



la rose des vents

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

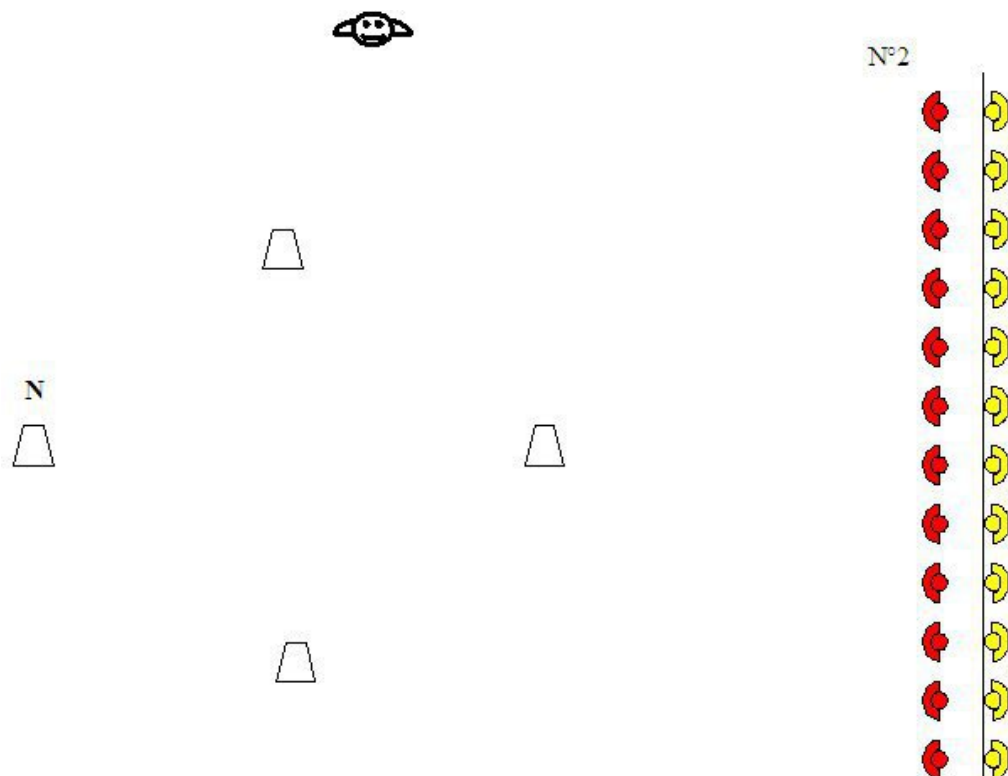
Objectifs

- construire des outils d'orientation : N,S,E,O

Organisation

les élèves sont par 2, numéro 1 et numéro 2. Les numéros 1 sont alignés, les numéros 2 sont en face de leur numéro 1. Les numéros 1 ont dans les mains , au départ 8 étiquettes , 2 nord, 2 sud, 2 est , 2 ouest.

4 plots sont placés en rose des vents à une distance de 15 m. Un seul plot est marqué : le nord par exemple.



Matériel

4 étiquettes par élève N , S, E, O

Consigne

Le jeu de la rose des vents se fait équipe contre équipe, équipe numéro 1 contre équipe numéro 2

Au signal les numéros 1 vous donnez une étiquette à votre numéro 2.

les numéros 2 vous prenez une étiquette, et vous allez la mettre dans la rose des vents dans le bon plot. Regardez bien où se trouve le nord pour vous orienter et placer l'étiquette dans le bon plot.

Vous devez mettre les 8 étiquettes.

Le jeu se joue au temps, Je chronomètre le temps de chaque équipe, une erreur de placement d'une étiquette ajoute 5 secondes au temps de l'équipe.

C'est au tour de l'autre équipe de jouer.

C'est l'équipe qui a fait le moins de temps (le plus vite et le moins d'erreurs) qui gagne.

Critères de réussite

Avoir un temps inférieur au final que l'autre équipe

Critères de réalisation

- s'orienter par rapport au nord
- choisir une stratégie peut être aller moins vite, mais se repositionner par rapport au nord
- se mettre au centre de la rose orienté vers le nord pour retrouver les autres points cardinaux

Variables didactiques

- les plots sont de différentes couleurs
- les plots sont identiques
- un autre point cardinal est indiqué au départ (sud, ouest, est)

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	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