

CYCLE : 2 DOMAINE : 5 ACTIVITE : activités d'orientation**COMPETENCES :** Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche**COMPETENCES TRANSVERSALES :** Réaliser des représentations simples de l'espace familial, puis d'un espace abstrait éloigné d'une expérimentation concrète, il peut se situer dans un espace donné.

Situations	Séances	Titres	Objectifs
Situation n°1	1 / 3	La chasse aux anneaux	observer, regarder
Situation n°2	1 / 2	la cachette secrète	se situer par rapport au milieu
Situation n°3	2	les objets dissimulés	observer, regarder
Situation n°4	3	le petit poucet	se situer par rapport au milieu
Situation n°5	4	le parcours anomalies	observer, regarder / se situer par rapport au milieu
Situation n°6	5 / 8	le parcours jalonné	se déplacer
Situation n°7	5 / 6 / 7 / 8	les yeux bandés	écouter (se situer, se repérer par rapport à l'écoute)
Situation n°8	6	les couples crieurs	écouter (se situer, se repérer par rapport à l'écoute)
Situation n°9	6	se suivre et se ressembler	se déplacer
Situation n°10	7	le slalom codé	se déplacer
Situation n°11	9 / 10 / 11	je fais un plan	concevoir et réaliser le document de référence
Situation n°12	9	trouve ma balise	utiliser le document de référence
Situation n°13	10	les balises codées	utiliser le document de référence
Situation n°14	11	les petits messages	utiliser le document de référence
Situation n°15	12	le parcours suisse	tous les objectifs de l'unité

Proposition de déroulement

Séances	Numéro des situations
Séance 1	1 et 2
Séance 2	2 et 3
Séance 3	1 et 4
Séance 4	4
Séance 5	6 et 7
Séance 6	7 et 8 et 9

Séance 7	7 et 10
Séance 8	6 et 7
Séance 9	11 et 12
Séance 10	11 et 13
Séance 11	11 et 14
Séance 12	15

Situation n°1 : La chasse aux anneaux

[Retour menu](#)

Objectifs : observer, regarder

PREMIER TEMPS

Objectifs : évaluation diagnostique

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école divisée en 2 camps par des cônes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution de deux groupes d'élèves : 12 rouges; 12 bleus. • Distribution des foulards et des anneaux. • Chaque élève de l'équipe rouge (foulard rouge) a 2 anneaux rouges. • Chaque élève de l'équipe bleue (foulard bleu) a 2 anneaux bleus. • Attribution d'un camp à chaque équipe. 	<p>Matériel</p> <p>- 24 anneaux rouges ; 12 foulards rouges</p> <p>- 24 anneaux bleus ; 12 foulards bleus</p> <p>- des cônes pour délimiter l'espace en 2 camps</p>
<p>Consignes</p> <p>Chaque équipe va poser ses anneaux dans le camp qui lui a été attribué. Vous avez 5 mn. pour le faire.</p> <p><i>Au bout de 5 mn</i> : vous disposez maintenant de 10 mn pour retrouver les anneaux de l'autre équipe. Les bleus cherchent dans le camp des rouges et les rouges dans le camp des bleus.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a ramené le plus d'anneaux.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>S'organiser par équipe pour trouver vite.</p>

SECOND TEMPS

Objectifs : Observer, regarder.

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école divisée en deux camps par des cônes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution de deux groupes d'élèves : 12 rouges; 12 bleus. • Distribution des foulards et des anneaux. • Chaque élève de l'équipe rouge (foulard rouge) a 2 anneaux rouges. • Chaque élève de l'équipe bleue (foulard bleu) a 2 anneaux bleus. 	<p>Matériel</p> <p>- 24 anneaux rouges ; 12 foulards.</p> <p>- 24 anneaux bleus ; 12 foulards bleus.</p> <p>- Des cônes pour délimiter</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Attribution d'un camp à chaque équipe. 	l'espace en 2 camps.
<p>Consignes</p> <p>Chaque équipe va poser ses anneaux dans le camp qui lui a été attribué. Vous devez occuper tout l'espace qui vous est donné (je ne veux pas voir deux élèves partir vers le même endroit). A mon coup de sifflet, tout le monde se regroupe. Vous devrez ensuite retrouver les anneaux de l'autre équipe le plus vite possible.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a ramené tous les anneaux le plus vite possible.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher à cacher son anneau assez loin de celui de son camarade (occuper tout l'espace). • S'organiser par équipe pour chercher les anneaux en considérant tout l'espace (par exemple : se partager l'espace de recherche).

Situation n°2 : La cachette secrète

[Retour menu](#)

Objectifs : se situer par rapport au milieu

PREMIER TEMPS

Objectifs : évaluation diagnostique

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école divisée en deux camps par des cônes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution d'équipes de 2 élèves (1 avec un foulard rouge et 1 avec un foulard bleu). • Attribution pour chaque équipe de deux objets identiques, mais toutes les équipes ont des objets différents. • Attribution d'un camp à chaque couleur. 	<p>Matériel</p> <p>Anneaux, balles, bouteilles de différentes couleurs, 12 foulards rouges, 12 foulards bleus, des cônes pour délimiter l'espace en 2 camps.</p>
<p>Consignes</p> <p>Chaque équipe va poser ses anneaux dans le camp qui lui a été attribué. Vous avez 5 mn. Quand je sifflerai, vous devrez tous revenir ici.</p> <p><i>Au bout de 5 mn</i> : reformez vos équipes de 2. Les bleus de chaque équipe indiquent aux rouges leur cachette et les rouges la leur aux bleus. Vous allez ensuite rechercher l'objet de votre camarade et revenir le plus vite possible.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Être la première paire (rouge - bleus) reconstituée.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Choisir les bons mots pour guider son partenaire vers la cachette.</p>

SECOND TEMPS

Objectifs : Se situer par rapport au milieu

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école divisée en deux camps par des cônes. <ul style="list-style-type: none">• Constitution d'équipes de 2 élèves (1 avec un foulard rouge et 1 avec un foulard).• Attribution pour chaque équipe de deux objets identiques, mais toutes les équipes ont des objets différents.• Attribution d'un camp à chaque couleur.	Matériel <ul style="list-style-type: none">- Anneaux, balles, bouteilles...de différentes couleurs- 12 foulards rouges, 12 foulards bleus- des cônes pour délimiter l'espace en 2 camps.
Consignes Vous allez tous cacher votre objet dans le camp qui vous a été attribué. Vous avez 5 mn. Quand je sifflerai, vous devrez tous revenir ici. <i>Après 5 mn</i> : reformez vos équipes de 2. Les bleus de chaque équipe indiquent aux rouges leur cachette et les rouges la leur aux bleus. Vous devez utiliser les mots : devant - derrière - à côté - pour dire où est votre objet. Vous allez ensuite rechercher l'objet de votre camarade et revenir le plus vite possible.	Critères de réussite être la première paire (rouge - bleu) reconstituée. Critères de réalisation Utiliser les mots " devant - derrière - à côté " pour indiquer la cachette secrète.

Situation n°3 : Les objets dissimulés

[Retour menu](#)

Objectifs : observer, regarder

PREMIER TEMPS

Objectifs : observer, regarder

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public. <ul style="list-style-type: none">• Préalablement, le maître ou un intervenant extérieur a caché les 24 objets dans la cour de l'école.• Constitution de 4 équipes de 6 élèves que l'on distingue par des foulards.	Matériel <ul style="list-style-type: none">- 6 balles, 6 foulards rouges- 6 anneaux, 6 foulards bleus- 6 pots de yaourt, 6 foulards verts- 6 gobelets, 6 foulards jaunes
Consignes J'ai caché des objets dans la cour, les rouges doivent retrouver 6 balles, les bleus doivent retrouver 6 anneaux, les verts doivent retrouver 6 pots de yaourt, les jaunes doivent retrouver 6 gobelets (à chaque fois le maître montre l'objet à retrouver).	Critères de réussite L'équipe qui a ramené le plus vite ses 6 objets a gagné. Critères de réalisation S'organiser par équipe pour

La recherche commence à mon coup de sifflet. Vous avez 5 mn.

chercher vite.

Il est interdit de prendre l'objet d'une autre équipe.

Situation n°4 : Le petit Poucet

[Retour menu](#)

Objectifs : se situer par rapport au milieu

PREMIER TEMPS

Objectifs :

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, ou jardin public délimité de chaque côté par des plots. <ul style="list-style-type: none">• Constitution de 6 équipes de 4.• Distribution des objets à chaque équipe, le même nombre à chacune d'elles.	Matériel <ul style="list-style-type: none">- Des foulards de différentes couleurs pour distinguer les équipes.- Des objets divers : anneaux, quilles balles...- Des plots.
Consignes Choisissez un trajet à réaliser qui doit se terminer aux plots. Vous y déposez tout le long vos objets. Vous faites ensuite le trajet retour en récupérant tous vos objets.	Critères de réussite La première équipe arrivée avec tous ses objets a gagné. Critères de réalisation <ul style="list-style-type: none">• S'organiser par équipe pour récupérer les objets le plus rapidement possible.• Prendre des repères dans un espace plus ou moins connu.

Situation n°5 : Le parcours anomalies

[Retour menu](#)

Objectifs : observer, regarder / se situer par rapport au milieu

PREMIER TEMPS

Objectifs : évaluation formative

Organisation <u>Lieu</u> : enceinte de l'école, jardin public. <ul style="list-style-type: none">• Au préalable le maître aura disposé visiblement les 6 objets sur un parcours déterminé, en forme de boucle, ayant un départ et une arrivée.• Le maître fait d'abord une fois le parcours avec les enfants.• Ensuite tous les enfants se retrouvent sur la ligne de départ, le maître organise le départ de chaque enfant.	Matériel 6 objets divers (bouteille en plastique, quille, ballon, vêtement, chaussure..)
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • A l'arrivée le maître recueille les réponses de chaque enfant. 	
Consignes Refaites le parcours en marchant, mémorisez tous les objets que vous remarquez sur le parcours. A l'arrivée, vous allez devoir me nommer tous les objets et me dire où chacun d'eux se trouve.	Critères de réussite Nommer tous les objets et bien les positionner oralement.
	Critères de réalisation Bien observer et prendre des repères sur le parcours.

Situation n°6 : Le parcours jalonné

[Retour menu](#)

Objectifs : se déplacer

PREMIER TEMPS

Objectifs : marcher, courir en suivant un parcours ; maîtriser ses appuis. (évaluation diagnostique)

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public. <ul style="list-style-type: none"> • Constitution de 2 équipes : 12 rouges, 12 bleus. • Constitution de 2 parcours différents avec des itinéraires indiqués par des flèches, de la ficelle au sol, des traits tracés à la craie. Chaque parcours a une longueur de 400 m. • La classe est divisée en 2 groupes, soit une colonne en face de chaque parcours. • A la fin de la séance, les 2 groupes devront avoir fait les 2 parcours. 	Matériel Craies, flèches en carton, ficelle, 12 foulards bleus pour distinguer les 2 équipes.
Consignes Vous devez suivre le parcours en marchant la première fois et en courant la seconde fois. (Demander à un élève de servir de modèle).	Critères de réussite Réaliser le parcours en marchant et en courant en respectant les indications diverses.
	Critères de réalisation Maîtriser son allure et ses acquis.

SECOND TEMPS

Objectifs : se déplacer rapidement (évaluation formative).

Organisation	Matériel Craies, flèches en carton,
---------------------	---------------------------------------------------

<p><u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La classe est divisée en 4 équipes. • 4 parcours identiques avec des itinéraires indiqués par des flèches, de la ficelle au sol, des traits tracés à la craie. • Chaque parcours a une longueur de 150 m. 	<p>ficelle, 12 foulards bleus et 12 foulards rouges pour distinguer les 2 équipes.</p> <p>2 objets témoins.</p>
<p>Consignes</p> <p>Le parcours se fait sous forme de relais. Le relais commence au signal du maître. Le suivant de chaque équipe démarre quand le premier est venu lui donner le témoin et ainsi de suite.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe qui a terminé son relais en premier a gagné.</p>
	<p>Critères de réalisation</p> <p>Maîtriser ses appuis.</p> <p>Courir rapidement.</p>

Situation n°7 : Les yeux bandés

[Retour menu](#)

Objectifs : écouter (se situer, se repérer par rapport à l'écoute)

PREMIER TEMPS

Objectifs : écouter ; se déplacer par des messages oraux. (évaluation diagnostique)

<p>Organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'espace est délimité par une ligne de départ et une d'arrivée. On peut matérialiser le départ et l'arrivée par une ligne tracée à la craie ou une corde. • 12 enfants sont alignés, foulards sur les yeux, sur la ligne de départ. 12 élèves sont alignés derrière eux, ce qui forme 12 équipes de 2 élèves : 1 aveugle et 1 pilote. • Permutation des rôles. 	<p>Matériel</p> <p>12 foulards</p>
<p>Consignes</p> <p>Chaque pilote doit guider son aveugle jusqu'à la ligne d'arrivée en le suivant d'un mètre. A mon signal, vous commencez.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>La paire aveugle - pilote arrivée en premier a gagné.</p>
	<p>Critères de réalisation</p> <p>Choisir les bons mots pour guider son partenaire.</p>

SECOND TEMPS

Objectifs : écouter ; se repérer par des indications de direction.

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'espace est limité par une ligne de départ et une ligne d'arrivée. On peut matérialiser le départ et l'arrivée par une ligne tracée à la craie ou une corde. • 12 élèves sont alignés, foulards sur les yeux, sur la ligne de départ. 12 élèves sont alignés derrière eux, ce qui forment 12 équipes de 2 élèves : 1 aveugle et 1 pilote. 	<p>Matériel</p> <p>12 foulards</p>
<p>Consignes</p> <p>Chaque pilote, depuis la ligne de départ, doit guider son aveugle jusqu'à la ligne d'arrivée. Pour guider, les pilotes ne doivent utiliser que 5 messages : à droite - à gauche - tout droit - stop - recule.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe dont l'aveugle a franchi en premier la ligne d'arrivée a gagné.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître la voix de son partenaire. • Moduler sa voix.

TROISIEME TEMPS

Objectifs : écouter ; se repérer par des messages sonores ; coder / décoder un message.

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'espace est délimité par une ligne de départ et une ligne d'arrivée. On peut matérialiser le départ et l'arrivée par une ligne tracée à la craie ou une corde. • Le maître et les enfants ont disposé les objets en tant qu'obstacles entre les lignes. • 12 élèves sont alignés, foulards sur les yeux, sur la ligne de départ. 12 élèves sont alignés derrière eux, ce qui forme 12 équipes de 2 élèves : 1 aveugle et 1 pilote. • Permutation des rôles. 	<p>Matériel</p> <p>12 foulards ; divers objets (cerceaux, cônes, lattes, caisses, bancs...)</p>
<p>Consignes</p> <p>Chaque couple doit se mettre d'accord sur un code. Ex : pour aller à droite taper 2 fois dans les mains... Le pilote ne doit pas utiliser de mots. Il doit guider l'aveugle jusqu'à la ligne d'arrivée, en utilisant leur code et en le suivant d'un mètre. L'aveugle ne doit pas percuter les obstacles.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Être la première paire à franchir l'arrivée.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Choisir un code clair et original.</p> <p>Bien écouter.</p>

QUATRIEME TEMPS

Objectifs : écouter ; se repérer par des messages sonores ; coder / décoder un message. (évaluation formative)

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public. <ul style="list-style-type: none">L'espace est délimité par une ligne de départ et une ligne d'arrivée. On peut matérialiser le départ et l'arrivée par une ligne tracée à la craie ou une corde.Le maître et les enfants ont disposé les objets en tant qu'obstacles entre les deux lignes.12 élèves sont alignés foulards, sur les yeux, sur la ligne de départ. 12 élèves sont alignés derrière eux, ce qui forme 12 équipes de 2 élèves : 1 aveugle et un pilote.Permutation des rôles.	Matériel Divers objets (cerceaux, cônes ...) en quantité importante.
Consignes Chaque couple doit se mettre d'accord sur un code. Le pilote ne doit pas utiliser de mots. Il doit guider l'aveugle jusqu'à la ligne d'arrivée en le suivant d'un mètre et en évitant les obstacles.	Critères de réussite Être la première paire à franchir la ligne d'arrivée
	Critères de réalisation Choisir un code clair et original. Bien écouter.

Situation n°8 : Les couples crieurs

[Retour menu](#)

Objectifs : écouter (se situer, se repérer par rapport à l'écoute)

PREMIER TEMPS

Objectifs : identifier un son et s'orienter par sa provenance.

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public. <ul style="list-style-type: none">On demande aux enfants de se mettre par deux.Tous les enfants ont les yeux bandés.	Matériel 24 foulards.
Consignes Ils se mettent d'accord sur le choix d'un cri d'animal. Ils se bandent les yeux et se dispersent sur le terrain. Au signal du maître ils doivent crier pour se retrouver.	Critères de réussite Se retrouver par paire initiale.
	Critères de réalisation Reconnaître mutuellement le cri et se diriger l'un vers l'autre.

Situation n°9 : Se suivre et se rassembler

[Retour menu](#)

Objectifs : se déplacer

PREMIER TEMPS

Objectifs : se déplacer, maîtriser, varier son allure.

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, stade, jardin public. <ul style="list-style-type: none">• Constitution de 4 groupes de 6 élèves.• Un meneur est désigné dans chaque groupe. On change régulièrement de meneur.• L'activité se déroule en 2 phases.• Le groupe après observation tente de réaliser le parcours dans les mêmes conditions.	Matériel Des foulards de couleurs différentes pour distinguer les équipes.
Consignes 1ère phase : dans chaque groupe, les enfants doivent suivre fidèlement les déplacements libres et l'allure du meneur. 2ème phase : un enfant marche ou trotte vers un but situé à 20 mètres environ. Il évolue à sa guise, régulièrement, avec des accélérations ou ralentissements	Critères de réussite Les enfants font le même parcours que le meneur et à la même allure.
	Critères de réalisation Bien observer le meneur et moduler son allure par rapport à lui.

Situation n°10 : Le slalom codé

[Retour menu](#)

Objectifs : se déplacer

PREMIER TEMPS

Objectifs : Se déplacer, maîtriser ses appuis.

Organisation <u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public, stade. <ul style="list-style-type: none">• La classe est divisée en 4 groupes.• Les enfants et le maître construisent 4 parcours identiques sous forme de slalom.• Ils mettent au point une règle. Ex : le fanion bleu est contourné par la droite...• Le jeu se déroule en 2 phases.	Matériel 12 foulards rouges ; 12 foulards bleus pour distinguer les équipes. Fanions, plots.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Consignes</p> <p>1ère phase : il s'agit de réaliser le slalom selon la règle convenue.</p> <p>2ème phase : le slalom se fait sous forme de relais. Le relais commence au signal du maître. Le suivant de chaque équipe démarre quand le premier est venu lui taper les mains et ainsi de suite.</p>	<p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser l parcours en respectant la règle convenue. • L'équipe qui a terminé son relais en premier a gagné
	<p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre au point le code avec le maître. • Maîtriser ses appuis pour pouvoir slalomer
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celui qui est au départ démarre avant que l'autre lui ai tapé dans les mains. • Celui qui doit relayer ne démarre pas assez vite. • Des enfants ont des difficultés pour slalomer. 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduire dans le relais un objet témoin à faire passer. • Par un questionnement, amener les enfants aux solutions suivantes : Se préparer à partir quand il voit son camarade se rapprocher. Tendre la main. • Exercice d'entraînement : un slalom à droite, un slalom à gauche. Prendre l'exemple d'un enfant qui réussit bien à faire le parcours.

Situation n°11 : Je fais un plan

[Retour menu](#)

Objectifs : concevoir et réaliser un document de référence

PREMIER TEMPS

Objectifs : concevoir et réaliser un document de référence ; s'orienter à l'aide d'un plan. (évaluation diagnostique)

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Délimitation précise de l'espace. Les limites de l'espace sont connues de l'enfant et ne représentent pas de danger. • Distribution à chaque enfant d'un carton - balise témoin. • Le jeu se déroule en plusieurs phases : <ol style="list-style-type: none"> 1. chaque enfant fait le plan du terrain 2. chaque enfant trace un parcours sur son plan 3. après échange des plans, chaque enfant suit le parcours indiqué sur le plan qu'il reçu. 	<p>Matériel</p> <p>24 cartons, des balises témoins de différentes couleurs, une feuille, un crayon à papier, une gomme par élève.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Consignes</p> <p>Vous devez dessiner le plan du terrain que nous venons de délimiter. Il est interdit d'écrire sur votre plan.</p> <p>Vous faites ensuite un parcours que vous tracez sur votre plan. A la fin de votre parcours, vous déposez votre carton - balise.</p> <p>Quand tout le monde est revenu ici, vous échangez votre plan avec votre partenaire. Chacun suit le parcours qui lui a été donné et ramène le carton - balise témoin.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>La première paire arrivée avec ses cartons balises a gagné.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire un plan clair, bien détaillé et orienté. • Tracer bien lisiblement son parcours.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SECOND TEMPS

Objectifs : concevoir et réaliser le document de référence.

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La zone de jeu est limitée par des plots. Sont compris aussi dans la zone de jeu : les toilettes, la cantine, le bureau du directeur, des arbres. • Les enfants et le maître disposent au sol les objets prévus. • Quand les enfants font leur plan, ils sont à l'extérieur de la zone aménagée. 	<p>Matériel</p> <p>- Plots de marquage, cerceaux, quilles, lattes, ballons...</p> <p>- 1 crayon, 1 gomme par enfant.</p> <p>- 1 plan sommaire ne comportant que les limites de la zone aménagée.</p>
<p>Consignes</p> <p>Les enfants positionnent sur le plan tout ce qui se trouve dans la zone limitée par des plots.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Faire un plan bien clair.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Placer correctement les éléments de la zone les uns par rapport aux autres et ne rien oublier.</p>
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants prennent trop de temps pour représenter les objets. • Les enfants ont des difficultés pour positionner les objets les uns par rapport aux autres. • Les enfants ont oublié de représenter certains éléments sur le plan 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner un temps limite et montrer la nécessité de schématiser. Donner des exemples. • Donner la possibilité de circuler à l'intérieur de la zone à aménager lors de la réalisation du plan. • Leur faire prendre conscience de leur oubli en leur posant des questions. Ex : " qu'y a-t-il à côté des toilettes ? Où cela se trouve-t-il sur ton plan ? "

TROISIEME TEMPS

Objectifs : concevoir et réaliser le document de référence.

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Délimitation d'une surface de jeu. • Tous les objets sont posés au sol. • Les enfants sont regroupés par paire X et Y (1 foulard bleu, 1 foulard rouge). • Permutation des rôles. 		<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 foulards rouges, 12 foulards bleus. - Divers objets : plots, ballons, cerceaux, lattes... - 1 feuille, 1 crayon, 1 gomme par enfant.
<p>Consignes</p> <p>X réalise le parcours de son choix et le représente sur sa feuille. Il doit indiquer le point de départ (D) et le point d'arrivée (A) de son parcours. Y utilisera ce plan pour réaliser à son tour le parcours pendant que X le regarde faire.</p>		<p>Critères de réussite</p> <p>Représenter clairement le parcours sur le plan qui doit être correctement réalisé.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer correctement les objets les uns par rapport aux autres et ne rien oublier. - Indiquer clairement l'itinéraire parcouru. (D - A)
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des enfants ont oublié de mettre le départ et l'arrivée. • Des enfants n'arrivent pas à tracer correctement le parcours sur le plan. 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leur faire prendre conscience de la difficulté que leur partenaire a pu avoir pour réaliser le parcours. • Le maître ou l'élève fait un parcours parmi les objets en laissant traîner derrière lui un morceau de ficelle. 	

Situation n°12 : Trouve ma balise

[Retour menu](#)

Objectifs : utiliser le document de référence

PREMIER TEMPS

Objectifs : utiliser le document de référence, se repérer, se situer.

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution d'équipes de deux élèves : A et B. • Distribution d'un plan à chaque enfant. • Permutation des rôles. 		<p>Matériel</p> <p>Une balise, un plan par enfant.</p>
<p>Consignes</p> <p>A pose sa balise et la positionne sur le plan de B. B doit rechercher la balise de A et la rapporter.</p>		<p>Critères de réussite</p> <p>Retrouver la balise de son partenaire à partir du plan.</p>

Critères de réalisation

- Positionner correctement la balise sur le plan.
- Lire le plan (lire le positionnement de la balise).

Situation n°13 : Les balises codées

[Retour menu](#)

Objectifs : utiliser le document de référence

PREMIER TEMPS

Objectifs : utiliser le document de référence

Organisation

Lieu : cour de l'école, jardin public.

- Préalablement le maître a posé les différentes balises dans la cour.
- Constitution de 4 équipes de 6.
- Distribution des plans.

Matériel

- Balises numérotées portant un code (nom d'animal, prénom).
- Des foulards de différentes couleurs.
- 1 plan par enfant où les balises sont positionnées avec précision et numérotées.
- 1 feuille, 1 crayon, 1 gomme par équipe.

Consignes

Il s'agit pour chaque équipe d'aller rechercher et trouver les balises et noter sur la feuille le code correspondant.

L'équipe 1 commencera à chercher les balises dans l'ordre 1,2,3,4,5,6.

L'équipe 2 commencera à chercher les balises dans l'ordre 2,3,4,5,6,1.

L'équipe 3 commencera à chercher les balises dans l'ordre 3,4,5,6,1,2.

etc...

Critères de réussite

L'équipe qui aura trouvé la première toutes les balises et noté tous les messages aura gagné.

Critères de réalisation

- Bien se situer par rapport à la balise (par la lecture du plan).
- S'organiser en équipe pour trouver vite.

Comportements des enfants

Certains enfants ont des difficultés à se situer par rapport au plan le positionnement de la balise sur le terrain.

Interventions du maître

Poser des questions : " qu'est-ce qu'il y a autour de la balise sur le plan ? "

Situation n°14 : Les petits messages

[Retour menu](#)

Objectifs : utiliser le document de référence

PREMIER TEMPS

Objectifs : utiliser le document de référence

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : cour de l'école, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none">• 4 équipes de 6 distinguées par les foulards.• Le maître a placé sur chaque parcours 2 objets identiques, le 1er sur l'étape 1, le 2ème sur l'étape 3. A la fin de chaque parcours, il a mis une image (à l'étape 4). Sur chaque parcours se trouvent des objets différents (2 balles ou 2 anneaux ou 2 pots de yaourt ou 2 gobelets), ceci afin de vérifier que l'équipe a bien suivi tout au long du parcours le plan qui lui a été donné.• Distribution d'un plan à chaque équipe.• Après que chaque équipe ait replacé ses objets sur son parcours, on échange les plans. A la fin de la séance, toutes les équipes doivent avoir fait les 4 parcours.	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- 4 plans très simplifiés de l'école avec des parcours très différents. Chaque plan comporte 4 étapes numérotées 1, 2, 3, 4.- 4 images différentes- 2 balles, 2 anneaux, 2 pots de yaourt, 2 gobelets- 6 foulards rouges, 6 foulards verts, 6 foulards bleus, 6 foulards jaunes.
<p>Consignes</p> <p>Chaque équipe doit effectuer le parcours dessiné sur son plan. En faisant le parcours, vous avez 2 objets à me retrouver et une image à la fin.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui revient avec tous ses objets le plus rapidement.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none">- Bien se situer par rapport aux indications portées sur le plan.- Regarder, observer.- S'organiser au sein de l'équipe.- Respecter l'ordre des étapes.
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none">• Les enfants réalisent trop facilement ou trop rapidement le parcours.• Certains enfants n'arrivent pas à s'organiser au mieux dans leur équipe.	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none">• Ajouter plus d'étapes sur le plan et y placer plus d'objets à rechercher.• Faire constater les différents rôles de cette situation (décodeur / chercheur) et la nécessité d'intervenir les rôles à chaque changement de parcours.

Situation n°15 : Le parcours suisse

[Retour menu](#)

Objectifs : tous les objectifs de l'unité

PREMIER TEMPS

Objectifs : réinvestir les compétences mises en place dans cette unité d'apprentissage.(évaluation de l'unité)

<p>Organisation</p> <p><u>Lieu</u> : enceinte de l'école, jardin public.</p> <ul style="list-style-type: none">• 4 équipes de 6 distinguées par les foulards.• Préalablement, le maître a mis en place dans l'enceinte de l'école, ou dans le jardin public, 4 itinéraires différents, sur lesquels il a disposé 8 balises.• Chaque enfant d'une équipe reçoit un plan comportant un itinéraire sur lequel les 8 balises ne sont pas positionnées.• A la fin de la séance, chaque équipe doit avoir fait les 4 itinéraires.• A chaque fois, l'équipe qui arrive la première reçoit 4 points, la troisième 2 points, la quatrième 1 point.	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- 24 balises codées 4 plans comportant des itinéraires différents en 6 exemplaires.- 6 foulards rouges, 6 foulards bleus, 6 foulards verts, 6 foulards jaunes.- Crayons et papier pour relever les codes des balises et les positionner sur le plan.
<p>Consignes</p> <p>Il s'agit de suivre l'itinéraire tracé sur son plan, de découvrir les 8 balises, de relever leur code et de les positionner sur le plan le plus rapidement possible.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la séance a gagné.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>S'organiser par équipe pour suivre l'itinéraire, trouver les balises et les positionner le plus rapidement possible.</p>
<p>Comportements des enfants</p> <p>Comportements évalués :</p> <ul style="list-style-type: none">• Observer, regarder (trouver les 8 balises sur l'itinéraire).• Se situer, se repérer par rapport au milieu (correspondance itinéraire sur le plan et enceinte de l'école ou jardin public).• Se déplacer rapidement.• Lire le plan.• Utiliser le plan et positionner correctement les 8 balises.	<p>Interventions du maître</p>