flèches ou traces (lignes ou objets à suivre) Verbal, nombre restreint de mots Sonore Gestuel Rébus ou écrit Photos Dessin, plan, carte Azimut et distance Photo du lieu ou point de prise de vue	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	Marcher ; Courir Aller plus vite que Aller le plus vite possible
Du plus petit et connu au plus grand et plus inconnu	Du grand groupe au trio	Du plus concret au plus abstrait	Du plus long (pour se reposer) au plus rapide et plus abstrait	De la marche à la course