

L'ORIENTATION AU CYCLE 2

PRINCIPES A RESPECTER

- **La coopération entre les enfants sera valorisée**
 - en leur proposant des tâches collectives et non une compétition individuelle
 - en les faisant travailler en groupes restreints : environ 3 élèves tenant chacun leur tour des rôles bien spécifiés
 - en leur faisant partager des responsabilités
 - en privilégiant l'entraide.
- **Les enfants seront responsabilisés**
 - en sollicitant leur participation à l'installation et à la récupération du matériel (balises etc.)
 - en leur laissant prendre seuls des décisions qui seront régulées si nécessaire : ils ont le droit de se perdre, ce qui sous-entend que sur des distances adaptées et des parcours identifiés, ils peuvent être amenés à évoluer sans adultes
 - en faisant le bilan avec eux et en les associant à la préparation des séances suivantes.
- **L'environnement sera sauvegardé**
 - en sensibilisant les enfants à l'équilibre de la nature et à sa fragilité
 - en s'assurant du respect du site par les enfants.
- **Une éducation à la sécurité sera favorisée**
 - en laissant les enfants prendre des risques calculés dans des situations adaptées
 - en identifiant, avec eux, les risques et les dangers potentiels (routes, pentes ...)
 - en repérant les points permettant de se retrouver quand on est perdu
 - en leur permettant d'assurer la sécurité d'autrui
 - en leur rappelant de toujours rester groupés.

1/DEFINITION DE L'ACTIVITE :

Les activités d'orientation ont pour objectifs de rendre l'enfant capable de :

- ◆ choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer
- ◆ prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi en utilisant un document de référence (plan, carte, photo) et des outils d'évaluation ou de mesures de direction, des distances.

2/ Les situations proposées répondront aux 4 objectifs suivants :

- Construire une nouvelle **perception de l'espace (espace perçu)** en fonction de la tâche à accomplir (Je vois, je ne vois pas, rallye photo)
- 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.
- 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.(Diagonale, Je vois/je ne vois pas)
- Traiter des **informations** ; comparer, discerner analogies et différences, ordonner des observations, prendre en compte les objets dans leur environnement. (Je vois/ je ne vois pas)

3/Les variables possibles :

A / Les contraintes temporelles : pas de contrainte temporelle, la tâche est réussie ou non, chaque tâche est indépendante de la suivante ; le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; le temps mis pour réussir x tâches est chronométré.

B/ Le degré de difficulté de déplacement dans le milieu : cour d'école, quartier, stade, chemin de campagne, forêt ouverte.

C/ Le degré de difficulté du positionnement des repères : le repère peut être positionné par rapport à des éléments identifiables (à une certaine distance dans une certaine direction). · Le degré de visibilité du repère à trouver : plus ou moins dissimulé ; taille variable ; couleur par rapport à l'environnement.

D /La nature du ou des indicateurs fournis : message oral ou écrit, fléchage, photo, dessin, plan, carte (indicateurs mobiles ou fixes)

Les différents types de situations d'enseignement:

- Des jeux de communication (ex : message oral)
- Des jeux de mémoire (ex : la pose photos) · Des jeux d'investigation (ex : parcours)
- Des jeux d'observation (ex : parcours photo ; je vois /je ne vois pas)
- Des jeux de relations plan/carte et terrain (ex : la diagonale)
- Des jeux de positionnement (ex : aller où demande la maîtresse)

SEQUENCE JEUX D'ORIENTATION CYCLE 2 et CYCLE 3 (si les élèves ont fait peu d'orientation)

Pour les activités avec photos, photographier des éléments permanents du milieu et repérables.

Des situations pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour progresser	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
<p>Aller où demande la maîtresse</p> <p>L'objet déposé et retrouvé</p> <p>Jeu de la petite maison</p> <p>La course aux symboles</p>	<p>Parcours photos (dispositif : en étoile)</p>	<p>Compétences :</p> <p>1. Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à des repères</p> <p>2. Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation (photos, maquettes, plan)</p> <p>Je vois/ je ne vois pas</p> <p>La diagonale 1</p> <p>Le photographe</p> <p>Je pose, tu trouves (1 et 2)</p> <p>La « pose photos » (variante je pose tu trouves)</p> <p>Compétence : écrire et lire (coder, décoder) ; utiliser une représentation simple</p> <p>La diagonale 2</p> <p>Je pose, tu trouves (3) avec un dessin simplifié ou plan</p> <p>Le chemin aux balises</p> <p>Plan aux anomalies</p>	<p>Parcours avec plan ou dessin simplifié</p>	<p>Pour le maître : Des critères de réussite de chaque situation (résultats photos-balises...)</p> <p>Pour les élèves : feuilles de résultats avec possibilité d'auto-correction</p>

Aller où demande la maîtresse

Travail à deux

Se déplacer sans sortir du terrain en obéissant aux consignes orales (avance, tourne, vers, devant, derrière, gauche, droite)

Des situations pour entrer dans l'activité : découvrir l'espace (tous les lieux de la cour, de l'école)

L'objet déposé et retrouvé :

Les enfants vont déposer un objet. Bien repérer où on le dépose. Revenir près de la maîtresse au signal. Repartir le chercher après un temps plus ou moins long. **(Les enfants ne repartent pas du même point, départ en différé après que la maîtresse ait raconté une histoire ...)**

Jeu de la petite maison

L'animateur fait mettre en place des objets dans un rectangle « maison »
CONSIGNE : reconnaître parmi 6 plans de maisons celui qui correspond à l'aménagement mis en place.

Evolution : idem avec maison quadrillage

La course aux symboles

Dans la cour, le maître a préalablement installé des symboles sur des balises. Ces mêmes symboles sont distribués aux élèves sous forme de vignettes. Au signal, ceux-ci doivent rejoindre le plus rapidement possible les balises correspondantes.

Parcours Photos (dispositif : en étoile / retour après chaque poste)



Objectifs : Oser s'engager, **maîtriser ses émotions**, investir un espace.

Identifier des **éléments topologiques**. **Courir vite**.

Tâche : Effectuer un parcours de six postes en un temps donné.

Dispositif : Des balises avec symboles ou lettres ont été placées par l'enseignant (on peut envisager un parcours permanent). Chaque équipe reçoit une fiche sur laquelle figure une série de six photos d'éléments remarquables de l'espace donné. Les photos sont numérotées de 1 à 6. Le groupe devra donc....

- identifier chaque élément et le retrouver dans l'espace,
- noter sur sa fiche la lettre ou le symbole du poste, retourner au point de départ lorsque chaque poste a été retrouvé.

Variables : le nombre de balises, l'éloignement des balises, des photos de lieux plus ou moins reconnaissables par les élèves

Des situations pour progresser

Je vois/je ne vois pas



Objectif : Maîtriser la relation **espace vécu/espace représenté**.

Prélever des indices pertinents sur l'environnement, **discriminer** percevoir des analogies et des différences.

Tâches : 1) Retrouver un lieu, un objet d'après une photo.

2) **Déterminer de ce lieu la photo ou les propositions écrites que l'on ne peut pas voir.**

Dispositif : Course en étoile (Retour au point de départ après chaque "poste" trouvé.) ou en rallye (toutes les photos)

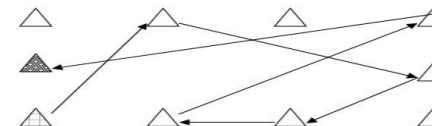
- chaque équipe reçoit une photo,
- identifie le lieu ou l'objet et le retrouve sur le terrain,
- déterminer quelle photo n'a pu être prise de cet endroit ou quelle proposition n'est pas exacte (je ne vois pas)
- note sur sa feuille de résultats la lettre de la photo qui a été prise (choix à faire entre 3 photos ou 3 propositions écrites possibles)
- retourne au point de départ pour faire valider sa réponse.

La diagonale 1

Objectif : Mobiliser sa **mémoire**.

Intégrer et **utiliser les éléments qui organisent un déplacement**.

Tâche : Réaliser un parcours donné, de mémoire.



Dispositif : Un rectangle est matérialisé sur le terrain par des plots espacés (**a minima** largeur= 20 m, Longueur= 30m). Sur chaque plot figurera un numéro (1 à 10). Chaque équipe reçoit un parcours représenté sur une feuille quadrillée, mémorise le parcours à faire puis rend la feuille à l'animateur, effectue le parcours de mémoire, relève sur sa feuille de résultats les numéros des repères à identifier (départ, arrivée, changements de direction) se présente au contrôle pour faire valider ses réponses. (variables : nombre de plots, nombre de lignes, distance entre plots)

Le photographe

Objectifs :

- Prélever des **indices pertinents** pour discriminer et percevoir des analogies et des différences.
- Se décentrer, repérer les divers angles et **points de vue**.

Tâche : Retrouver l'endroit d'où a été prise la photo

Dispositif : **Course en étoile (Retour au point de départ après chaque "poste" trouvé) ou rallye**

- chaque équipe (2 ou 3 élèves) reçoit une photo
- identifie l'élément remarquable et le retrouve sur le terrain
- détermine la position du photographe (d'où la photo a été prise) /choix entre 3 "postes"
- note sur sa feuille de résultats la bonne proposition.

Retourne au point de départ pour faire valider sa réponse si dispositif en étoile.



Je pose, tu trouves

Objectifs :

- Reconnaître et décrire un lieu familier avec un vocabulaire précis et adapté à partir de supports variés.
- Mémoriser les indications et en tenir compte pour son déplacement afin de trouver l'objet

Tâche : Retrouver l'objet (indications verbales ou écrites)

Dispositif : Les enfants sont regroupés par 2, le n° 1 pose un objet sur le terrain de jeu, dans l'espace proche délimité à l'abri du regard de son binôme. Il revient et indique verbalement la position de l'objet. (contrainte : le nombre d'indications données)

Variante possible : la photo est donnée par l'enseignant à l'élève qui pose (retrouve le lieu puis explique à l'autre).

Variante de « je pose tu trouves » 2 (avec photos)

Objectifs : Reconnaître et retrouver un lieu familier à partir d'une photo.

Tâche : Rapporter l'objet posé sur le lieu correspondant à une autre photo.

Dispositif

Dans un premier temps, chaque équipe pose un objet sur le lieu correspondant à la photo. Dans un deuxième temps, au cycle 2 de retour au poste central, chaque équipe échange sa photo avec une autre équipe, se rend sur le lieu photographié et rapporte l'objet qui y a été posé par l'autre équipe. En cas de contestation, une troisième équipe se rend sur le lieu pour vérifier ce qu'il en est.

Organisation matérielle

- plus de photos que d'équipes pour faciliter les rotations
- autant d'objets, de dessins ou de balises que d'équipes/- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.

La diagonale 2 (exploitation avec lecture de plan)

Objectif : Lire et orienter le plan puis adapter son déplacement.

Tâche : Réaliser un parcours donné en lisant le plan.

Dispositif : Un rectangle est matérialisé sur le terrain par des plots espacés (a minima largeur= 20 m, Longueur= 30m). Sur chaque plot figurera un numéro (1 à 10). Chaque équipe reçoit un parcours représenté sur une feuille quadrillée, effectue le parcours à partir du plan, relève sur sa feuille de résultats les numéros des repères à identifier (départ, arrivée, changements de direction) se présente au contrôle pour faire valider ses réponses

Variables : nombre de plots, nombre de lignes, distance entre plots

Un camarade en possession du plan dicte à un autre le déplacement à effectuer.

Je pose, tu trouves 3

Objectif : Lire un plan.

Tâche : Poser l'objet sur le terrain /Positionner le lieu sur le plan pour celui qui pose. Pour celui qui trouve, lire le plan et aller chercher l'objet.

Dispositif :

Un dessin simplifié de la cour : Les enfants sont regroupés par 2, le n° 1 pose un objet sur le terrain de jeu, dans l'espace proche délimité à l'abri du regard de son binôme. Il revient et indique sur un dessin simplifié de l'espace la position de l'objet.

Le chemin aux balises (avec plan simplifié)

Objectif : Suivre un itinéraire tracé sur un plan.

Tâche : Relever le code de chaque balise placée sur ce trajet, en suivant l'itinéraire tracé sur le plan.

Dispositif :

Au préalable, des balises, avec dessin ou code couleur, sont installées par l'enseignant sur différents itinéraires.

Les équipes sont réparties sur plusieurs itinéraires et possèdent le plan correspondant, sur lequel le cheminement est indiqué, ainsi que le nombre de balises à trouver, mais pas leur emplacement.

Les premières équipes suivent leur itinéraire et relèvent le dessin ou le code de chaque balise placée sur leur trajet. Les équipes suivantes partent les unes après les autres, avec un décalage de quelques minutes et font de même.

Le plan aux anomalies (avec plan simplifié)

Objectifs : Lire un plan

Tâche : Retrouver les erreurs.

Dispositif : Sur un terrain 10 à 20 objets sont placés. L'enseignant propose un plan avec des repères d'objets (certains objets ne sont pas à la bonne place). Les équipes sont invitées à trouver les erreurs.

Variables : nombre d'objets sur le plan par rapport au réel, nombre de repères par rapport au nombre d'objets

Parcours avec plan ou dessin simplifié

Objectifs : Oser s'engager, **maîtriser ses émotions**, investir un espace.

Identifier des **éléments topologiques**. **Courir vite**.

Tâche : Effectuer un parcours de six postes en un temps donné.

Dispositif : Chaque équipe reçoit un plan sur lequel figure une série de six balises placées sur des éléments remarquables de l'espace donné. Les balises sont numérotées (1 à 6). Le groupe devra donc....

- identifier chaque balise et la retrouver dans l'espace, s'y rendre
- noter sur sa fiche la lettre de la balise qui y figure, retourner au point de départ lorsque tous les postes ont été retrouvés

D'AUTRES SITUATIONS POSSIBLES

Dans et autour de l'école avec photos et plans

Compétences :

1. **Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à des repères**
2. **Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation (photos, maquettes, plan)**
3. **Ecrire et lire (coder, décoder) ; utiliser une représentation simple**

Avec photos

1/ Avec une photo :

- Se donner rendez-vous sur le lieu d'une photo (2 enfants ont la même photo et partent décalés),
- Se cacher dans le secteur d'une photo et se faire retrouver par un camarade (photo identique)
- Ramener ou relever un objet-indice (objets divers, dessins, représentations d'imagiers, lettres, mots, morceaux d'un puzzle, ...) posé dans un endroit du secteur photographié (repéré ou non par une gommette ou une flèche ou un encadrement sur la photo),
- Retrouver un détail caché par une gommette, un cache ... (en se rendant sur place, en restant dans la classe...),
- Retrouver l'emplacement exact du photographe (regarder à travers un petit viseur creusé dans 1 feuille).

2/Avec deux photos ou plus :

- Retrouver une photo parmi plusieurs photos si elle correspond à une description ou à un des secteurs d'une photo à plan très large (en classe),
- Réaliser un circuit passant par 2 ou plusieurs lieux décrits par des photos, le flécher et y déposer des objets ou des indices à faire retrouver par d'autres,
- Organiser une « chasse au trésor » : une photo amène à un endroit où l'on trouve une autre photo ou message qui donne la nouvelle destination, et ainsi de suite jusqu'au trésor (en codage et décodage).

Avec plan simplifié et photos

- Reprendre les situations avec photos (voir plus haut) et faire localiser le ou les emplacements sur un panneau-plan, puis sur une fiche-plan, de manière collective, puis par groupe puis individuellement,
- Situations de parcours en étoile, avec photos et plans séparés, ou avec cartes de recherche et fiches de relevé d'indices :
 - ❖ Choisir entre deux photos par rapport à un endroit localisé sur le plan : situation organisée par l'enseignant puis par un groupe ou un enfant pour un autre,
 - ❖ Coder un itinéraire passant par 2 photos ou plus,
 - ❖ Décoder un itinéraire tracé et ordonner ou numéroter des photos (possibilité de photos intruses).