

CYCLE 2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Activité support : ORIENTATION

COMPÉTENCE VISEE : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Compétence spécifique à l'activité :

Etre capable de : se déplacer en prenant des indices, dans des milieux variés, dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitudes.

Compétence de fin de cycle 2 : (si la compétence de fin de cycle 1 est acquise)

Se déplacer dans un espace inconnu mais clos à l'aide d'une représentation abstraite (photos, plan).

ACTIVITE SUPPORT : orientation

1) *Essence* :

Prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi en utilisant un document de référence (plan, carte, photo, message...)

2) *Enjeux* :

Construire des notions d'espace et de temps, en se repérant dans un milieu incertain, à l'aide ou non d'un document de référence, et de manière autonome.

3) *Problèmes fondamentaux* :

- Identifier les indices pertinents par rapport à un itinéraire.
- Elaborer un plan d'actions, sous forme de représentation mentale ou régi par des codes (langages, plan, carte, message ...)

4) *Ressources mobilisées* :

➤ **Au niveau informationnel et cognitif** :

- Engagement en sécurité : identifier des points remarquables et prendre suffisamment de repères pour ne pas se tromper.
- Observer
- Se situer, situer des objets
- Utiliser, comprendre, élaborer un document support.
- Mettre en relation des représentations et des espaces réels
- Apprécier les distances et les directions
- Mémoriser
- S'orienter

CYCLE 2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Activité support : ORIENTATION

Au niveau du langage :

- Utiliser un langage topologique pour décrire son environnement, un trajet.
- Coder/ décoder des informations, ou un document support.

➤ **Au niveau socio-affectif :**

- Oser s'engager
- Evoluer de façon autonome, dans des espaces variés et inconnus.
- Respecter des règles de vie, par rapport à l'environnement et à la sécurité.

➤ **Au niveau moteur :**

- Développer son endurance à la marche.
- Adapter son allure et gérer ses efforts (dans le cas d'une course d'orientation).

5) Mise en œuvre

On peut organiser de nombreuses séances décrochées qui vont favoriser l'acquisition des compétences visées sans être toute fois des situations d'apprentissage.

Ex : jeu de kim, memory (prises d'information, mémoire visuelle), topologie.

6) Lien avec les autres disciplines : une nécessité

- lecture de consignes
- géographie : échelles, cartes, points cardinaux...
- maths : quadrillages, mesures, échelles, proportionnalité...
- sciences : boussoles

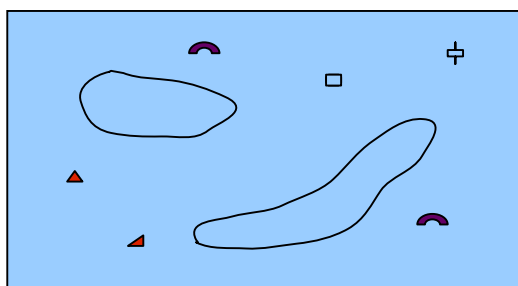
Situation de repérage R1 : Le petit chaperon rouge

But de la tâche:

Trouver l'itinéraire le plus court pour aller d'un point à un autre puis le tracer sur un plan.

Dispositif:

- un espace délimité, aménagé et connu
- Le point de départ est identique pour tous, mais le point de d'arrivée est différent pour chaque équipe
- Des points témoins du passage des groupes matérialisés par un code différent selon chaque témoin
- Des zones interdites
- Un plan par équipe sur lequel figurent les zones interdites, les points-témoins et les points remarquables . L'équipe tracera dessus son parcours et reportera le codage des points-témoins.



- Un objectif différent de déplacement est attribué à chaque équipe.

Consignes:

- 1) repérer l'aménagement avec l'ensemble de la classe.
- 2) par équipe, apporter le petit pot de beurre à sa grand-mère en évitant les zones interdites (loups) et en empruntant le chemin le plus court. Au passage des points-témoins, relever son code sur la feuille de route.
- 3) de retour au point de départ, dessiner son chemin sur le plan.
- 4) mise en commun collective : chaque groupe réalise son parcours sur le terrain et la classe valide le tracé sur le plan et le choix du parcours.

Différents niveaux de réponses :

- n'a pas choisi le chemin le plus court (ne s'oriente pas dans l'espace) S1, S2
- ne dessine pas le chemin parcouru (ne fait pas le lien entre le plan et l'espace) (travail sur la maquette et le plan) S3, S4, S5
- a un projet précis lui permettant d'explorer l'espace et d'être efficace dans ses déplacements.

Situation d'apprentissage S1 : « Je pose, tu trouves »

Objectif d'apprentissage

Amener l'enfant qui cherche, à se déplacer à l'aide d'indices de direction, d'orientation, de distance de déplacement...

Amener l'enfant qui donne la consigne, à identifier le(s) point(s) caractéristique(s) – ou remarquable (s)- (à partir duquel il pourra positionner l'objet - la balise)

But de la tâche

- Pour celui qui cherche : trouver et rapporter l'objet caché par l'autre (celui qui l'a posé).
- Pour celui qui a l'objet : poser l'objet à un endroit précis et réaliser un message pour permettre à l'autre (celui qui cherche) de le trouver.

Dispositif

- Groupement : par deux
- Matériel : un objet à cacher pour 2
- Lieu : terrain élargi, connu

Consignes

Le premier enfant (A) : aller poser ou cacher un objet.

Le second enfant (B) : trouver l'objet d'après ses indications en rapport avec la latéralité et/ou la topologie données par A avant de partir.

Critères de réussite

Pour A : j'ai réussi si B a trouvé l'objet.

Pour B : j'ai réussi si j'ai retrouvé l'objet grâce aux indices de A.

Difficultés possibles :

- ne retrouve pas l'objet

Variables didactiques

- pour l'espace : varier la zone d'action (cour, groupe scolaire, terrain de sport, parc public...)
- pour les indices :
 - oraux ou écrits (messages, plans...)
 - utiliser obligatoirement le vocabulaire spécifique topologique.

Situation d'apprentissage S2 : « parcours photos »

En parallèle travailler la lecture d'image

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à se situer par rapport à un objet.

But de la tâche :

Trouver l'emplacement représenté sur la photo.

Dispositif :

- espace connu et clos.
- photos représentant des éléments remarquables de l'espace ou des détails d'éléments remarquables.
- des balises codées.
- feuille de route pour noter les codes

Consignes :

- individuellement, se rendre à l'endroit précis représenté sur la photo
- relever le code noté sur la balise matérialisant cet endroit.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai noté le bon code.

Difficultés possibles :

- ne retrouve pas l'endroit

Variables didactiques :

- L'espace (connu, inconnu, élargi...)
- Photos représentant des plans larges ou détaillés des points caractéristiques.
- Nombre de photos

Situation d'apprentissage S3 : « les géographes »

En parallèle, travail sur la maquette et le plan.

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à coder l'espace

But de la tâche :

Situer des objets sur un plan

Dispositif :

- terrain connu, restreint, possédant des éléments remarquables (arbre, portail, poteau..)
- des balises de couleurs différentes (plusieurs de chaque)
- un plan du site

Consignes :

Par 2, rechercher sur le site les balises d'une même couleur et noter l'emplacement des balises sur le plan.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai situé toutes les balises correctement sur le plan.

Difficultés possibles :

- ne situe pas correctement les balises sur le plan.

Variables didactiques :

- Espace abstrait (délimité, et constitué d'objets servant à structurer l'espace : cônes, cerceaux ...)
- Seul
- Espace inconnu mais restreint

Situation d'apprentissage S4 : « Les mots -balises »

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à décoder le plan.

But de la tâche :

Retrouver un message à l'aide des balises situées sur un plan.

Dispositif :

- terrain connu, restreint, possédant des éléments remarquables (arbre, portail, poteau..)
- un plan du site par équipe de 2 sur lequel sont notées 5 balises (plan codé différent pour chaque équipe)
- des balises codées de même couleur situées dans l'espace (codes permettant de reconstituer un message)
- une feuille de route

Consignes :

à partir du plan, retrouvez les 5 balises qui vous permettront de reconstituer un message.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai retrouvé le message.

Difficultés possibles :

N'a pas reconstitué le bon message : n'a pas repéré les balises qui les concernent (donc message erroné)

Variables didactiques :

- Individuel
- L'espace inconnu mais restreint
- Nombre de balises

Situation d'apprentissage S5 : « promenons nous dans les bois »

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à représenter et à lire un parcours sur un plan.

But de la tâche :

Dessiner un parcours sur le plan et effectuer un parcours tracé sur un plan.

Dispositif :

- terrain connu, restreint, possédant des éléments remarquables (arbre, portail, poteau..)
- un plan du site où apparaît l'emplacement de toutes les balises (pour tracer son parcours) et une feuille de validation pour noter les codes des balises qui se trouvent sur ce parcours pour le premier temps de l'activité.
- une feuille de route pour le deuxième temps de l'activité .

Consignes :

- 1^{er} temps : imaginer un parcours et le tracer sur le plan. Relever sur la feuille de validation, les codes de toutes les balises (maximum 4) situées sur le parcours.
- 2^{ème} temps : échanger son plan avec celui d'un camarade. Effectuer le parcours et noter sur la feuille de route le code des balises situées sur celui-ci.

Critères de réussite

1^{er} temps J'ai réussi si j'ai noté les codes correspondant au parcours.

2^{ème} temps : J'ai réussi si j'ai retrouvé les bons codes.

Difficultés possibles :

- 1^{er} temps : les codes ne correspondent pas au parcours.
- 2^{ème} temps : ne retrouve pas le bon code.

Variables didactiques :

- L'espace inconnu mais restreint

Situation test : « Le bouquet de fleurs »

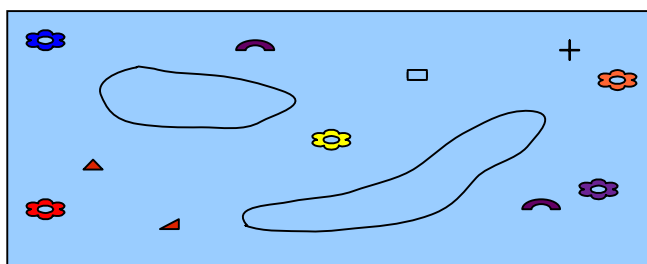
But de la tâche:

Trouver l'itinéraire le plus court pour aller du point de départ au point d'arrivée en passant par des passages obligés, le tracer sur le plan puis y reporter le codage des balises.

Dispositif:

identique à la situation de repérage mais avec un aménagement différent du terrain

- un espace délimité, aménagé et connu
- le point de départ est identique pour tous, mais le point de d'arrivée est différent pour chaque équipe
- des points témoins du passage des groupes matérialisés par un code différent selon chaque témoin
- des zones interdites
- un plan par équipe sur lequel figure les zones interdites, les points-témoins et les points remarquables . L'équipe tracera dessus son parcours et reportera le codage des points-témoins.
- un objectif différent de déplacement est attribué à chaque équipe.



Consignes:

- par équipe, tracer sur le plan le chemin à parcourir le plus court possible pour aller chercher les fleurs dans l'ordre indiqué en passant par des points témoins.
- les colorier au fur et à mesure et relever les codes au passage des points-témoins.
- éviter les zones interdites.

Critères d'évaluation :

- l'ordre des couleurs (bonne numérotation)
- la direction des tracés (directs ou non)
- correction des codes.