



le parcours anomalie 2

Activité : Orientation

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Compétence de fin de cycle

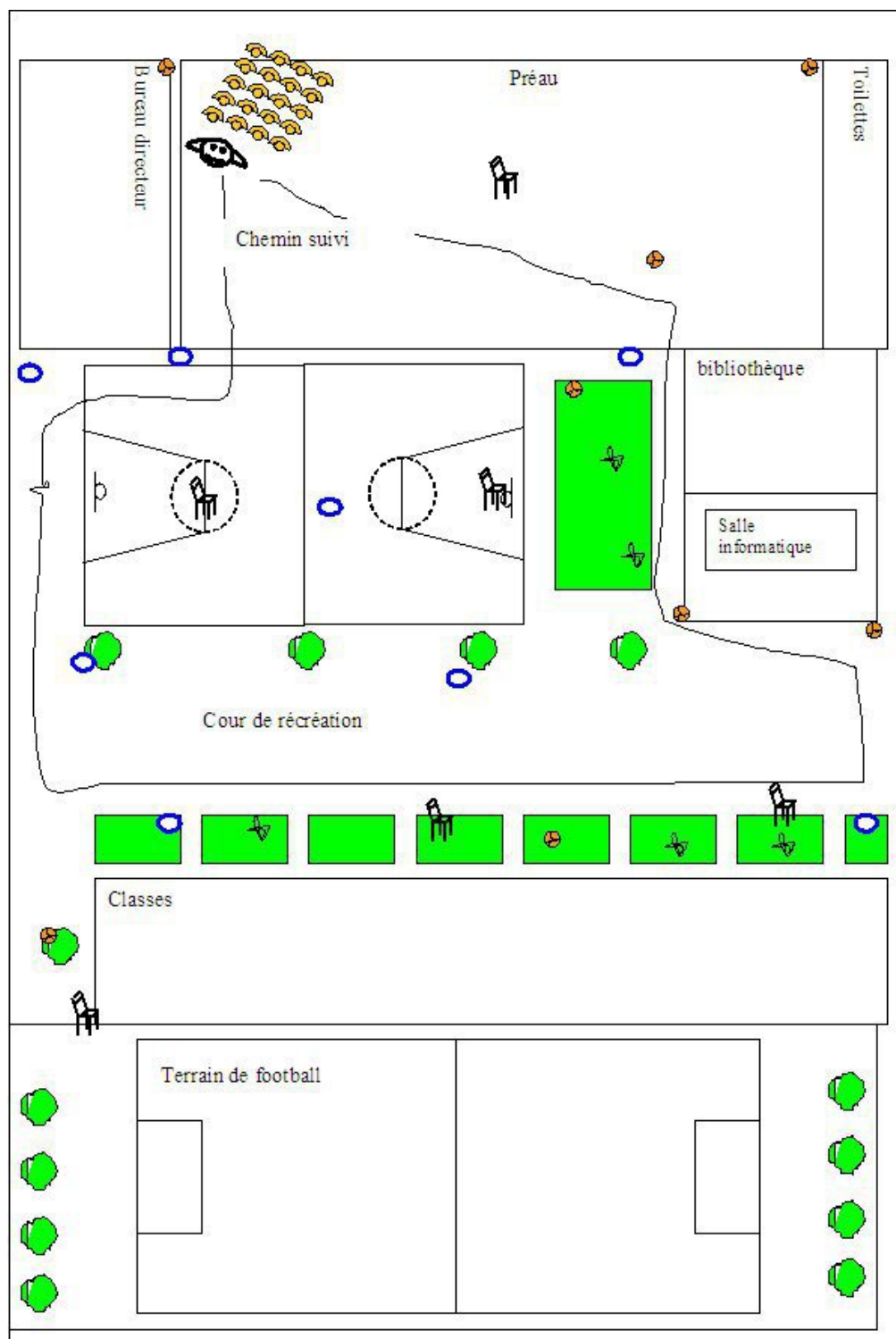
Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.

Objectifs

- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).
- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.

Organisation

Le maître a disposé dans la cour de nombreux objets : ballons, cerceaux, bouteilles en plastique, quilles, cordelettes, anneaux...



Matériel

ballons, cerceaux, bouteilles en plastique, quilles, cordelettes, anneaux..

Consigne

Vous allez venir avec moi. Nous allons dans la cour suivre un chemin, vous regardez partout, mais sans sortir du chemin, et vous me dites ce qui ne devrait pas se trouver dans l'espace que nous explorons.

En même temps vous reportez sur le plan sommaire que je vous ai distribué et vous notez les emplacements des différents objets insolites.



Quand vous avez terminé vous revenez au point de départ.

Si je siffle trois fois, c'est le signal d'un arrêt immédiat de l'activité, et un retour au point de départ

Critères de réussite

identifier presque tous les objets (moins 2, 3, 4 en fonction du nombre d'objets répartis dans l'espace

Critères de réalisation

- regarder partout
- ne pas aller trop vite
- se pencher pour regarder dessous les choses
- se mettre sur la pointe des pieds pour regarder ce qui est perché
- s'organiser à plusieurs pour mieux regarder
- regarder d'une manière systématique pour ne pas oublier d'endroits
- reporter sur le plan les objets identifiés
- se situer par rapport aux éléments caractéristiques de l'environnement (portes, salle, cantine, lignes tracées...)

Variables didactiques

- nombre d'objets "anomalie"
- distance à parcourir
- seul ou en groupe

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