



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

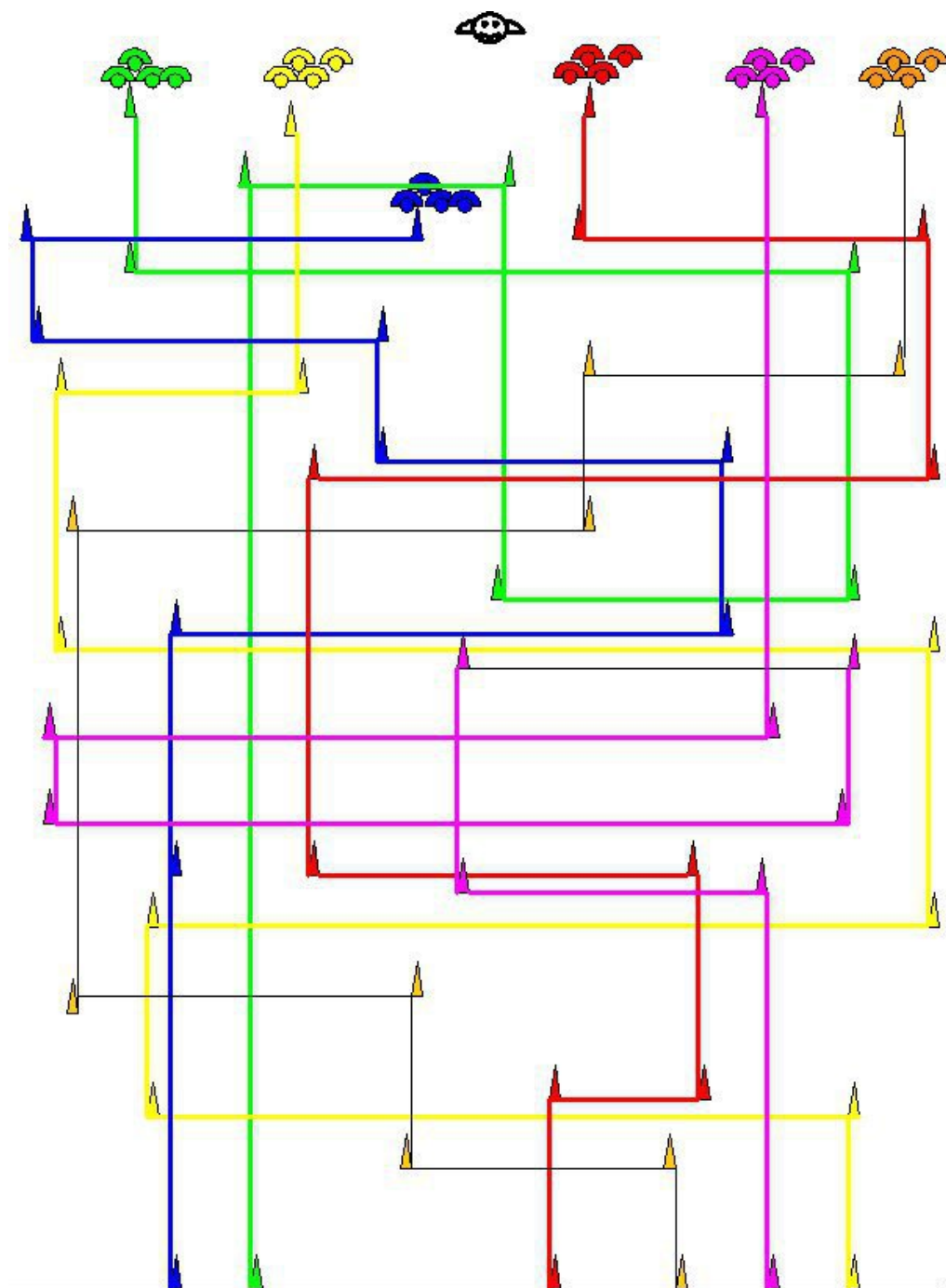
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).
- Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.

Organisation

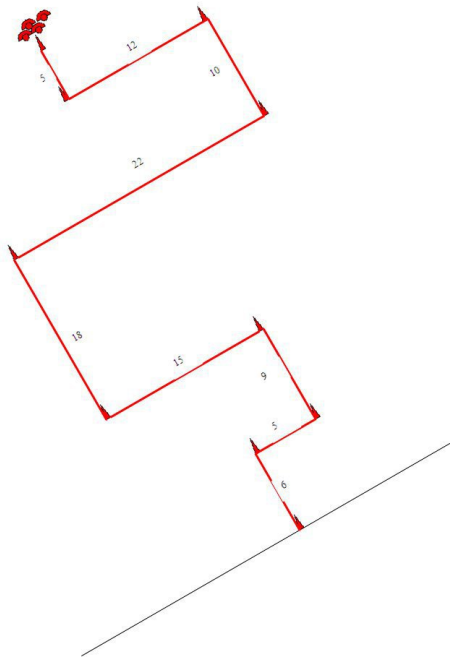
Sur le stade, le nord est placé arbitrairement

Les élèves sont par équipe.

Ils disposent au sol des plots de couleur (chaque équipe a des plots de couleurs différentes. Quand ils disposent leurs plots, ils indiquent à quelle distance et dans quelle direction se trouve le plot suivant (angle de marche = point cardinaux)



Ils tracent leur parcours sur une feuille.
exemple équipe rouge :



Matériel

10 plots de couleurs par équipe, feuille quadrillée, crayon et planchette par équipe

Consigne

Premier temps : le temps des poseurs

chaque équipe met en place son parcours, les parcours peuvent se croiser.

Sur votre feuille vous indiquez l'ordre des plots, la distance, et la direction dans laquelle se trouve le plot suivant.

Vous faites une deuxième feuille en dessinant votre circuit.

Deuxième temps : le temps des réalisateurs

Vous prenez à une autre équipe sa feuille avec distance et angle de marche.

Vous réalisez le parcours et en même temps vous le dessinez.

Troisième temps en classe : le temps des vérificateurs

Nous allons comparer les plans dessinés par les poseurs et les plans dessinés par ceux qui ont suivi les indications.

Critères de réussite

les plans des poseurs et des des réalisateurs sont identiques

Critères de réalisation

poseurs : mettre en rapport distance et orientation, orienter son plan

réalisateurs : comprendre à la fois les distance et les orientations données par les autres équipes

vérificateurs : comparer les plans identifier les erreurs, s'orienter

Variables didactiques

faire une maquette avant de poser

faire le circuit prendre une photo, enlever les plots, les réalisateurs repositionnent les plots en fonction des indications distance et angle de marche

Distance entre les plots, taille des 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