



# le jeu des erreurs

**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

- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).
- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.

## Organisation

L'enseignant a au préalable fait un plan de l'espace de la cour, avec des objets plots, cerceaux, quilles, poteaux...

Plan de départ

Le jour de la leçon, il replace les objets mais avec un certain nombre d'erreurs.

Positionnement des objets le jour de la leçon :



L'enseignant distribue le plan représentant l'espace aménagé , un plan par groupe de 3 élèves.



## Matériel

Lattes, quilles, poteaux, plots, cerceaux de couleurs différentes

## Consigne

Par groupe de 3, vous regardez le plan que je vous ai donné, vous vous déplacez dans toute la cour de l'école . Vous avez 3 minutes pour relever les erreurs qui se sont glissées dans mon plan.

## Critères de réussite

retrouver toutes les erreurs sauf 1, ou 2, ou 3 ...

## Variables didactiques

- nombre d'erreurs
- les erreurs peuvent être des objets les uns à la place des autres
- les erreurs peuvent être des objets à la bonne place mais de couleurs différentes
- les erreurs peuvent être dans le positionnement des objets
- les erreurs peuvent être sur le plan qui ne représente pas tous les éléments caractéristiques de l'école
- les erreurs peuvent venir d'éléments en trop ou en moins

*Trame de variance*

<b>espace</b>	<b>Organisation du groupe</b>	<b>mode de guidage</b>	<b>Type de balise</b>	<b>Forme des déplacements</b>
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