



# Suivre un chemin pour construire et lire un plan

**Activité : Orientation**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

## Compétence de fin de cycle

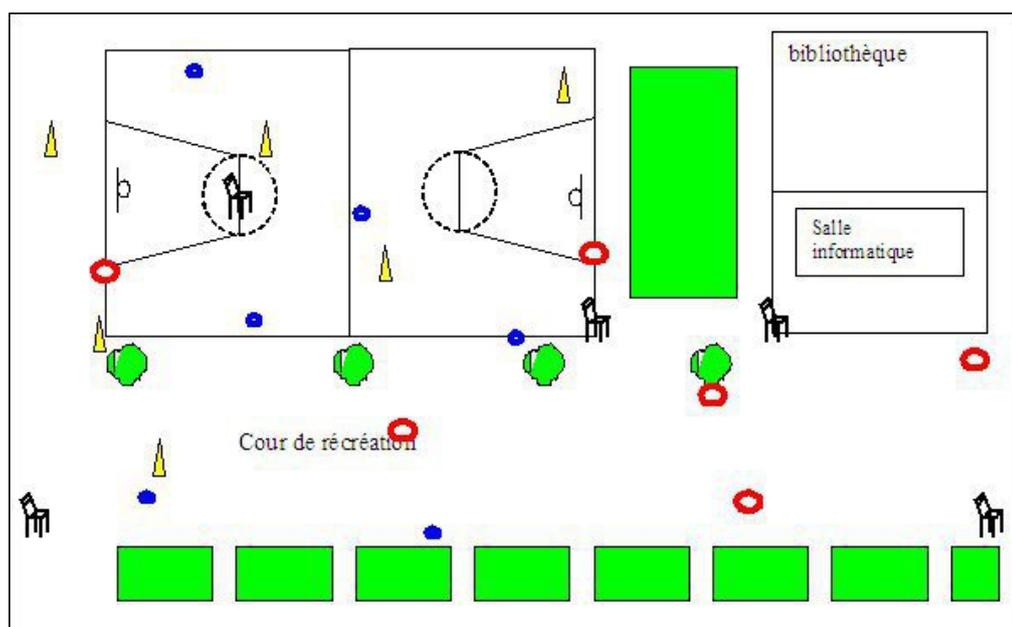
Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.

## Objectifs

- 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.
- Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.

## Organisation

par 2 ou 3, de nombreux objets sont dispersés sur un espace assez grand pour que toute la classe joue ensemble.



## Matériel

plots cerceaux, cônes, anneaux,

# Consigne

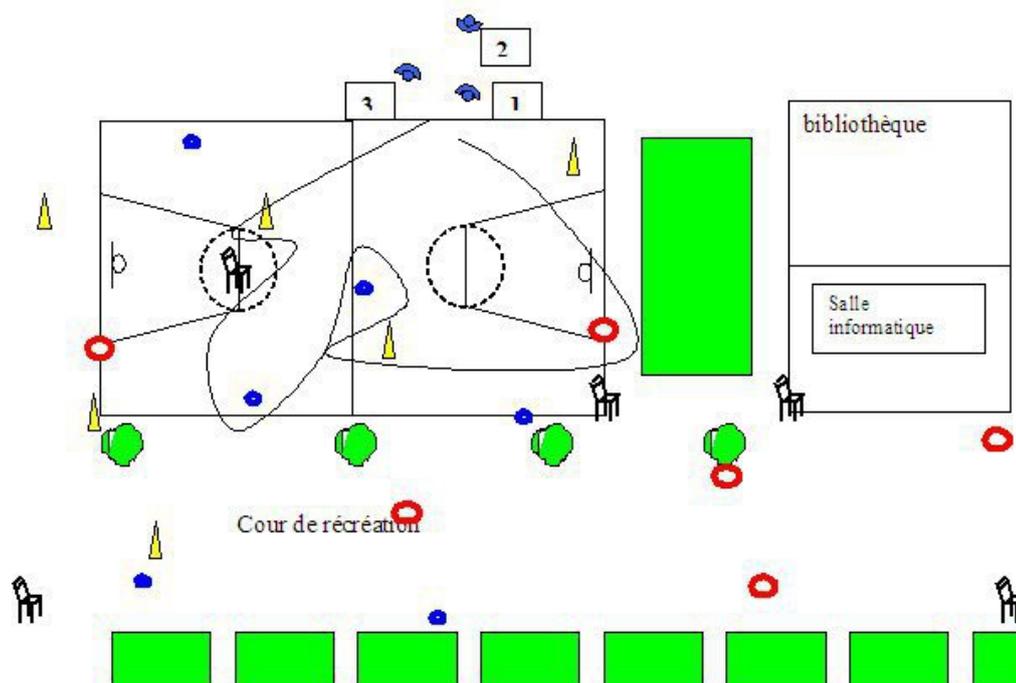
Par 3, un enfant fait un parcours simple l'autre le dessine et le troisième qui n'a pas regardé le réalise à partir du plan. Les 2 autres valident le parcours et le plan.

n°1 fait le parcours pour le n°2

n°2 dessine le parcours pour le n°3

n°3 ne regarde quand le n°1 fait le parcours ; il le réalise d'après le plan du n°2

n°1 et n°2 valident le parcours



Les rôles changent pour que les 3 enfants passent aux différents rôles.

## Critères de réussite

le second réussi le parcours et le troisième confirme.

## Critères de réalisation

N° 1

- se remémorer son trajet
- indiquer le départ,
- l'ordre des déplacements
- se situer par rapport aux objets
- orienter son plan

N° 2 et 3

- mémoriser les explications du premier

# Variables didactiques

Nombre d'objets dans l'espace

durée du parcours ( 15 secondes, 20 secondes....)

*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