



**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

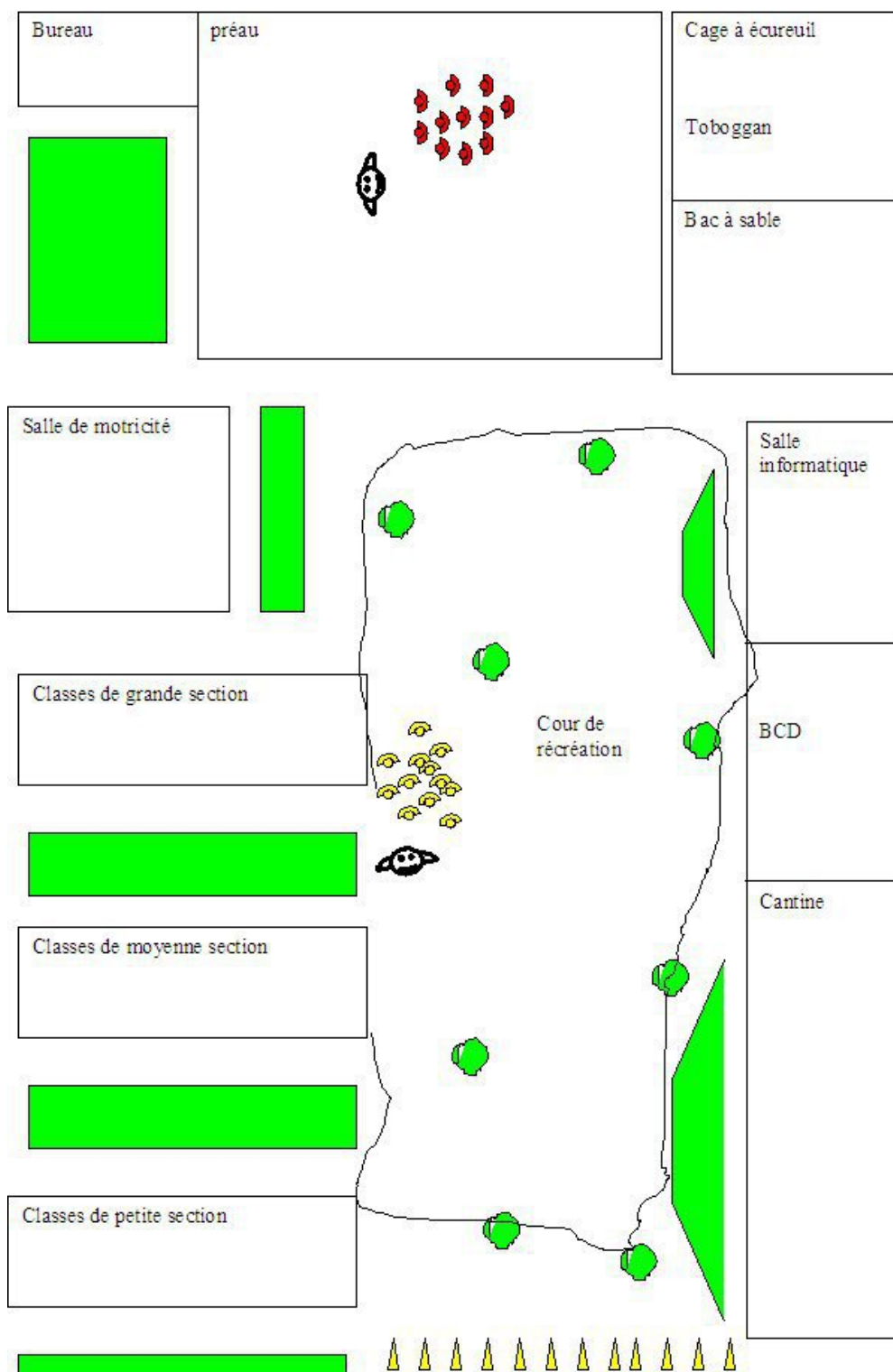
Les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements

## Objectifs

voir regarder, prendre des repères

# Organisation

Un groupe d'élève part avec un adulte et une pelote de ficelle. qu'il déroule pour construire un chemin.



# Matériel

Une pelote de ficelle, une feuille pour dessiner le parcours par groupe

## Consigne

---

Premier groupe :

Vous partez avec moi, vous attachez la ficelle au point de départ, et nous allons avec construire le chemin.

Groupes suivants :

Un groupe va partir avec moi, un groupe va partir avec madame..., nous suivons le fil, et nous regardons tout autour de nous pour dessiner après le chemin que nous avons suivi.

## Critères de réussite

---

faire un dessin représentant le parcours d'Ariane.

## Critères de réalisation

---

- regarder, observer,
- relever les différents éléments caractéristiques,
- les replacer dans un dessin
- respecter la chronologie du fil d'Ariane

## Variables didactiques

- longueur du fil d'Ariane
- détours pour compliquer ou simplifier la chronologie des éléments caractéristiques
- prendre des photos, et les replacer dans l'ordre

### 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