

Situations pédagogiques

Les situations sont extraites d'un livret réalisé par l'équipe départementales EPS du Calvados

Je cache, je retrouve

But :

Cacher un jeton et le retrouver.

Aménagement :

Un espace limité (cour ou square).

NB : ne nécessite pas de mise en place préalable

Matériel

1 jeton (bouchon ou un carton personnalisé) par enfant.

Consignes :

Chaque enfant va cacher son jeton et revient vers la maîtresse
Les enfants vont rechercher leur jeton

Critères de réussite :

Ramener le jeton à la maîtresse

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Placer et retrouver des objets de plus en plus loin

Comportements attendus

- Oser s'écarter de la maîtresse
- Aller directement à l'objet

Variantes

- Aller déposer plusieurs jetons.
- Changer de point de départ pour retrouver le jeton.
- Faire une autre activité avant de rechercher l'objet.
- Faire retrouver par un camarade en lui donnant des indications.
- Peut se jouer en 2 équipes et 2 couleurs de jetons : le but est de ramasser les objets de l'autre équipe.

La cueillette

But :

Ramasser le plus d'étiquettes différentes dans un temps donné

Aménagement :

Dans un espace limité (cour d'école, square ou portion de forêt bien délimitée), les enfants sont par 2 ou en individuel.

Matériel

Des bandes de papier (avec motifs différents selon les bandes) sont accrochées visiblement (Ou bien des gommettes de couleurs ou motifs différents)

Consignes :

Au signal, les enfants vont détacher un motif par bande de papier. Ils les mettent dans une enveloppe ou bien les collent au retour sur le collecteur (fiche réponse).

Critères de réussite :

Compter le nombre de motifs collectés (ils doivent tous être différents) à la fin du jeu.

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Trouver des objets de plus en plus loin

Comportements attendus

- Oser s'écarter de la maîtresse
- Aller directement à l'objet
- Courir pour trouver
- Passer d'un motif à l'autre sans revenir à la maîtresse

Variantes

- Jouer sur l'espace : plus ou moins familier, plus ou moins élargi, plus ou moins boisé...
- Ramasser un objet déterminé (son propre habit, sa couleur)

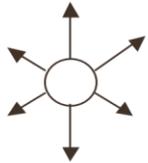
Le petit poucet

But :

*Cacher un objet, laisser derrière soi des cailloux.
Retrouver l'objet à l'aide des cailloux.*

Aménagement :

Par 2 ou 3 dans un espace délimité (parcours en étoile)



Matériel

1 sac de cailloux de couleurs + 1 jeton par groupe

Consignes :

Pour ceux qui cachent : Prendre un jeton et le cacher.
Revenir en laissant derrière soi les petits cailloux de couleur.
Ensuite, pour ceux qui cherchent : suivre le chemin de couleur indiqué par l'élève pour retrouver le jeton.

Critères de réussite :

Le jeton est retrouvé

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Retrouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite
- Suivre un parcours jalonné

Comportements attendus

- Disposer les cailloux au fur et à mesure du déplacement.
- Respecter la couleur du parcours demandé.

Variantes

- Varier l'espace de jeu et le type d'espace (plus ou moins boisé, plus ou moins connu).
- Varier le nombre de cailloux par équipe (moins de cailloux pour chercher à les espacer).

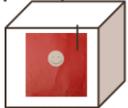
La bonne route

But :

Suivre l'ordre des images

Aménagement :

Seul ou par groupes de 2 enfants dans un espace restreint (cour d'école ou parc).



« si j'étais... »



Consignes :

- 1) L'histoire est racontée en classe
- 2) Sur le terrain repérer l'ordre des images en se promenant ensemble.
- 3) Par 2, ramasser les étiquettes dans l'ordre de l'histoire et les coller au fur et à mesure sur son collecteur.

Critères de réussite :

.Remplir rapidement son collecteur dans l'ordre de l'histoire

Matériel

- Album lu et connu des enfants
- Une frise des images -de 4 à 7 boîtes réparties sur le terrain/ dans chacune une vingtaine d'étiquettes correspondantes au dessin
- Un collecteur avec les images par groupe

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Trouver ou retrouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite
- Trouver ou retrouver sur le terrain les objets représentés

Comportements attendus

- L'enfant ne prend pas l'objet de manière aléatoire

Variantes

Note : cette situation fait suite aux situations de collectes simples Elle fait le lien avec les situations de l'étape 2 : « suivre un déplacement »

- Le collecteur est illustré par les images ou bien, pour les plus grands il n'est pas illustré et les enfants doivent reconstruire l'histoire.
- Au lieu d'utiliser un collecteur, enfile les images dans l'ordre indiqué par la fiche et les enfile au fur et à mesure sur la cordelette.
- Peut se jouer avec les « habits du loup » à ramasser selon l'ordre. Chaque groupe possède un pantin et l'habille au fur et à mesure avec de vrais habits...
- Pour les petits 4 ou 5 boîtes sont suffisantes .

Kim maquette

But :

Placer des objets sur la maquette aux bons endroits.

Aménagement :

La maquette est placée au centre de l'espace utilisé.

Les foulards sont placés sur des éléments du lieu, connus des enfants (toboggan, bancs, bac à sable, poubelles...)

Matériel

Une maquette représentant l'espace utilisé (à construire, en amont, avec les élèves)
Un jeu de foulards de couleur
Un jeu d'objets de couleur correspondant aux couleurs des foulards

Consignes :

Trouver un par un les foulards de couleur placés dans l'espace, revenir placer un objet de la couleur du foulard sur la maquette de l'espace.

Critères de réussite :

Les couleurs d'objets correspondent aux emplacements des foulards

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer seul lucidement
- Trouver sur le terrain les objets représentés

Comportements attendus

- Les élèves se placent face à la direction qu'il vont prendre

Variantes

- Peut se réaliser avec un dessin figuratif à la place de la maquette
- On peut donner plusieurs postes à rechercher dans le même temps

Les écrits

But :

Trouver l'écrit caché

Aménagement :

L'enseignant dépose un écrit (symbole) à l'endroit indiqué par le rectangle rouge de la photo « espace »

Matériel

-1 jeu de photos « espace » numérotées avec un rectangle rouge indiquant l'endroit où se trouve l'écrit à trouver.

-1 jeu de photos avec les différents écrits.

Consignes :

Tu prends une photo « paysage », tu observes et tu trouves l'endroit photographié. A la place du rectangle rouge, tu lis et mémorises le mot.

Tu reviens au départ et tu retrouves, dans le jeu de photos, l'écrit observé.

Tu recommences.

Critères de réussite

L'écrit correspond à la photo « espace »
Réaliser un maximum de photos dans le temps donné.

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Connaître les règles de sécurité
- Trouver sur le terrain les objets représentés
- Trouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite

Comportements attendus

- Retrouver l'espace photographié et mémoriser l'écrit

Variantes

- Nombre d'écrits et difficulté des écrits (des symboles)
- Espace de plus en plus élargi
- Temps imparti

La course au trésor

But :

Trouver le trésor à partir de photos

Aménagement :

-Un morceau du puzzle dans une enveloppe est déposé à chaque poste

Matériel

- Un jeu de photos d'objets (12).
- Une photo trésor puzzle en 12 morceaux
- Un trésor

-Un trésor est posé à l'endroit désigné par la « photo-puzzle »

-Les enfants sont par 2 ou 3

Consignes :

- Prendre une photo
- Aller chercher une partie de la « photo-puzzle » qui se trouve à proximité de l'objet photographié.
- Recommencer avec une autre photo
- Quand toutes les photos ont été trouvées, reconstruire la « photo-puzzle » qui indiquera l'endroit du trésor

Critères de réussite :

Trouver le trésor

Etape 1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser lucidement s'aventurer seul
- Trouver des objets de plus en plus loin, de plus en plus vite
- Trouver sur le terrain les objets représentés

Comportements attendus

- Observer la photo avant de se précipiter
- Courir pour trouver rapidement

Variantes

- Pour faciliter le jeu, on peut signaler les postes avec des « flots »
- Le lieu du trésor peut être le même d'un groupe à l'autre ou bien être différent. (dans ce cas, il faut prévoir un code différent par équipe derrière la photo-puzzle qui lui correspond)
- Pour les plus grands, on peut chercher ensuite à identifier le lieu du trésor sur un plan.
- Peut se jouer avec les « habits du loup » à ramasser selon l'ordre. Chaque groupe possède un pantin et l'habille au fur et à mesure avec de vrais habits...

La course aux images

But :

Trouver le plus d'images possibles dans un temps déterminé

Aménagement :

Un espace délimité familier
(cour, parc...)
Individuel

Consignes :

Tu prends une photo, tu l' observes et tu retrouves sur le terrain l'objet photographié
Tu prends un jeton-image dans la boîte posée près de l'objet
Tu reviens au départ, tu vérifies et tu recommences avec une nouvelle photo. Tu retrouves le plus grand nombre possible d'images jusqu'au coup de sifflet final.

Critères de réussite :

Ramener au départ le jeton image correspondant à l'objet photographié
Toutes les images sont trouvées

Matériel

1 fiche de contrôle par groupe
20 photos « objet » numérotées
20 boîtes avec des jetons à déposer au pied de l'objet photographié

Etape1

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

SITUATION DE REFERENCE

- Trouver sur des objets de plus en plus loin, plus en plus vite
- Trouver sur le terrain les objets représentés (par la photo)
- Oser lucidement s'aventurer seul

Comportements attendus

- L'élève prend des informations avant de s'engager dans l'action
- Il passe d'une action spontanée aléatoire à une action réfléchie
- Il s' éloigne de l'adulte

Variantes

- Nombre de photos à disposition
- Espaces différents plus ou moins connus
- Individuellement
- Trouver un maximum de photos dans un temps donné
- Donner une série de x photos au groupe qui gère son parcours pour ramener en une seule fois les jetons correspondant

Les détails

But :

Retrouver les photos « détail »

Aménagement :

Par 2 ou seul
Une photo « espace »
(grand format),
permettant de trouver le lieu
(le bureau, la BCD, la classe
de...)

Des photos « objet » dont un intrus
Les élèves doivent cocher
les photos objets
correspondant au lieu.

Consignes :

Tu observes la grande photo indiquant le lieu où tu dois
te rendre.
A cet endroit, tu te promènes et tu trouves les détails
que tu marques au feutre.
Une photo ne représente pas un détail du lieu exploré.

Critères de réussite :

Repérer les photos et la photo « intrus »

Matériel

Plaquettes : au recto la
photo du lieu, au verso
les photos « détail » et la
photo « intrus »
Fiche correction

Feutres Véléda

Etape 2

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- S'éloigner lucidement dans un espace élargi
- Trouver sur le terrain des objets représentés

Comportements attendus

- L'élève met en relation la photo et le terrain
- La photo est observée avant le départ

Variantes

- Réaliser le jeu dans un temps minimum
- Nombre de photos « détail » par lieu
- Nombre de photos « intrus »

La main courante

But :

Suivre le parcours jalonné par des rubans et repérer les indices à chaque poste

Aménagement :

par 2

Si possible dans un espace sécurisé mais nouveau pour l'élève

Un parcours jalonné par des rubans (à hauteur des enfants, toujours du même côté).

Des balises placées sur le parcours à intervalles réguliers pour signaler une boîte remplie d'objets

Matériel

Des rubans
Des balises ou des foulards
Des boîtes remplies d'objets

Consignes :

Tu suis le parcours marqué par des rubans.

Tu t'arrêtes lorsque tu rencontres une balise, tu trouves la boîte dans laquelle tu prends un objet.

Critères de réussite :

Effectuer le parcours et ramener tous les objets.

Etape 2

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer avec des indices pour guider son déplacement
- Suivre un parcours jalonné artificiellement
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

Comportements attendus

- L'élève recherche et trouve les indices lui permettant de se déplacer dans le milieu
- L'élève gère ses émotions pour rester lucide et concentré sur sa tâche

Variantes

- Refaire le chemin en sens inverse
- Varier les types de cheminement à effectuer (hors des chemins, en suivant des lignes naturelles : fossé, ruisseau, haie...)
- Une boîte = un objet à mémoriser, à nommer au retour, éventuellement à ordonner pour les plus grands
- Raconter, dessiner le chemin effectué
- Faire installer le jeu par une équipe
- Faire le jeu seul (+ difficile)

Rose des vents

But :

Suivre une direction, observer et trouver le trésor

Aménagement :

Par 2 ou seul
Des photos avec des flèches indiquant la direction à prendre.
Une balise précisant le lieu du trésor.
Des boîtes à trésor placées au pied de la balise.

Matériel

Autant de boîtes à trésors que de directions, contenant plusieurs objets identiques.

Consignes :

Tu prends une photo indiquant une direction.
Tu observes, tu suis la flèche, tu cherches la boîte à trésor située sous la balise .
Tu prends un seul objet dans la boîte.
Tu reviens au départ et tu cherches les autres directions.

Critères de réussite :

Trouver les boîtes à trésor.
Etre le premier à trouver tous les trésors.

Etape 2

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer seul avec des indices pour guider son déplacement
- Suivre un parcours à partir d'indications données
- Suivre une ligne directrice simple
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

Comportements attendus

- L'élève met en relation la photo et le terrain
- La photo est observée avant le départ
- Il prend la bonne direction

Variantes

- Eloignement des boîtes à trésors
- Le « trésor » est remplacé par un élément à mémoriser (mot, dessin, photo) et à restituer au retour .
- Chaque direction donne une lettre d'un mot-mystère
- Nombre de directions
- Réaliser la Rose des vents dans un temps minimum

Bien vu, c'est gagné

But :

Reconstituer une série chronologique de photos à l'issue d'un déplacement sur un parcours jalonné.

Aménagement :

Un parcours jalonné par des rubans.
Des photographies d'objets remarquables répartis sur le parcours
Une balise placée dans l'espace proche de chaque objet photographié

Matériel

Des rubans
Quatre balises.
Cinq photos
objets dont un intrus

Consignes :

Tu suis le parcours marqué par des rubans.
Tu t'arrêtes lorsque tu rencontres une balise.
Tu observes tout autour de toi.
Tu repars jusqu'à la balise suivante et tu observes de nouveau.
A la fin du parcours, tu regardes des photos codées. Tu élimines l'intrus puis tu les remets dans l'ordre.

Critères de réussite :

Retrouver les photos et les classer.

Etape 2

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Oser s'aventurer seul avec des indices pour guider son déplacement
- Suivre un parcours jalonné artificiellement
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

Comportements attendus

- L'élève ose s'engager dans un espace élargi et/ou masqué
- Il effectue le parcours dans sa totalité
- L'élève observe et mémorise

Variantes

- Nombre d'objets remarquables
- Longueur du parcours jalonné
- Prise en compte du temps réalisé pour effectuer le parcours
- D'un groupe d'élèves à seul

Le chemin des ...

But :

Suivre le chemin et mémoriser tous les animaux (ou objets, symboles...)

Aménagement :

Un chemin jalonné par de la rubalise avec un point de départ et un point d'arrivée. Des balises placées au bord du chemin avec des images d'animaux (ou personnages d'un album, ou couvertures d'album sur un thème...)

Matériel

Des rubans (ou plots, flèches...) pour jalonner le chemin
Plusieurs séries d'images
Une fiche correction en A3 reprenant les images placées sur le parcours et deux ou trois intrus.

L'élève se déplace seul (ou à 2).

Consignes :

Tu suis le chemin et tu mémorises les images que tu rencontres sur le parcours

Critères de réussite :

Les images sont toutes mémorisées (les intrus éliminés)

Etape 2

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

SITUATION DE REFERENCE

- Suivre un parcours jalonné artificiellement
- Connaître les règles de sécurité
- Oser s'aventurer seul avec des indices pour guider son déplacement
- S'éloigner lucidement dans un espace élargi

Comportements attendus

- L'enfant s'éloigne de l'adulte
- Il effectue le parcours dans sa totalité

Variantes

- Nombre de jalons
- Nombre d'images à trouver
- Raconter, dessiner le chemin effectué
- Varier les types de cheminement à effectuer (hors des chemins, en suivant des lignes naturelles)

De photo en photo

But :

Réaliser un parcours en suivant les photos placées

Aménagement :

- Groupes de 3 ou 4 (maximum)
- A chaque changement de direction, une photo est placée +une balise +un poinçon
- Sur le chemin à prendre, une nouvelle balise (ou jalon) est accrochée

Matériel

Un jeu de photos
(placés sur piquets)
Poinçons et balises

Consignes :

- Emprunter le chemin désigné par la 1ère photo.
- A chaque croisement, une photo indique le nouveau chemin à prendre.
- Si je ne trouve pas de balise, je reviens au croisement.

Critères de réussite :

Avoir réalisé le parcours en poinçonnant à chaque balise

Etape 3

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Prendre des indices et mémoriser pour suivre des lignes naturelles (chemin, fossé ...) et repérer les changements (croisements).
- Se déplacer seul à l'aide d'un outil de représentation du réel

Comportements attendus

- L'enfant se place de façon à regarder dans le **même plan** : photo + paysage.

Variantes

- Varier les types de lignes pour aller vers une observation plus fine (haie, ruisseau, talus ...)
- La photo peut être **placée** (suspendue à une branche) sans être orientée (c'est à l'enfant de l'orienter lui-même).
- A l'aide d'une carte, dessiner l'itinéraire en cours de cheminement. (difficile)

Photo route

But :

Réaliser un parcours en suivant les photos d'un carnet de route

Aménagement :

- Groupes de 2 ou 3 (maximum).
- Un carnet de route (photos) : les photos indiquent le « chemin » à prendre (photos prises à hauteur d'enfant). Pour chaque changement de direction : une nouvelle photo
- Un questionnaire d'observation par groupe et par itinéraire (qui peut être donné avant ou après)

Matériel

Un carnet de route
Un questionnaire par groupe

Ne nécessite pas de mise en place préalable

Consignes :

- Emprunter le chemin désigné par la photo.
- À chaque croisement, une photo indique le nouveau chemin à prendre.

Critères de réussite :

Réaliser le parcours et répondre à toutes les questions

Etape 3

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Prendre des indices et mémoriser pour suivre des lignes naturelles (chemin, fossé ...) et repérer les changements (croisements).
- Se déplacer seul à l'aide d'un outil de représentation du réel

Comportements attendus

- Chacun se sent concerné par le jeu (partage des tâches)
- L'élève oriente la photo pour faire coïncider l'image et la réalité.

Variantes

- Une balise est posée à chaque croisement nécessitant une prise de décision (changement de photo pour une nouvelle direction).
- Varier les types de lignes pour aller vers une observation plus fine (haie, ruisseau, talus ...)
- A l'aide d'une carte, dessiner l'itinéraire en cours de cheminement. (difficile)

Road Book

But :

Réaliser le parcours à l'aide des dessins de jonctions de chemins

Aménagement :

Groupe de 2 ou 3 enfants,
ou en individuel (selon le milieu)

Départs décalés

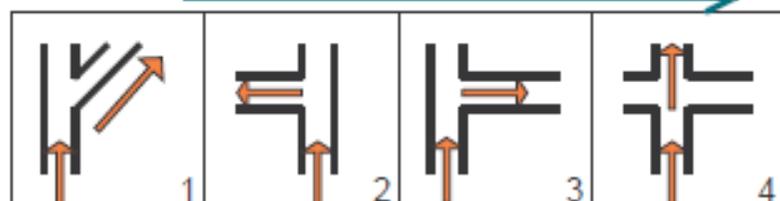
Lecture en frise des dessins = représentation symbolisée du chemin à parcourir

Matériel

Un road book (ou livret de route) par groupe (ou par enfant)

Exemple :

Sens de lecture



Nota : Ne nécessite pas de mise en place préalable

Consignes :

Suivre le parcours indiqué par les flèches.

Si le dessin ne correspond pas à la réalité du terrain, il faut revenir en arrière et corriger son erreur.

Critères de réussite :

Réaliser le parcours sans se tromper.

Etape 3

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Connaître différents modes de codages de l'espace (symbolisation)
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre une ligne naturelle
- Se déplacer seul à l'aide d'un outil de représentation du réel (road-book)

Comportements attendus

- Garder constamment un œil sur le road book (savoir dire à quelle vignette on en est)
- S'arrêter à chaque croisement et savoir repérer la direction à prendre.

Variantes

- **Surligner sur une carte** au fur et à mesure de l'itinéraire.
- Peut se réaliser à pied ou en vélo

Le jalonné surligné

But :

Réaliser le parcours en suivant les jalons et/ou la carte.

Aménagement :

Sur chaque carte, l'itinéraire est surligné

Sur le terrain des portions d'itinéraires sont jalonnées à l'aide de foulards. (de moins en moins de foulards)

Balises placées à des points remarquables (ex : intersection de 2 chemins, extrémité de talus....)

Consignes :

Suivre le parcours en s'aidant des foulards et de la carte.

A chaque balise, poinçonner le carton de contrôle

Critères de réussite :

Poinçonner toutes les balises

Matériel

Balises
Poinçons
Fiches de contrôle
Foulards
1 carte par personne
(ou par 2)

Etape 3

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Suivre le parcours surligné sur la carte et orienter celle-ci.
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre une ligne naturelle (chemin, fossé)

Comportements attendus

- Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison.
- Orienter sa carte et suivre son itinéraire sur la carte (le pouce dans le sens du déplacement) (les points de contrôle permettent de vérifier sa position)

Variantes

- Placer plus ou moins de foulards sur le circuit.
- Progressivement, complexifier en proposant par exemple des changements de direction sur le circuit surligné.
- On peut ne pas placer les balises sur la carte et demander aux enfants de les placer eux-mêmes au fur et à mesure de leur progression (difficile) : nécessite de poser les balises de manière évidente sur le terrain.

La planchette orientée

But :

Observer la portion de carte et effectuer l'itinéraire

Aménagement :

Réaliser autant de cartes que de portions de l'itinéraire.
Chaque balise est placée sur une intersection de lignes très visibles (chemins, sentiers, fossés)

La balise est accrochée à un piquet avec un poinçon.

Sur le piquet une planchette est fixée.
Sur la planchette, une carte est orientée avec le circuit partiel surligné.

Consignes :

Au point de départ Balise n° 1. Observer la carte, suivre le parcours indiqué en le mémorisant jusqu'à la 2^{ème} balise etc.

A chaque balise, poinçonner le carton de contrôle

Critères de réussite :

Temps réalisé sur le parcours avec toutes les balises poinçonnées

Matériel

6 à 8 piquets numérotés avec balise et planchette
Poinçons
Fiches de contrôle

Etape 3

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Faire preuve de décision
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre un parcours surligné sur la carte

Comportements attendus

- Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison

Variantes

- Sur la carte orientée, l'enseignant indique de 2 couleurs différentes : la direction à prendre et la direction d'où vient l'élève.
- Faire le trajet avec une carte d'orientation non surlignée à la main
- Tracer l'itinéraire au retour (critère de réussite supplémentaire)

Choisis ta route

But :

Effectuer le parcours surligné sur la carte

Aménagement :

Un indicateur de changement de direction (foulard) est accroché à chaque croisement de lignes.

Une lettre est accrochée entre les carrefours.

Matériel

Une carte avec itinéraire surligné
Lettres formant un mot
Feuille + crayon

Consignes :

Suivre le parcours surligné et trouver les lettres.

Critères de réussite :

Reconstituer le mot.

Etape 3

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

SITUATION DE REFERENCE

- Faire preuve de décision, d'attention de concentration
- Connaître différents modes de codage de l'espace
- Prendre des indices et mémoriser pour suivre des lignes naturelles (chemin, fossé ...)
- Suivre un parcours surligné sur la carte et orienter celle-ci

Comportements attendus

- Orienter la carte avant de partir (et à chaque changement de direction)
- Suivre continuellement son itinéraire sur la carte (avec le pouce dans le sens du déplacement)

Variantes

En fonction du niveau des élèves, la SR peut être plus ou moins complexe

- Présence ou non de l'indicateur (dans ce dernier cas, placer un sens interdit à 50 M) .
- Nombre plus ou moins important de changements de direction.
- Utilisation des lignes naturelles plus ou moins fines (chemin, fossé, talus, ligne de végétation...)

4 sur 6

But :

Construire son déplacement pour trouver 4 balises sur les six proposées.

Aménagement :

- Six balises placées à des points remarquables (objet remarquable, croisement de chemin, poteau...).
- Une carte avec les 6 balises repérées.
- Une fiche-réponse par groupe.

Matériel

6 balises +
poinçons
cartes

Consignes :

Repérer la légende.
Chacun doit trouver 4 balises en un minimum de temps.
Indiquer le numéro des balises choisies.
Quand on trouve la balise, on poinçonne la fiche-réponse.
Quand les quatre balises sont trouvées, revenir au départ.

Critères de réussite :

Réaliser le plus vite possible le parcours avec les 4 poinçons validés.

Etape 4

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

Comportements attendus

- Elaborer une stratégie et orienter la carte avant de partir.
- Les balises sont choisies après réflexion.

Variantes

- Augmenter le nombre de balises sur le terrain, le nombre de poinçons à trouver.
- Espace plus ou moins étendu.
- Temps.

Tous pour un

But :

Trouver l'ensemble des balises à 3.

Aménagement :

Des équipes de 3 élèves.
Les balises sont disséminées (plus ou moins loin et plus ou moins difficiles).

Matériel

18 balises et poinçons
Une carte et une fiche réponse par personne

Consignes :

Prendre un temps (ex : 5 minutes) pour se répartir les balises dans l'équipe (chacun les entoure sur sa carte) ou au besoin, choisir d'en trouver à plusieurs élèves.
Organiser son circuit.
Au signal de départ, aller poinçonner dans les bonnes cases son carton réponse pour les balises attribuées.
Au retour s'entraider et chercher à plusieurs si une balise n'a pas été trouvée.

Critères de réussite :

Poinçonner toutes les balises, en équipe, le plus vite possible.

Etape 4

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Se concerter et se mettre d'accord pour se répartir les tâches.
- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

Comportements attendus

- Une répartition de toutes les balises avant le départ.
- Organisation rationnelle des équipes (en fonction des capacités individuelles des élèves) de sorte que tous les élèves arrivent à peu près en même temps.

Variantes

- Faire démarrer le chronomètre dès que les cartes sont données aux équipes (plus complexe).
- Faire poser les balises par les élèves (une balise par élève, puis vérification par un autre élève) : **Ne nécessite pas de mise en place préalable.**

Défi pose

But :

Placer correctement et rapidement une balise indiquée sur une carte.

Aménagement :

Chacun tire au sort un carton et prend la balise correspondante.

Matériel

Des balises numérotées
Des cartes avec l'emplacement des balises
Un tableau de contrôle classe.
Un jeu de cartons avec les numéros des balises

Ne nécessite pas de mise en place préalable

Consignes :

1^{ère} partie :

S'inscrire dans le tableau de contrôle
Prévoir son déplacement pour aller installer la balise, au moment du départ, renseigner le tableau de départ/arrivée.
Au retour, noter son heure d'arrivée. Calculer le temps mis.

2^{ème} partie :

Echanger les cartons numérotés (premier arrivé/dernier arrivé, etc). Renseigner le tableau de départ/arrivée
Aller vérifier la position de la balise (la déplacer si nécessaire).
Au retour, noter son heure d'arrivée. Calculer le temps mis.

Critères de réussite :

Le vérificateur trouve la balise bien placée du poseur
Le vérificateur est plus rapide que le poseur.

Etape 4

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à sa ressource
- Mémoriser les éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte
- Choisir et construire à l'avance son itinéraire pour réaliser un déplacement efficace

Comportements attendus

- L'élève s'approprié la carte, la légende et construit son itinéraire avant de partir.

Variantes

- Nombre de balises à poser
- Seul, par deux.

Loto orientation

But :

Rechercher les balises pour valider sa fiche loto.

Aménagement :

Les 15 balises sont dispersées sur le site et répertoriées sur la carte.

1 fiche loto = 8 cases numérotées (de manière aléatoire)

Equipes de 2 ou 3 joueurs

Consignes :

Repérer sur la carte du site les balises numérotées indiquées sur la fiche loto.
Trouver ces balises et poinçonner la fiche loto en face des numéros.

Critères de réussite :

Revenir au point de départ avec la carte loto complète et correctement poinçonnée.

Matériel
15 balises
15 poinçons
1 fiche loto par équipe
1 carte d'orientation du site par équipe

Etape 4

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

Comportements attendus

- Prévoir son itinéraire et orienter la carte avant de partir (Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison)

Variantes

- Différencier les fiches loto (N1,N2,N3)
 - Selon la distance ou la complexité des placements
 - Selon le nombre de balises. (N1 : 4 balises, N2 : 6 balises, N3 : 8 balises)
- Choisir son niveau. But : réaliser son contrat .
- Jouer sur le critère temps (aller le plus vite possible)

Note : cette situation présente l'intérêt de proposer des parcours totalement distincts. Ainsi, on évite que les groupes se suivent.

Course aux scores

But :

Totaliser un maximum de points en un temps limité.

Aménagement :

Les balises et les poinçons sont posés sur le terrain.

Chaque enfant a une carte avec les emplacements des balises ainsi qu'une fiche réponse attribuant des points différents selon la difficulté et/ou l'éloignement de la balise : de 10 à 60 points.

Matériel

Environ 20 balises et poinçons
Une carte et une fiche réponse par personne

Consignes :

Choisir les balises en fonction des points que l'on pense gagner (les entourer sur sa carte).
Organiser son circuit.
Sur le terrain, poinçonner dans la bonne case son carton réponse quand on a trouvé une balise.
Être de retour sans avoir dépassé le temps limite.

Critères de réussite :

Obtenir le niveau 1 : faire 150 points
Obtenir le niveau 2 : faire 250 points
Obtenir le niveau 3 : faire 350 points

Etape 4

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

Comportements attendus

- Avant de partir : choisir les balises que l'on souhaite atteindre et orienter la carte.
- Faire un choix (le plus sûr mais plus long ou le moins sûr mais plus court).

Variante

- Réussir 300 points le plus vite possible.
- Faire poser les balises par les élèves (une balise par élève, puis vérification par un autre élève) : **Ne nécessite pas de mise en place préalable.**

Etoile

But :

Trouver le plus de balises possible dans un temps limité.

Aménagement :

Placer les balises autour d'un point de départ central (petites balises).

Indiquer chaque balise sur une carte différente.

Matériel

10 à 15 balises et poinçons
1 fiche réponse par élève (ou par 2)
15 cartes avec une balise représentée sur chacune

Consignes :

Chaque élève (ou groupe) choisit une carte et va poinçonner sa fiche à la balise représentée. Il revient à son point de départ et repart vers une autre balise à l'aide d'une autre carte.

Critères de réussite :

Trouver plus de la moitié des balises dans le temps donné.

Etape 4

Activités d'orientation

Attitudes, Connaissances et Capacités à construire

SITUATION DE REFERENCE

- Accepter de réfléchir avant d'agir
- Connaître la légende et les signes conventionnels
- Choisir un itinéraire adapté à ses ressources
- Mémoriser des éléments à repérer dans son déplacement et les identifier sur la carte

Comportements attendus

- Orienter la carte avant de partir (Opérer une observation alternée terrain / carte pour faire la liaison)
- Faire un choix (le plus sûr mais plus long ou le moins sûr mais plus court)

Variantes

Eléments de différenciation :

- Préparer quelques cartes avec 2 ou 3 balises afin de complexifier la situation pour les élèves qui réussissent bien (différenciation)
- Placer des balises plus complexes à trouver, qui demandent de changer de lignes de progression (ex : suivre un sentier puis un talus)