

## **ACTIVITES D'ORIENTATION AU CYCLE 2**

« L'élève apprend l'espace en l'explorant, en le parcourant, en le pratiquant, en observant les autres agir et en anticipant ses propres déplacements.

L'élève va passer progressivement de l'espace vécu à l'espace perçu puis conçu.

La construction de l'espace procède par l'enrichissement de l'expérience et par la coordination de différents espaces. »<sup>1</sup>

1. *Donner du sens aux mathématiques; Tome1.Espace et géométrie – Bordas Pédagogie M.Fénichel, M.Pauvert, N.Pfaff*

### **POUR L'ÉLEVE, PRATIQUER DES ACTIVITES D'ORIENTATION C'EST :**

- Se situer et/ou situer des objets dans un espace donné.
- Prévoir et effectuer un déplacement raisonné de plus en plus complexe, dans un milieu connu en utilisant un document de référence (plan, carte, dessin, photos...), c'est avant tout une activité de recherche et apprendre à s'orienter.

***Les activités d'orientation au cycle 2 ont pour but de se déplacer le plus vite possible dans un espace connu en utilisant des repères.***

<b>Programmes 2008</b>
------------------------

Compétences de fin de cycle 2 :

**Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**

-- Activités d'orientation :

Dans un milieu peu connu ou inconnu des élèves, retrouver le plus vite possible 5 balises en utilisant un plan.

<b>Dans le socle commun</b>
-----------------------------

**PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN :**

**COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CE1**

**Compétence 3 :**

**Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique**

L'élève est capable de :

- situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ;

**Compétence 6 :**

**Les compétences sociales et civiques**

L'élève est capable de :

- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;

**Compétence 7 :**

**L'autonomie et l'initiative**

L'élève est capable de :

- échanger, questionner, justifier un point de vue ;

- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;

- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;

- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;

## Pour guider l'enseignant

### - Compétences spécifiques:

- ✓ *Se déplacer en marchant ou en courant d'un lieu à un autre, seul ou en petit groupe,*
- ✓ *Se situer par rapport à des repères, en situant un point remarquable par rapport à soi,*
- ✓ *Choisir un itinéraire,*
- ✓ *Effectuer une relation entre la carte et le terrain de manière permanente : faire le point régulièrement pour se situer et situer la balise suivante,*
- ✓ *Rechercher les indices confirmant les hypothèses, et observer le milieu pour diminuer les incertitudes,*
- ✓ *Chercher à réaliser le parcours le plus rapidement possible: à partir de la lecture de cartes, de photos où figurent des indices, noter sur sa feuille de route l'emplacement des balises trouvées.*

### Objectifs poursuivis :

- prendre des informations sur un document : indices et repères,
- orienter un document,
- s'approprier un espace connu ou peu connu,
- élargir son champ d'action et adapter son action motrice,

### Les activités d'orientation au cycle 2, l'interdisciplinarité :

Autres domaines d'activités		Activités d'orientation
Découverte du monde :  Se repérer dans l'espace et le temps		-Acquérir des repères dans l'espace et maîtrise du vocabulaire correspondant  -Dépasser leur représentation initiale en observant et manipulant  -Les élèves découvrent et élaborent des représentations simples de l'espace familial : classe, école, quartier, village.  -Découverte des formes usuelles de représentation de l'espace (photos, cartes...)
Instruction civique et morale		-Acquérir un comportement responsable et devenir plus autonome  -Approfondir l'usage des règles de vie collective  -Appliquer les usages sociaux de la politesse et coopérer à la vie de la classe
Mathématiques		-Enrichir leurs connaissances en orientation et repérage  -Utiliser le vocabulaire spécifique aux positions relatives d'objets
Français	Vocabulaire	-Acquérir des mots nouveaux, par des activités spécifiques.
	Langage oral	-Prendre la parole de manière organisée, dans le respect des règles de communication
	Ecriture	-Ecrire des messages écrits compréhensibles à destination de leurs camarades

## POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

### **De l'espace familier à l'espace symbolisé**

*Déroulement (proposition): travail à effectuer en classe*

- ✓ Dessin de l'école en collectif au tableau délimitation de l'espace constituée par l'école. Plan de l'école vue du dessus. Délimitation des classes, des couloirs, des portes et des tracés □ création d'une légende commune
- ✓ Jeu de repérage sur la carte du tableau: « Qui veut venir mettre une croix sur la classe de CM1... ? »
- ✓ Activité de parcours suivi : Le maître annonce à sa classe qu'ils vont se promener dans l'école mais qu'il faut absolument qu'ils regardent bien le trajet qu'ils vont effectuer.
- ✓ Réalisation du trajet du maître sur un petit plan de l'école tracé sur plan avec fléchage pour indiquer le sens
- ✓ Correction au tableau
- ✓ Idem mais parcours suivi réalisé par un élève

*La sécurité : quelques règles à aborder avec les enfants :*

- ✓ *Connaitre et reconnaître le milieu, les limites sont clairement identifiées, ne pas rentrer dans les classes...*
- ✓ *Si l'espace n'est pas clos, faire le tour de l'espace de jeu avec les élèves, mettre des interdictions...*
- ✓ *Rappeler les règles de fonctionnement des groupes, rester en groupe,*
- ✓ *Insister sur les points de départ et d'arrivée,*
- ✓ *Les balises ne doivent pas être cachées, ni déplacées,*

## Vers une unité d'apprentissage

La durée des séances peut être très variable compte tenu des difficultés rencontrées, lors de la mise en place des différentes activités. Chacun tiendra compte des possibilités des élèves et de leur compétence pour évaluer le temps nécessaire. Il est tout de même possible d'évaluer le temps des séances entre 30 et 45 minutes lors des différentes activités.

PHASES	SITUATIONS	TACHE
<b>Entrée dans l'activité : familiarisation</b> Découvrir l'activité, ses contraintes. Connaître l'espace de travail, ses représentations. Amener les règles collectives de fonctionnement, de sécurité.	Le parcours mémoire	Mémoriser un parcours exécuté et verbalisé par l'enseignant. Le refaire et le verbaliser Coder le parcours sur un plan
	Le chemin codé	Suivre un chemin à partir de repères de couleurs.
	Chercher l'endroit	Se rendre sur un lieu précis en utilisant une photo.
	Le chemin tracé	Suivre un chemin inscrit sur un plan. Trouver les balises indiquées sur le plan.
<b>Repérage :</b> <b>Evaluation diagnostique</b> Situation de référence : poser aux élèves les problèmes de l'activité d'orientation et identifier les niveaux d'habileté.	La course au trésor	Trouver cinq balises le plus rapidement possible à partir de numéros inscrits sur un plan.
<b>Apprentissage :</b> A partir d'une trame de variance, complexifier la situation initiale de l'entrée dans l'activité.	Le parcours mémoire	A partir d'une consigne orale donnée, Visualiser, mémoriser et réaliser un parcours exécuté par un partenaire comportant un grand nombre de repères, Parcours à réaliser sans repères évidents
	Le chemin codé	
	Chercher l'endroit	
	Le chemin tracé	
<b>Evaluation :</b>	La course au trésor	Mémoriser un chemin identifié sur un plan comportant plusieurs balises, choisir le chemin le plus court.

<b>LE PARCOURS MEMOIRE</b>	Situation 1
----------------------------	-------------

<b>Compétence visée</b>	Mémoriser un parcours exécuté par l'enseignant ou un camarade. Prendre des repères dans l'espace. Passer du vécu à sa représentation sur un plan.
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux, cour...
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> disposer d'une carte, d'un plan explicite et clair du lieu, et d'objets pouvant servir de repères si nécessaire <b>Déroulement :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Une demi-classe fait le parcours avec l'enseignant. L'autre demi-classe observe et mémorise le chemin.</li> </ul> Rotation (idem) <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les élèves sont par deux. Le parcours est le même qu'auparavant. Les départs sont échelonnés.</li> </ul>
<b>Critères de réussite</b>	Le parcours est correctement refait. Le parcours est correctement tracé sur plan ou carte.

<b>LE CHEMIN CODE</b>	Situation 2
-----------------------	-------------

<b>Compétence visée</b>	Réaliser un parcours en suivant des repères de couleurs.
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux, cour, salle de sport...
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation :</b> Plan avec les différents chemins tracés en couleur, fiche de route et crayon pour les groupes. Points de départ indiqués ainsi que les balises avec lettres ou repères. <b>Déroulement :</b> Les élèves sont par quatre. Une fiche de route et un crayon pour le groupe. Les parcours sont à réaliser pendant la séance avec un changement de secrétaire à chaque parcours. Les parcours sont matérialisés par des coupelles de couleur identique et sur chaque parcours sont disposés cinq plots ou éléments hauts (balises avec lettres). le point de départ de chaque parcours est identifié par des cerceaux de couleur identiques aux cônes.
<b>Critères de réussite</b>	Les indications données sont bien suivis et le message est correct ; autocorrection possible
<b>Variables</b>	Jouer sur le nombre de cônes sur chaque parcours, le nombre de balises à retrouver.

<b>CHERCHER L'ENDROIT</b>	Situation 3
---------------------------	-------------

<b>Compétence visée</b>	Associer des informations prises sur la photo et l'environnement
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux, cour...
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> Prévoir des photos de points remarquables, plusieurs séries (au moins une par équipe). Des balises, des affichettes avec des chiffres ou lettres dissimulées à chaque endroit photographié.</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque équipe part avec une fiche de route et une planche de photos.</p>
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver la balise associée à la photo. Trouver toutes les balises.
<b>Variables</b>	Nombre de photos par planche. Taille et précision des photos. Distance de prise de vue, situation de la prise de vue.

<b>LE CHEMIN TRACE</b>	Situation 4
------------------------	-------------

<b>Compétence visée</b>	Décoder un chemin sur un plan donné.
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux, cour...
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> plan avec point de départ, et point d'arrivée, un chemin tracé et des balises représentées par...</p> <p>Une feuille de route et un crayon par équipe</p> <p><b>Déroulement :</b> Les élèves partent par équipe et suivent un chemin tracé sur un plan, à chaque balise : une lettre, un repère... Chaque équipe a un chemin différent.</p>
<b>Critères de réussite</b>	Les indications données sont bien suivies, les balises ont été trouvées et le message est correct ; autocorrection possible
<b>Variables</b>	Etendue de l'espace d'actions. Nombre de balises à retrouver, l'éloignement, lisibilité et précision de la carte.

<b>LA COURSE AU TRESOR</b>	Evaluation diagnostique
----------------------------	-------------------------

<b>Compétence visée</b>	Etablir une correspondance entre un espace aménagé et sa représentation sur un plan.
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux, cour, stade...
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation :</b> plan collectif grand format représentant le plan agrandi du lieu de recherche avec des balises représentées par des repères numérotés, sur lesquelles un repère simple a été noté.</p> <p>Une feuille de route et un crayon <u>par élève</u>.</p> <p><b>Déroulement :</b></p> <p>Les élèves partent individuellement et cherchent la balise puis reviennent à la base afin de communiquer à l'enseignant le repère lu et l'envoi à la recherche d'une nouvelle balise. Il est possible d'envoyer plusieurs élèves à la fois dans des directions différentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les autres élèves sont dans un autre espace où ils peuvent agir en autonomie dans une situation de réinvestissement.</li> </ul>
<b>Critères de réussite</b>	<p>Nombre de balises trouvées.</p> <p>Rapidité.</p>
<b>Variables</b>	<p>Etendue de l'espace d'actions.</p> <p>Nombre de balises à retrouver, l'éloignement, lisibilité et précision de la carte.</p>

<b>VARIABLES POSSIBLES</b>
----------------------------

- Allonger les parcours
- Complexifier les trajets, le sens des circuits, le plan donné...
- Utiliser un puzzle plutôt qu'un codage
- Disposition des parcours en cercle, en étoile...
- Le plan donné est incomplet, manque de certains repères, il faut compléter le plan...
- Le trajet peut passer par plusieurs balises identiques...
- L'espace utilisé peut être plus ou moins vaste...
- Jouer sur le nombre de balises, la visibilité des repères...
- Photos plus ou moins précises,
- Le temps donné peut être défini ou non...



**Fiche de route du jeu «Parcours Photos»**

Nom des enfants : .....

**Réponses correctes : . / 4**

<b>Photo A1</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo A2</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo A3</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo A4</b> (nom du secrétaire)

✂ .....

**Fiche de route du jeu «Parcours Photos»**

Nom des enfants : .....

**Réponses correctes : . / 4**

<b>Photo B1</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo B2</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo B3</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo B4</b> (nom du secrétaire)

✂ .....

**Fiche de route du jeu «Parcours Photos»**

Nom des enfants : .....

**Réponses correctes : . / 4**

<b>Photo A1</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo A2</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo A3</b> (nom du secrétaire)	<b>Photo A4</b> (nom du secrétaire)

✂ .....

*Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »*

Nom des enfants : .....

.....

(nom du secrétaire)

**Chemin** .....

**Réponses correctes : . / 5**

--	--	--	--	--

✂ .....

*Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »*

Nom des enfants : .....

.....

(nom du secrétaire)

**Chemin** .....

**Réponses correctes : . / 5**

--	--	--	--	--

✂ .....

*Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »*

Nom des enfants : .....

.....

(nom du secrétaire)

**Chemin** .....

**Réponses correctes : . / 5**

--	--	--	--	--

✂ .....

.....

**Exemple de fiche autocorrective**  
**Jeu « Le chemin tracé »**

**Chemin vert**

--	--	--	--	--

**Chemin jaune**

--	--	--	--	--

**Chemin rouge**

--	--	--	--	--

**Chemin orange**

--	--	--	--	--

**Chemin violet**

--	--	--	--	--

**Chemin bleu**

--	--	--	--	--

