



Coder son slalom sur un plan sommaire

Activité : Orientation

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Compétence de fin de cycle

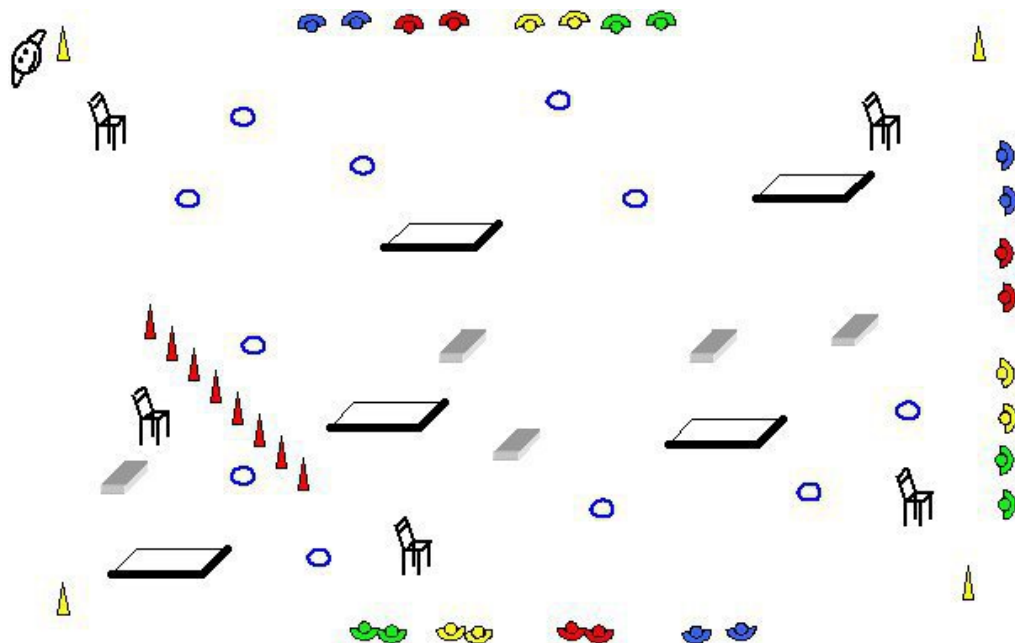
Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.

Objectifs

- Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Organisation

Un parcours avec chaise, table, cerceaux, cordelettes, plots.



Matériel

plots, cerceaux, chaises, tables, dossards

Consigne

Premier temps :

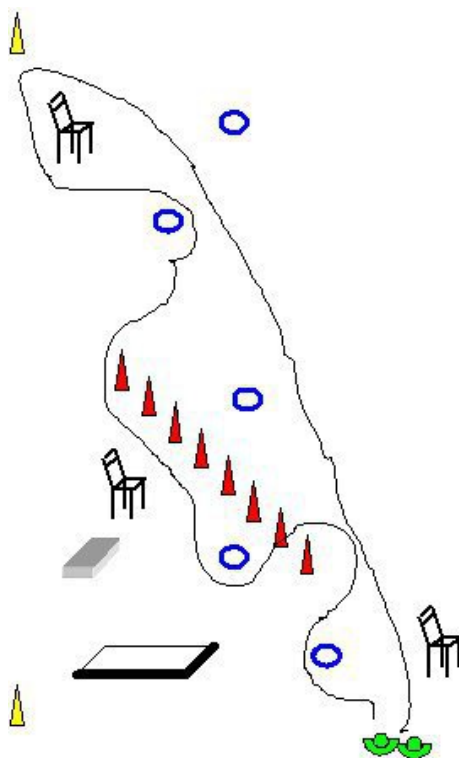
Vous vous déplacez dans le parcours pendant 30 secondes, puis vous reportez sur votre feuille le chemin que vous avez suivi.

Deuxième temps :

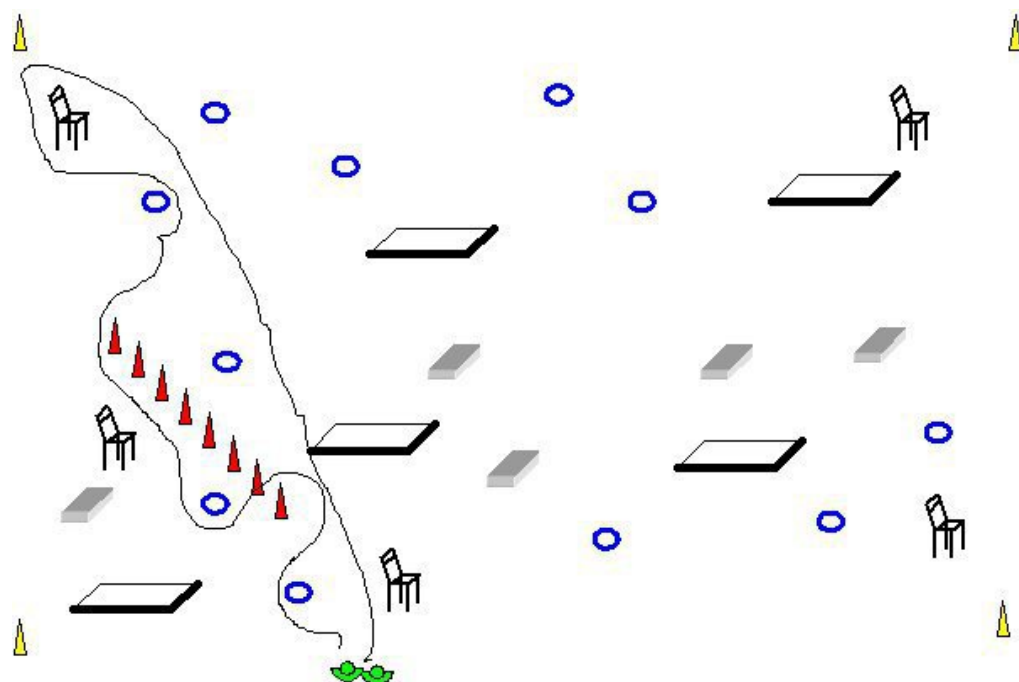
vous échangez votre dessin avec un camarade. l'un après l'autre vous faites le parcours d'après le dessin, vous indiquez à votre camarade les erreurs qu'il a commise sur votre parcours et les incompréhensions à propos de son dessin.

exemple :

plan incomplet



plan complet :



Quand vous avez terminé vous revenez au point de départ.

Si je siffle trois fois, c'est le signal d'un arrêt immédiat de l'activité, et un retour au point de départ

Critères de réussite

restituer le parcours fait en un plan sommaire

refaire le parcours de l'autre avec moins de 2 erreurs

Critères de réalisation

mémoriser le parcours réalisé

situer son déplacement sur un plan sommaire

restituer grâce à un plan sommaire un parcours sur le terrain

prendre en compte tous les éléments significatifs

Variables didactiques

longueur du parcours

nombre d'éléments significatifs sur le plan

ajouts d'éléments dans la cours pour rendre le milieu plus complexe

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