

**CYCLE : 2    DOMAINE : 5    ACTIVITE : L'orientation au cycle II****COMPETENCES :** Réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace abstrait éloigné d'une expérimentation concrète, il peut se situer dans un espace donné.

Situations	Titres	Objectifs
<a href="#">Situation n°1</a>	La chasse aux objets.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer et se déplacer dans un espace familier pour retrouver rapidement des objets cachés.</li> <li>- Expliquer de manière claire et précise le trajet réalisé pour retrouver des objets.</li> </ul>
<a href="#">Situation n°2</a>	Parcours mémoire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre le maximum de repères sur le terrain</li> <li>- Mémoriser le parcours.</li> <li>- Repérer et retrouver les endroits où ont été posés les foulards..</li> <li>- Réaliser un parcours et le représenter.</li> </ul>
<a href="#">Situation n°3</a>	EVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matérialiser un parcours.</li> </ul>
<a href="#">Situation n°4</a>	Rallye-photo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les endroits indiqués par les photos et donner des points de repères.</li> <li>- Noter le codage des balises rencontrées.</li> <li>- Se situer, se déplacer par rapport à un plan et des photos.</li> <li>- Tracer le parcours réalisé.</li> </ul>
<a href="#">Situation n°5</a>	Rallye-photo sur un parcours.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer, se repérer et se déplacer à l'aide d'un plan.</li> <li>- Effectuer un parcours fléché avec des photos.</li> </ul>

**Proposition de déroulement**

Séances	Numéro des situations
Séance 1	<a href="#">Situation n°1</a>
Séance 2	<a href="#">Situation n°1</a>
Séance 3	<a href="#">Situation n°1</a>
Séance 4	<a href="#">Situation n°2</a>
Séance 5	<a href="#">Situation n°2</a>
Séance 6	<a href="#">Situation n°2</a>
Séance 7	<a href="#">Situation n°3</a>

Séance 8	<a href="#">Situation n°4</a>
Séance 9	<a href="#">Situation n°4</a>
Séance 10	<a href="#">Situation n°5</a>
Séance 11	<a href="#">Situation n°5</a>
Séance 12	<a href="#">Situation n°5 (évaluation)</a>

## Situation n°1

[Retour menu](#)

**Objectifs :** Se situer et se déplacer dans un espace familier.

### Premier temps

#### Objectifs :

Evaluation diagnostique :

- Se déplacer dans un milieu familier pour retrouver rapidement des objets cachés.
- Adopter le mode de déplacement adapté à la situation.
- Apprendre à regarder et à s'organiser

<p><b>Organisation</b></p> <p>La classe est répartie en 2 groupes A et B. Chaque groupe dispose d'une couleur d'objets. Une balle par enfant <u>But du jeu</u> : Retrouver le plus rapidement possible les objets de l'autre équipe dans un espace familier.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 12 balles rouges.</li> <li>- 12 balles jaunes.</li> <li>- 1 sifflet.</li> </ul>
<p><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque équipe cache ses balles dans son coin de cour.</li> <li>- Au premier coup de sifflet, vous irez chercher les balles de l'autre équipe. Il faut les ramener avant le deuxième coup de sifflet.</li> <li>- Une balle ramenée rapporte un point à l'équipe. Par contre, chaque balle manquante fait perdre deux points à l'équipe.</li> </ul>	<p><b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque enfant ramène une balle.</li> <li>- L'équipe gagnante sera celle qui ramènera le plus de balles avant le deuxième coup de sifflet.</li> </ul> <p><b>Critères de réalisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser pour que tous les enfants ne cherchent pas au même endroit.</li> <li>- Un enfant ne doit pas accaparer toutes les balles.</li> </ul>

### Deuxième temps

#### Objectifs :

Etre capable :

- de donner la bonne phrase, le bon mot ou le bon geste.

- d'expliquer de manière claire et précise le trajet réalisé pour retrouver les objets.

<p><b>Organisation</b></p> <p>Dans la cour de l'école, le terrain est séparé en deux.</p> <p>La classe est répartie en deux équipes A et B. Chaque enfant a un objet particulier.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anneaux, balles, foulards de différentes couleurs.</li> <li>- 2 quilles</li> <li>- 1 sifflet.</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Consignes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chaque élève de chaque équipe va cacher ses objets dans son coin de cour.</li> <li>2. Chaque enfant de l'équipe A se met face à un enfant de l'équipe B.</li> <li>3. Chaque élève A donne une phrase à B pour faciliter la recherche de son objet (et vice-versa).</li> <li>4. Au signal, chaque équipe va chercher ses objets.</li> </ol>	<p><b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe gagnante sera celle qui ramènera le plus vite possibles tous les objets de l'équipe adverse.</li> <li>- Chaque enfant retrouve l'objet de son copain.</li> <li>- Chaque groupe ramène au moins douze objets.</li> </ul> <p><b>Critères de réalisation</b></p> <p>L'enfant doit éviter de cacher son objet dans un endroit difficilement accessible, très répandu dans la cour (ex : arbre)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Comportements des enfants</b></p>	<p><b>Interventions du maître</b></p>
<p><u>1er temps</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enfants cherchent tous au même endroit</li> <li>- Ils ne regardent pas dans toutes les directions.</li> <li>- Certains enfants ne savent pas où chercher.</li> <li>- Trop nombreux pour le nombre d'objets.</li> <li>- Un enfant ramène beaucoup de balles.</li> </ul> <p><u>2ème temps</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enfants indiquent à tel enfant l'endroit où ils voient tel objet.</li> <li>- Les enfants ont du mal à localiser les lieux indiqués.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se disperser pour rechercher plus vite les objets.</li> <li>- Refaire une partie en demandant de cacher les objets en hauteur ou en bas, ou à hauteur des yeux.</li> <li>- Augmenter le nombre d'objets cachés (2 ou 3 par enfant).</li> <li>- On ramène une seule balle mais après on peut aider ses partenaires.</li> <li>- Il ne faut pas révéler les endroits où sont cachés les autres objets.</li> <li>- Refaire plusieurs parties en ayant préalablement déduit ce qu'il est important de donner comme renseignement.</li> <li>- Variante : Refaire plusieurs parties en donnant d'autres critères pour retrouver les objets cachés : par guidage de la voix, par des sons, par des écrits (rébus...).</li> </ul>

## Situation n°2

[Retour menu](#)

**Objectifs** : Se situer, se déplacer dans un espace familier et se le représenter.

## Premier temps

**Objectifs :** Etre capable de prendre le maximum de repères sur le terrain, de mémoriser un parcours afin de barrer sur une bande de contrôle l'objet qui a disparu.

<p><b>Organisation</b></p> <p>6 équipes de 4 élèves.</p> <p><u>Déroulement :</u></p> <p>1- Avec la maîtresse, les enfants réalisent un circuit en prenant le maximum d'informations pour pouvoir le refaire seul. Le circuit doit être choisi judicieusement et doit présenter des repères précis et des points remarquables.</p> <p>2- Les enfants décrivent le parcours pendant et après le trajet.</p> <p>3- Toutes les deux minutes, un groupe refait le parcours.</p> <p>4- Au cours d'un autre passage, la maîtresse dépose cinq objets différents sur le parcours. A l'arrivée, chaque équipe doit énumérer dans l'ordre les objets vus et leur emplacement.</p> <p>5- Avant le dernier passage, l'un des objets est enlevé. Sur la bande de contrôle, chaque équipe barre l'objet qui a disparu.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <p>- 5 objets : un ballon, une voiture, un bâton, un râteau, un seau.</p> <p>- 4 bandes de contrôle</p>
<p><b>Consignes</b></p> <p>- Nous allons faire un parcours. Regarder bien par où l'on passe.</p> <p>- Sur le parcours, un objet a disparu. Barre cet objet sur la bande de contrôle.</p>	<p><b>Critères de réussite</b></p> <p>- Réaliser le parcours seul.</p> <p>- Trouver l'objet qui a disparu.</p> <p><b>Critères de réalisation</b></p> <p>- Verbaliser le parcours en nommant les points remarquables.</p>
<p><b>Comportements des enfants</b></p> <p>- Les enfants ne retrouvent plus le trajet.</p> <p>- Ils ne repèrent pas l'objet enlevé.</p>	<p><b>Interventions du maître</b></p> <p>- Faire matérialiser le parcours avec des foulards (Parcours du Petit Poucet).</p> <p>- Bien regarder les différents objets au niveau des foulards.</p>

## Deuxième temps

**Objectifs :** Etre capable de repérer et de retrouver les endroits où ont été posés les foulards.

<p><b>Organisation</b></p> <p>6 équipes de 4 élèves.</p> <p><u>Déroulement :</u></p> <p>1- Dans un premier temps, la maîtresse matérialise un parcours avec des foulards pour chaque équipe.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <p>6 foulards de couleur différente (une couleur par équipe).</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

2- Dans un deuxième temps, chaque équipe réalise le parcours en replaçant les foulards aux endroits où ils ont été pris.

3- On réalise ensemble chaque parcours pour vérifier s'ils sont réalisables.

### Consignes

- 1- Faites le parcours. Au retour, ramenez les foulards.
- 2- Redéposez les foulards aux endroits où vous les avez trouvés.

### Critères de réussite

- Les foulards ont été replacés aux endroits où ils ont été pris.
- Le parcours correspond donc au parcours initial.

### Critères de réalisation

- Mémoriser les emplacements des foulards.
- Les déposer au bon endroit.

### Comportements des enfants

- Les enfants ne se rappellent plus les endroits où ils ont vu ou déposé les foulards.
- Ils ne sont pas d'accord sur l'emplacement des foulards

### Interventions du maître

- On pourrait coder le parcours, mettre un signe...
  - Variante possible avec 4 équipes :
- A et B matérialisent un parcours.
- L'équipe C note les endroits de A et D ceux de B. A dit à B où poser les foulards et B à A. C et D vérifient (puis inversement).

## Troisième temps

### Objectifs :

Etre capable de:

- réaliser un parcours avec des foulards.
- représenter les endroits où les enfants ont déposé leur foulard et représenter le parcours

### Organisation

6 équipes de 4 enfants.

### Déroulement :

- 1- La maîtresse limite une aire de jeu par des plots et des cordes.
- 2- Chaque enfant va déposer son foulard à un endroit dans la zone de jeu délimitée.

### Matériel

- 4 plots.
- 4 grandes cordes.
- 6 foulards par équipe (une couleur différente par équipe).
- un grand plan sommaire.

<p>3- Sur un plan sommaire ne comportant au départ que les limites de la zone à aménager, les enfants positionnent et dessinent l'endroit où ils ont déposé leur foulard.</p> <p>4- Les enfants ayant des foulards de même couleur se regroupent pour former une équipe.</p> <p>5- Chaque équipe met en place son parcours avec des foulards et le représente sur un plan.</p> <p>6- La classe réalise les six parcours pour vérifier l'exactitude des parcours et de leur tracé sur le plan</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<b>Consignes</b>	<b>Critères de réussite</b>
<p>1- Dépose ton foulard quelque part dans la zone et représente sur le plan son emplacement.</p> <p>2 - Par équipe, mettre en place un parcours avec des foulards; le représenter sur un plan.</p>	<p>- La position d'un foulard sur le plan est conforme à sa position réelle sur le parcours.</p> <p>- Le parcours réalisé est bien celui qui est représenté sur le plan.</p>
	<b>Critères de réalisation</b>
	<p>-Mémoriser l'emplacement des foulards.</p> <p>- Les déposer au bon endroit.</p> <p>- Représenter l'emplacement de ces foulards en ajoutant des indices si nécessaire.</p>

<b>Comportements des enfants</b>	<b>Interventions du maître</b>
<p>- Beaucoup d'enfants déposent leur foulard aux mêmes endroits.</p> <p>- Les enfants ont placé des objets à des endroits non représentés sur " le plan ".</p>	<p>- Ne pas mettre les foulards au même endroit que son camarade.</p> <p>- Compléter le plan.</p>

## Situation 3: EVALUATION

[Retour menu](#)

### Objectifs :

- Utiliser un plan de référence-Réaliser un parcours jalonné de foulards
- Etre capable de matérialiser un parcours

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
<p>4 équipes de 6 élèves.</p> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>1- Chaque équipe met en place un parcours.</p>	<p>- 6 foulards par équipe (une couleur différente par équipe).</p>

2- En même temps, chaque équipe pose près de chaque foulard une étiquette codée et remplit la première ligne de sa fiche de contrôle.

3- Les équipes reviennent montrer à la maîtresse leur parcours tracé sur le plan de référence et lui donne l'ordre dans lequel elles ont déposé leurs étiquettes codées.

4- Les équipes s'échangent, réalisent les parcours tout en remplissant leur fiche de contrôle.

L'équipe A fait le parcours de B.

L'équipe C fait le parcours de D.

L'équipe A fait le parcours de D.

L'équipe B fait le parcours de C.

L'équipe A fait le parcours de C.

L'équipe B fait le parcours de D.

- 4 plans de référence.

- 4 fiches de contrôle.

- 6 étiquettes codées identiques pour chaque équipe.

- 1 bande de contrôle des balises (maîtresse).

### Consignes

- Mettez en place un parcours codé (pour cela à côté de chaque foulard vous allez placer une étiquette codée).

- Vous allez échanger vos parcours et remplir la grille avec les signes inscrits sur les étiquettes posées à côté de chaque foulard.

### Critères de réussite

Chaque équipe trouve au moins 4 balises sur les 6, pour chaque parcours.

### Critères de réalisation

- Lecture du plan avant de se rendre à l'endroit indiqué.

- Se répartir les tâches dans le groupe.

## Situation n°4

**Objectifs :** Se situer, se déplacer dans un espace familier et se le représenter

### Premier temps

. Etre capable :

- de repérer les endroits indiqués par les photos et donner des points de repères.

- de noter le codage des balises rencontrées.

### Organisation

4 équipes de 6 enfants.

### Déroulement :

1- Tous les groupes sont à un même point de départ.

### Matériel

- 1 plan de référence.

- 20 balises codées.

- 20 photos des points caractéristiques de l'aire de jeu.

<p>2- Chaque équipe reçoit 5 photos différentes d'endroits précis.</p> <p>3- Au signal, chaque équipe doit se rendre aux endroits indiqués sur les photos.</p> <p>4- Au retour, chaque équipe doit donner des points de repères permettant de localiser exactement l'endroit indiqué sur la photo (derrière, à côté de, à droite de...) puis, elle pose les photos sur le plan de référence.</p>	- 4 bandes de contrôle.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------

<p><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se rendre aux endroits indiqués par les photos.</li> <li>- Noter le codage des balises rencontrées et compléter la bande de contrôle.</li> </ul>	<p><b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les balises ont été retrouvées et la bande de contrôle a été correctement complétée.</li> </ul>
	<p><b>Critères de réalisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire tout le parcours dans l'ordre indiqué (par les photos).</li> <li>- Compléter la bande de repérage.</li> </ul>

<p><b>Comportements des enfants</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Difficulté pour repérer l'endroit indiqué par les photos.</li> <li>- Difficulté pour l'équipe de donner les points de repères.</li> </ul>	<p><b>Interventions du maître</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander aux enfants de bien observer la photo (regarder les détails) avant de se rendre sur place.</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Deuxième temps

### Objectifs :

Etre capable de :

- se situer, se déplacer par rapport à un plan et des photos.
- tracer le parcours réalisé sur un plan de référence.

<p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 équipes de 6 élèves.</li> <li>- une aire de jeu.</li> </ul> <p><u>Déroulement :</u></p> <p>Toutes les équipes sont au même point de départ.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque équipe dispose de 5 photos.</li> <li>- Au signal, elle se rend à l'endroit indiqué par la photo 1. Chaque équipe repère et note les codes inscrits sur les balises (les codes peuvent être géométriques, des dessins, des prénoms...).</li> </ul> <p>Ensuite, elle se rendra à la photo 2 et ainsi de suite.</p> <p>Le parcours sera réalisé ainsi suivant l'ordre des photos.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 balises codées.</li> <li>- 5 photos différentes par équipe (éléments de l'aire de jeu) et numérotées différemment.</li> <li>- 4 plans de référence.</li> <li>- 4 bandes de contrôle.</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



A l'arrivée, chaque équipe doit indiquer par une croix les endroits où elle a trouvé les balises et tracer le parcours sur le plan.

<p><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se rendre à la photo 1 et noter sur la bande de contrôle le code inscrit sur chaque balise.</li> <li>- Faire de même pour les autres photos.</li> </ul>	<p><b>Critères de réussite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe gagnante sera celle qui reviendra le plus vite possible avec la fiche correctement remplie.</li> <li>- Trouver 5 balises.</li> <li>- Indiquer par une croix les emplacements.</li> <li>- Tracer le parcours.</li> </ul>
	<p><b>Critères de réalisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le parcours est réalisé dans l'ordre des photos.</li> <li>- Les codes mentionnés sur les bandes de contrôle correspondent aux balises trouvées.</li> </ul>
<p><b>Comportements des enfants</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enfants ne suivent pas l'ordre des photos.</li> </ul>	<p><b>Interventions du maître</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reprendre le jeu mais cette fois, chaque équipe doit revenir chercher les photos une à une avec la maîtresse.</li> </ul>

## Situation n°5

[Retour menu](#)

### Objectifs :

- Se disperser pour rechercher plus vite les objets.
- se situer, se repérer et se déplacer à l'aide d'un plan.
- effectuer un parcours fléché avec des photos.

### Premier temps

<p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 équipes de 6 élèves.</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Au départ, chaque équipe dispose de 5 photos et d'un plan où figure un parcours fléché.</p> <p>Au signal, chaque équipe doit réaliser son parcours fléché. A tour de rôle, un enfant fait progresser son doigt sur le tracé (l'enfant fera ainsi une relation entre son déplacement sur le terrain, son doigt sur le plan et le milieu).</p> <p>En réalisant le parcours, chaque équipe devra repérer les endroits indiqués sur les photos.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 plans où sont représentés 4 parcours fléché différents.</li> <li>- 20 photos utilisées précédemment.</li> <li>- 1 sifflet.</li> <li>- une aire de jeu.</li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

A l'arrivée, chaque équipe devra changer dans l'ordre les photos pour reconstituer le parcours.

### Consignes

- Réalisez le parcours fléché tracé sur vos plans tout en repérant les endroits indiqués par les photos.
- Rangez les photos dans l'ordre pour reconstituer le parcours.

### Critères de réussite

- Remettre les photos dans l'ordre afin de reconstituer le parcours.

### Critères de réalisation

- Faire le parcours dans l'ordre et repérer les endroits indiqués sur les photos.

### Comportements des enfants

### Interventions du maître

Difficulté pour remettre les photos dans l'ordre.

Faire trouver des stratégies (ex : numéroter les photos dans l'ordre pendant le parcours).

#### Variantes possibles :

- Les équipes indiquent par une croix les endroits indiqués par les photos.
- Chaque équipe a, au départ, une seule photo. Tout au long du parcours, elle retrouvera les 4 autres photos.

## Deuxième temps

### Organisation

- La classe est répartie en 4 équipes de 6 élèves.

#### Déroulement :

- A partir d'un point central de contrôle, chaque équipe reçoit un plan.
- Sur chaque plan, une flèche indique l'endroit où se trouve la balise (les flèches sont numérotées de 1 à 8 et ne désignent pas le même endroit).
- Chaque équipe devra retrouver la balise, noter le code et revenir au point central pour donner la réponse.
- Si celle-ci est correcte, l'équipe reçoit un second plan et ainsi de suite.

### Matériel

- 16 balises codées avec les lettres de l'alphabet.
- 4 plots.
- 4 cordes.
- 4 bandes de contrôle + une pour la maîtresse.
- un plan de référence en 16 exemplaire.

### Consignes

- A partir du plan, repérez la flèche et rendez vous à l'endroit indiqué.
- Une fois sur place, notez le code de la balise.
- Il faudra alors donner la réponse au point central.
- Si la réponse est correcte, un autre plan vous sera donné.

### Critères de réussite

- Les 8 balises ont été trouvées.
- Les bandes de contrôle ont été correctement remplies.

### Critères de réalisation

- Bien repérer les endroits indiqués par les plans.

- Bien noter le code des balises.

### **Comportements des enfants**

### **Interventions du maître**

- Les enfants ne retrouvent pas les balises correspondant aux flèches numérotées (exemple : flèche 1 balise 4).

- Il faut bien regarder le numéro de la flèche et celui de la balise.  
Variantes possibles :

- Les balises numérotées de 9 à 16 seront placées de façon plus ou moins apparente.

- Un temps limité sera imposé.