



# Suivre un trajet

**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

- se situer dans l'espace par rapport
- rendre compte de l'espace parcouru

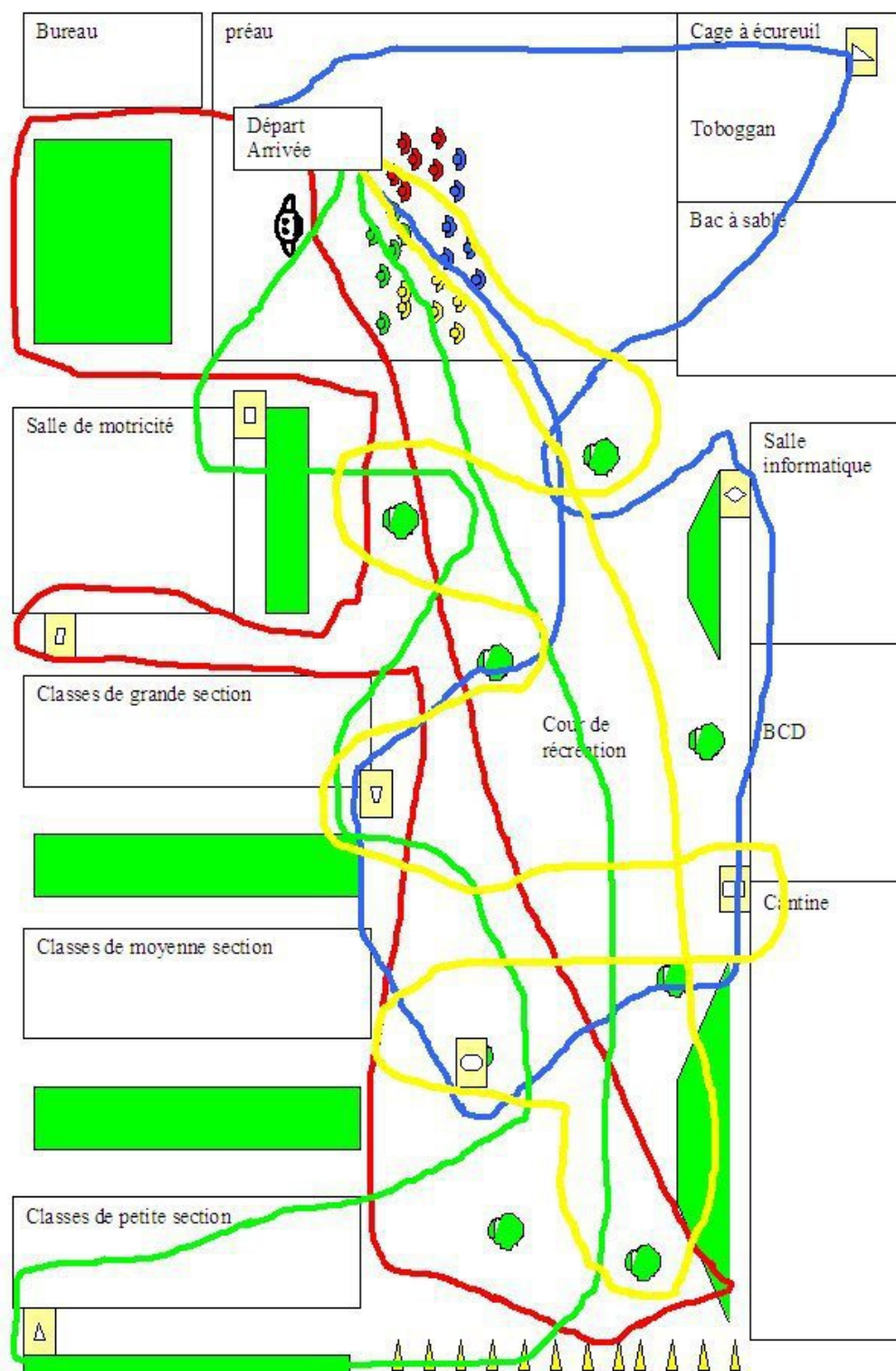
# Organisation

Les élèves sont par groupe de 4 ou 5.

Dans la cour de l'école un parcours est tracé, avec un point de départ et un retour au même point.

Soit la cour de l'école est riche en mobilier urbain, dans ce cas vous dessinez un parcours sur la photo, soit elle est pauvre, alors dans ce cas vous disposez des plots, cerceaux, poteaux, avant de prendre la photo, et vous les remplacez le jour de la leçon.

Vous pouvez prendre une photo et tout de suite, Sous "paint" ou "draw" vous pouvez dessiner le parcours sur la photo à l'ordinateur et le monter aux élèves.



## Matériel

---

Plots, cerceaux, chaises, poteaux

## Consigne

---

Vous allez parcourir en groupe de couleur le parcours dessiné sur la photo, Attention quand vous revenez vous devez me dire ce que vous avez vu.

## Critères de réussite

---

- Suivre le chemin sans se tromper
- décrire chronologiquement le parcours

## Critères de réalisation

---

- identifier les éléments caractéristiques du parcours
- utiliser un vocabulaire précis ( topologique, connecteur temporel : premièrement,après, puis, enfin...)

# Variables didactiques

- mettre des objets insolites
- faire dessiner le parcours suivi

## Trame de variance

espace	Organisation du groupe	mode de guidage	Type de balise	Forme des déplacements
<p>Terrain + ou - connu : Salle de classe, Cour de l'école, terrain de jeu, quartier</p> <p>Espace inconnu</p> <p>Découvert ou arboré</p> <p>Terrain + ou - grand</p>	<p>En groupe avec ou sans adulte</p> <p>A 3 ou 4</p> <p>En collaboration en opposition</p>	<p>Flèches ou traces (lignes ou objets à suivre)</p> <p>Verbal, nombre restreint de mots</p> <p>Sonore</p> <p>Gestuel</p> <p>Rébus ou écrit</p> <p>Photos</p> <p>Dessin, plan, carte</p> <p>Azimut et distance</p> <p>Photo du lieu ou point de prise de vue</p>	<p>Gommette</p> <p>Tampon</p> <p>Mots ou phrase</p> <p>Action à réaliser</p> <p>Questions</p> <p>Rébus</p> <p>Ramener un objet ou une plante</p> <p>Reconnaître un végétal ou un paysage</p> <p>Dessin à faire</p> <p>Poinçon</p>	<p>Marcher ;</p> <p>Courir</p> <p>Aller plus vite que</p> <p>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>