



Organiser un jeu de piste dans la classe, dans la cour

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

mémoriser un parcours

Organisation

Premier temps

les élèves sont par groupe de 4 ou 5. chaque groupe a 5 flèches de la même couleur que sont groupe.

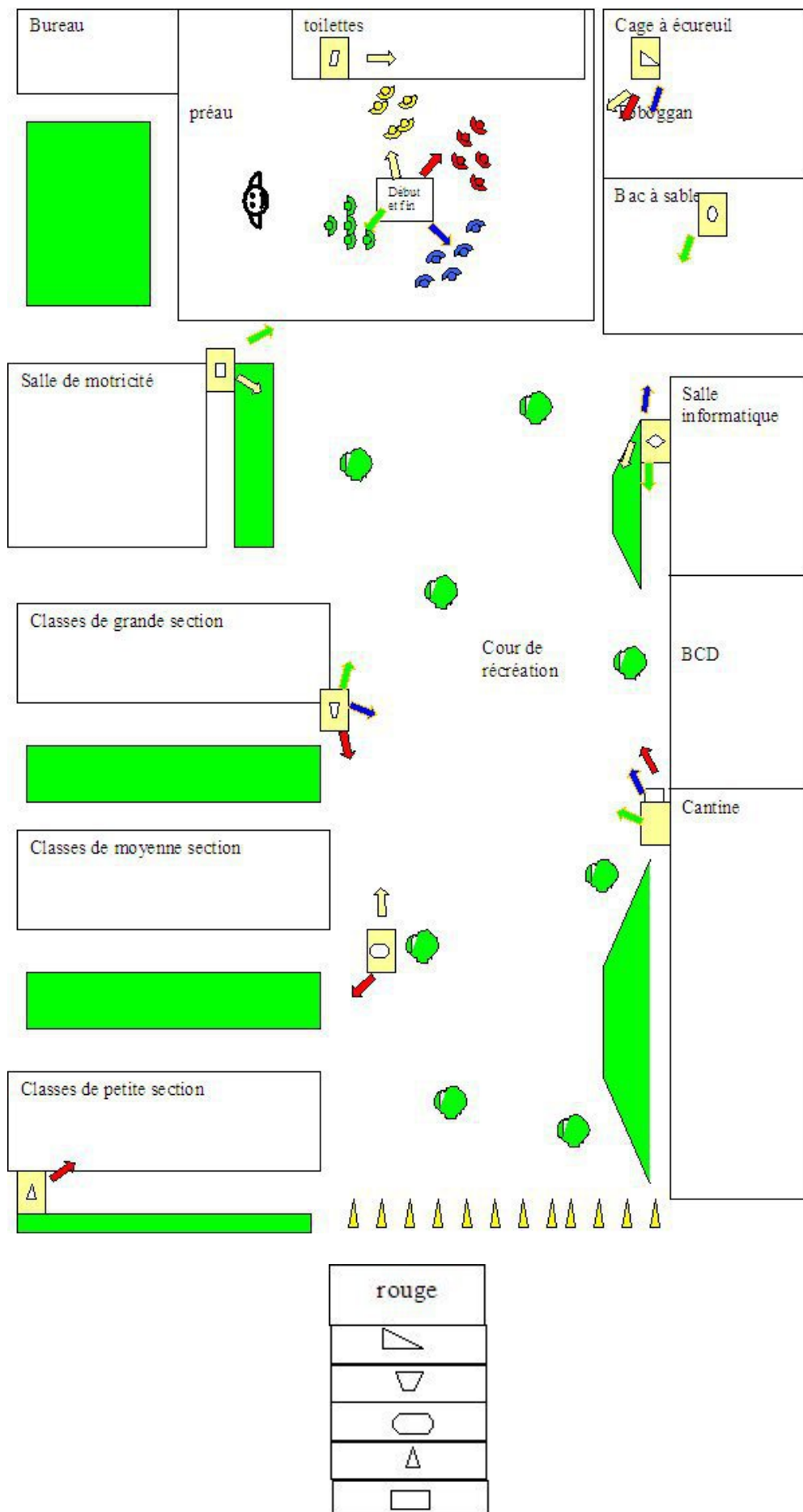
Des balises sont placées dans la cour au préalable par l'enseignant.

Les enfants doivent à partir de la tables de départ :

organiser un parcours fléché

relever le parcours à l'aide de la feuille de contrôle

exemple parcours rouge :



Deuxième temps :

Plusieurs parcours sont ainsi tracés à l'aide de flèches de couleur. A certains endroits des balises (carré de couleur avec un pictogramme) sont placé sur ces parcours.

Les groupes doivent alors faire tous les parcours et relever sur leur feuille de contrôle l'ordre des balises.

Rouge	Bleu	Jaune	Vert

Matériel

flèches de couleur, carré de carton de couleur avec pictogramme ou carte de gommettes

Consigne

Vous devez réaliser le parcours fléché, et indiquer dans l'ordre les dessins des balises. Vous prenez sur la balise une gommette et vous la collez sur votre feuille dans l'ordre.

1	2	3	4	5

Critères de réussite

trouver toutes les balises sauf 1, 2, ou 3

Critères de réalisation

reconnaître les couleurs des flèches

trouver les cartons

reproduire les dessins ou coller les gommettes dans le bon ordre

Variables didactiques

- nombre de flèches,
- distance entre les flèches
- longueur et difficultés du parcours
- nombre de balises

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