



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

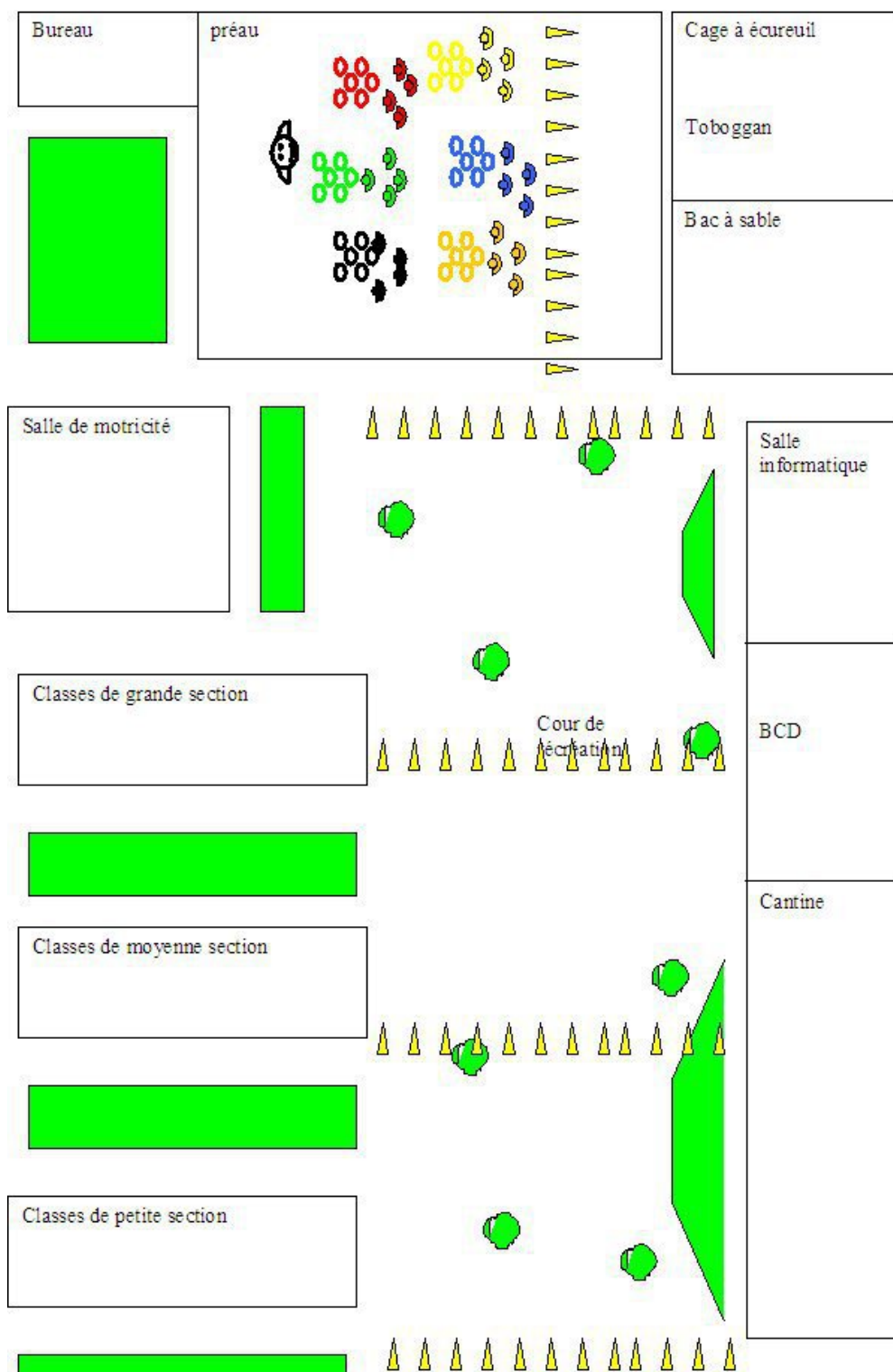
Les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements

Objectifs

voir, regarder, explorer

Organisation

les enfants sont par groupes. Chaque groupe a un certain nombre d'indices à déposer dans une partie de la cour.



Ils balisent un parcours, et reviennent au départ.

Matériel

4 groupes d'indice: papiers, chiffres, lettres, jouets, anneaux...

Consigne

Vous allez déposer vos indices dans la cours en suivant un chemin. A la fin vous déposez le jouet que je vous ai donné, qui marquera la fin du parcours.

Vous revenez au départ.

Puis chaque groupe doit suivre un chemin différent, et vous revenez me dire (ou dessiner) le chemin que vous avez suivi.

Critères de réussite

suivre le chemin

trouver et restituer le nom du jouet

Critères de réalisation

Poseurs : placer les indices de telles façon qu'ils ne soient pas trop visibles

Chercheurs : s'organiser pour retrouver les indices se repartir dans l'espace

Variables didactiques

taille des indices

espaces séparés ou non

endroit caractéristiques ou non

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 E n 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 e t distance Photo du lieu ou point de prise de vue	Gomette 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