



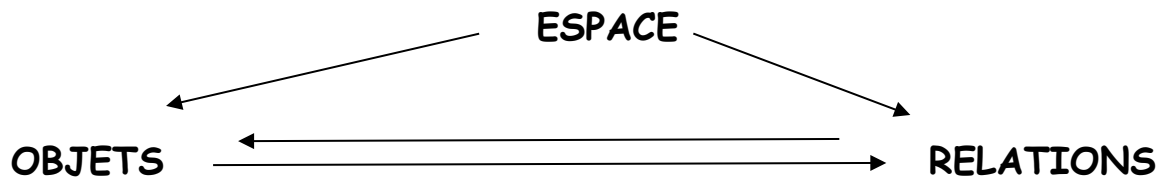
RENCONTRE JEUX D'ORIENTATION (Cycle 2)

- PRESENTATION ET ANALYSE DE L'ACTIVITE
- PRESENTATION DES JEUX

Course au score
Rallye-photo
Le photographe

STRUCTURATION DE L'ESPACE

Problématique de l'apprentissage



L'espace peut être défini comme un ensemble d'éléments plus ou moins important d'objets, éléments tangibles, que lient des relations, éléments conceptuels.

Travailler sur la structuration de l'espace, c'est aborder

2 champs et 7 domaines

distincts mais interdépendants les uns des autres

PERCEPTION

- Discriminer analogies et différences
- Images multiples d'un même objet
- L'objet dans son environnement
- Relations spatiales

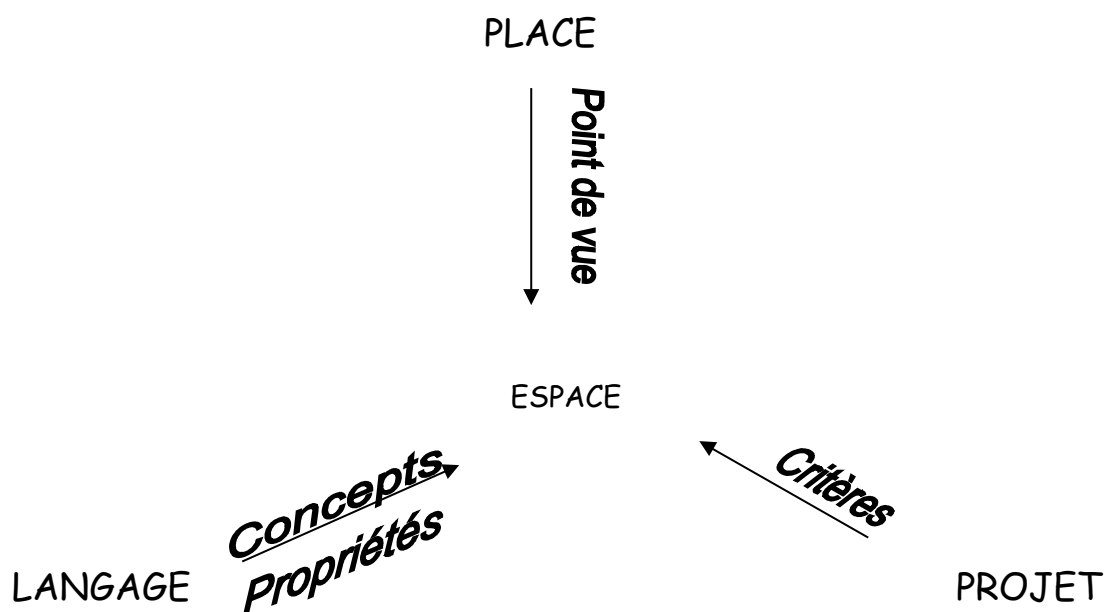
REPRESENTATION

- Langagière ; mots, vocabulaire
- Figurative ; photos, dessins
- Codée ; plans, schémas, cartes

A travers **5 types** d'activités complémentaires:

Explorer → Observer → Décrire → Représenter → S'orienter

PERCEPTION DE L'ESPACE



Pour un objet (espace) donné :

- La *place* de l'observateur détermine des points de vue, des images multiples et différentes du même objet d'observation.
- Le *projet* de l'observateur, c'est-à-dire la façon dont il aborde l'espace, détermine ses critères d'observation et va influencer sa perception, favorisant ou desservant notamment la perception des analogies et des différences.
- La *communication*, (mise en mots, représentations) renforce la perception et met en évidence les relations spatiales de l'objet à son environnement. C'est elle qui permet de faire émerger les concepts et propriétés, éléments non matériels mais constitutifs, au même titre que les objets, de l'espace observé.

Pour une programmation sur la structuration de l'espace et/ou sur les activités d'orientation, nous disposons de 3 variables didactiques (place de l'observateur, projet, communication) qui ouvrent sur **4 champs** relatifs à la perception.

ORIENTATION CYCLE 2 OBJECTIFS FONDAMENTAUX

Le projet « Jeux d' Orientation » est complémentaire du projet « Course d'Orientation » des cycles 3 et se centre donc résolument sur d'autres objectifs pédagogiques.

En **course d'orientation** (C3), l'essentiel du travail porte sur l'**espace représenté** (plan, carte).

Dans le projet pour les cycles 2 que nous vous proposons, l'objectif premier est d'amener les enfants à passer de l'**espace vécu**, et de la perception synchrétique qui le caractérise, à un **espace perçu**, c'est-à-dire reconstruit en fonction d'un projet concrétisé par une tâche à accomplir.

Ils auront à explorer un espace inconnu pour y chercher des objets ou identifier des lieux à partir de photos, à organiser leurs déplacements dans un espace inconnu, à observer les lieux et analyser des photos pour déterminer des points de vue.

Les situations qui seront proposées aux enfants le jour de la rencontre répondront donc aux 4 objectifs suivants :

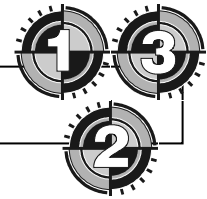
➤ **Maîtriser ses émotions**, c'est à dire ne se laisser détourner de sa tâche, ni par l'appréhension, ni par l'excitation nées d'une situation de liberté inhabituelle.

➤ **Construire une nouvelle perception de l'espace (espace perçu)** en fonction de la tâche à accomplir (course en étoile)

➤ **Mobiliser son attention et sa mémoire visuelle** ; prélever des indices pertinents, les mettre en relation dans un temps différé, mémoriser un déplacement ou concevoir un projet de déplacement (rallye photo).

➤ **Traiter des informations** ; comparer, discerner analogies et différences, ordonner des observations, prendre en compte les objets dans leur environnement. (course en étoile, le photographe)

PRESENTATION DES JEUX



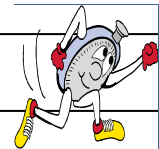
Jeu n° 1

Course au score

- Objectifs :** Oser s'engager, maîtriser ses émotions.
Explorer un espace inconnu ou complexe. Décoder une image et y **prélever des indices pertinents** pour orienter ses recherches.
Mettre en relation les indices prélevés sur la photo et les informations issues du terrain.
- Tâches :** Retrouver sur le terrain un lieu, un objet représenté par une photo.
Marquer un maximum de points en trouvant le plus de photos possible dans le temps imparti ou en choisissant des photos à forte valeur (5pts.)
- Dispositif :** Chaque équipe reçoit une planche de 6 photos.
Chaque photo est créditée de 1, 2 ou 5 points en fonction de la difficulté pour trouver le lieu ou l'objet photographié (distance, complexité).
Quand un élément est trouvé, l'équipe relève le numéro figurant sur la balise qui matérialise l'objet ou le lieu, revient au point de contrôle pour correction puis repart à la recherche d'un autre élément. (Parcours en étoile).

Jeu n°2

Rallye-photo



- Objectifs :** Mobiliser sa mémoire pour organiser un déplacement efficace.
Décoder des images et y **prélever des indices pertinents** pour orienter ses recherches.
- Tâche :** Réaliser en un minimum de temps, un parcours jalonné par 4 lieux photographiés.
- Dispositif :** Chaque équipe dispose d'une planche de 6 photos.
Il faut retrouver les 6 lieux photographiés le plus rapidement possible et relever le numéro des balises correspondantes.
On note l'heure de départ et l'heure d'arrivée de chaque équipe.
Chaque erreur dans la recherche d'une photo est pénalisée de 2mn.

Jeu n°3

Le Photographe



- Objectif :** Maîtriser la relation **espace vécu /espace représenté**.
Traiter des informations visuelles.
Prélever des **indices pertinents** pour discriminer et percevoir des analogies et des différences.
Se décentrer, adopter des **changements de point de vue**.
- Tâches :** 1) Retrouver un lieu, un objet d'après une photo.
2) Déterminer d'où a été prise la photo.
- Dispositif :** Course en étoile (Retour au point de départ après chaque "poste" trouvé.)
- chaque équipe reçoit une photo
 - identifie le lieu ou l'objet et le retrouve sur le terrain
 - détermine le point d'où a été prise la photo (choix entre 3 "postes")
 - note sur sa feuille de résultats le numéro de la balise choisie,
 - retourne au point de départ pour faire valider sa réponse.