



# Dessiner le parcours de débrouillardise

**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

représenter l'espace,

Se situer dans l'espace , par rapport aux objets, par rapport aux autres, mémoriser un parcours

## Organisation

Les élèves ont travaillé sur un parcours de débrouillardise, marcher, courir, sauter, ramper, grimper...).

## Matériel

Le parcours de débrouillardise mis en place

## Consigne

Vous avez joué sur le parcours, maintenant vous allez dessiner le chemin que vous avez suivi sur l'atelier marcher (par exemple).

## Critères de réussite

représenter le parcours, indiquer le sens, et les différents éléments caractéristiques

## Critères de réalisation

---

- orienter son dessin par des éléments caractéristiques
- indiquer par des flèches le sens du déplacement
- ne pas oublier d'éléments caractéristiques

# Variables didactiques

les parcours peuvent être faits sur des engins roulants

une photo aide au dessin et à la mémorisation des différents éléments du parcours

## 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 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