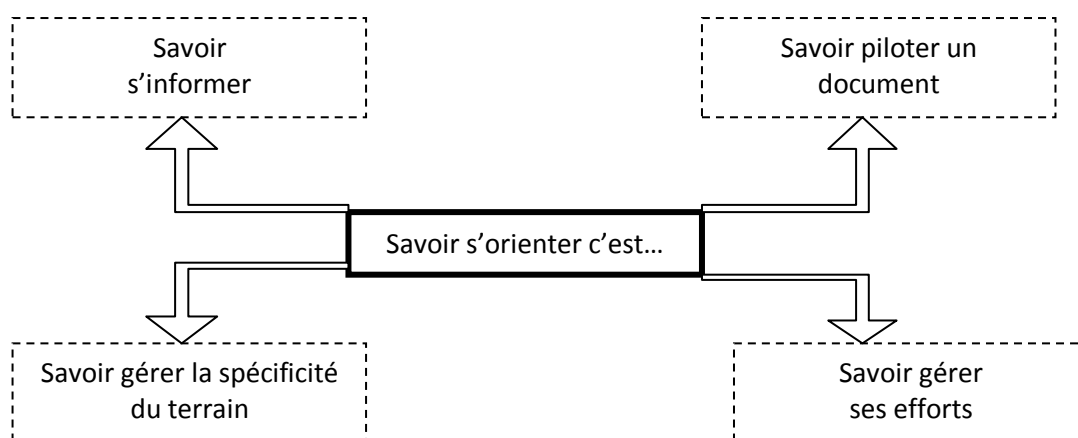
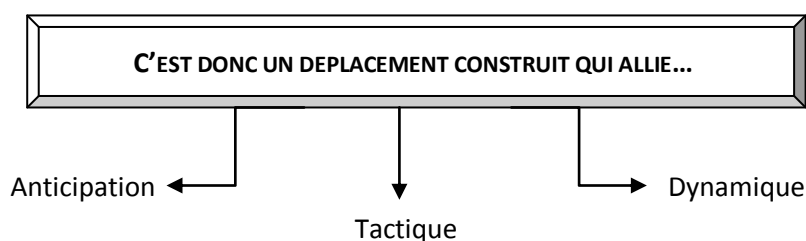
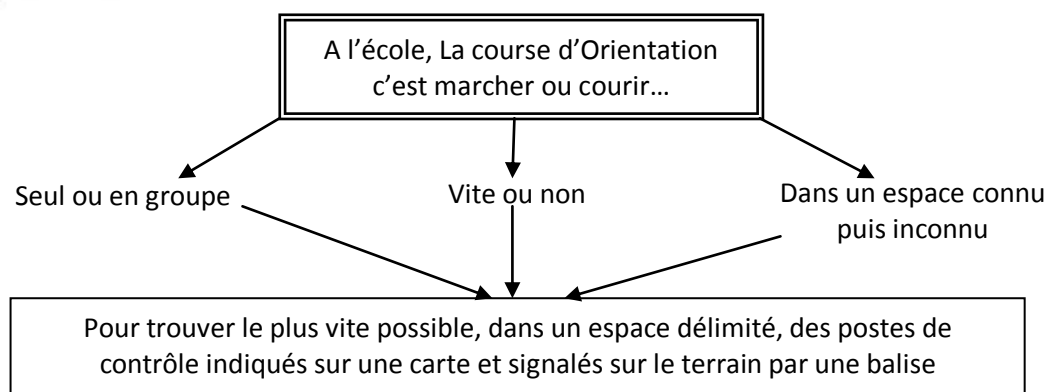


PROJET ORIENTATION AU CYCLE 2

*Proposition d'activités pour construire
des compétences de repérage et d'orientation,
finalisées par un rallye photo d'école*

Année scolaire 2010-2011

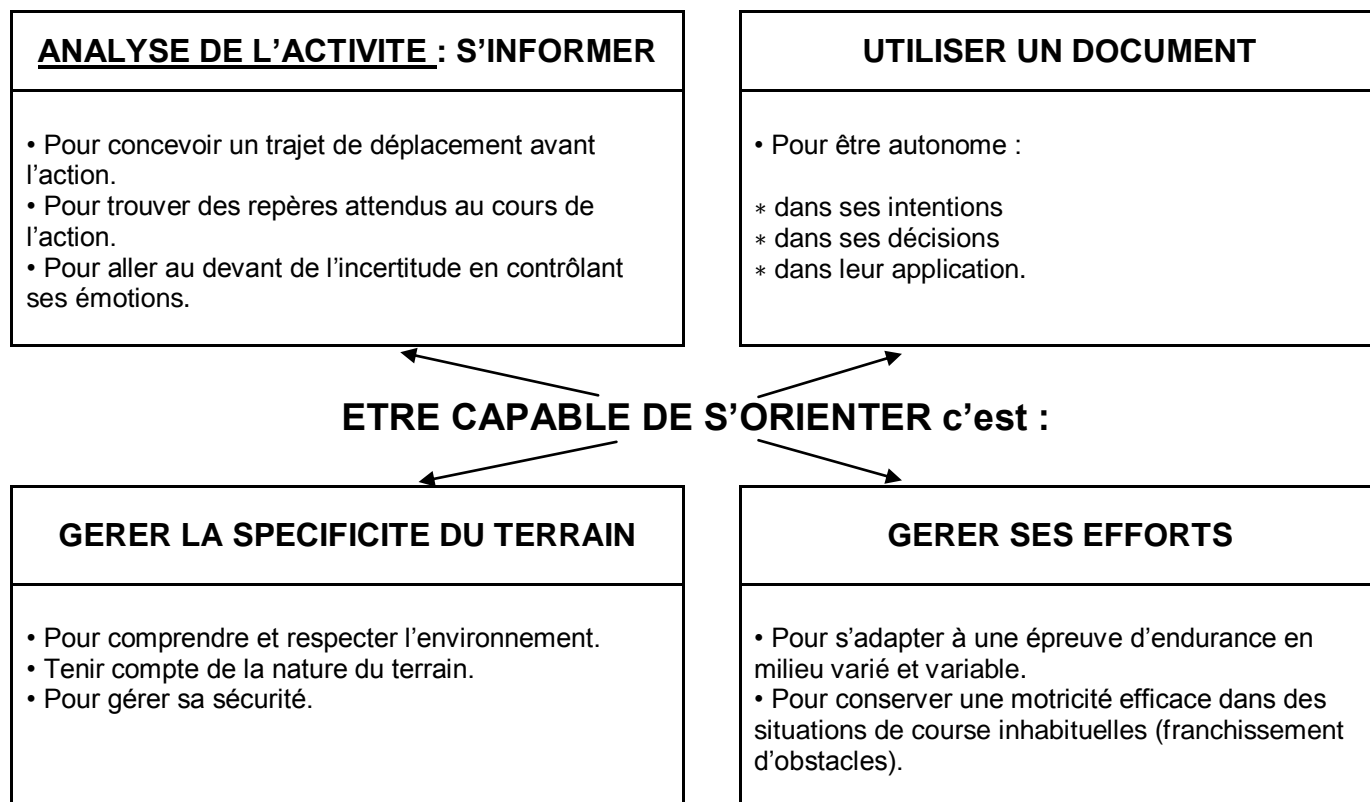




DEFINITION DE L'ACTIVITE

Les activités d'orientation ont pour objectifs de rendre l'enfant capable de :

- ◆ choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer
- ◆ 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) et des outils d'évaluation ou de mesures de direction, des distances.



*d'après « méthodes et contenus pour la course d'orientation »
CRDP GRENOBLE*

Des éléments que l'on peut faire varier dans les situations proposées :

- Les contraintes temporelles : *pas de contrainte temporelle, la tâche est réussie ou non, chaque tâche est indépendante de la suivante ; le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; le temps mis pour réussir x tâches est chronométré.*
- Le degré de difficulté de déplacement dans le milieu : *cour d'école, quartier, stade, chemin de campagne, forêt ouverte.*
- Le degré de difficulté du positionnement des repères : *le repère peut être positionné sur des éléments identifiables ; le repère peut être positionné par rapport à des éléments identifiables (à une certaine distance dans une certaine direction).*
- Le degré de visibilité du repère à trouver : *plus ou moins dissimulé ; taille variable ; couleur par rapport à l'environnement.*
- La nature du ou des indicateurs fournis : *message oral ou écrit, fléchage, photo, dessin, plan, carte (indicateurs mobiles ou fixes).*

- La nature des outils autorisés : *distance (étalonnage du pas), direction (boussole), durée (montre, chronomètre), relief (courbe de niveaux), carte (symboles employés).*

Les différents types de situations d'enseignement :

- Des jeux de communication (ex : message oral)
- Des jeux de mémoire (ex : tracer l'itinéraire parcouru)
- Des jeux d'investigation (ex : chasse au trésor)
- Des jeux d'observation (ex : randonnée - photo)
- Des jeux de relations plan/carte et terrain (ex : carte à trous)
- Des jeux de positionnement (ex : où suis-je ?)

Compétences liées à l'orientation C 2

Objectifs spécifiques :

Activités permettant de les atteindre :

<p>➤ Espace Familier Restreint et Représenté succinctement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situer les objets les uns / aux autres - reconnaître les éléments permanents et/ou importants d'un paysage - mémoriser un parcours, le réaliser - coder, décoder un parcours : <ul style="list-style-type: none"> - chronologiquement - organisation spatiale <p>➤ Espace Familier Elargi et Représenté plus précisément :</p> <ul style="list-style-type: none"> - représenter son itinéraire - lire et utiliser, sur le terrain, le plan ou la carte simple élaboré en commun (décodage) et compléter si nécessaire - se situer / aux éléments repérés et importants <p>➤ Espace Inconnu Vers la représentation conventionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'engager en pleine nature sans accompagnement de l'adulte - représenter son itinéraire - lire et utiliser le plan ou la carte élaboré en commun - se situer / aux éléments repérés et importants - choisir le meilleur itinéraire sur le terrain et la carte en fonction des contraintes 	<p>Objet déposé et retrouvé</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parcours étoile avec photo - Parcours mémoire – parcours jalonné - Kim-parcours - Parcours tracé sur maquette type « Bien vu – Bien joué » - « Je dessine mon chemin » - « Je pose, tu cherches » parcours étoilé moulin - « Fausse Balise » - Objet déposé-retrouvé - Je dessine mon chemin - Je pose, tu cherches - Fausse Balise - Parcours ou Jeux avec facteur temps déterminant
--	---

Les apports de la pratique de l'orientation.

Toute activité physique nécessite des compétences sur les plans moteur, affectif et cognitif. Ces trois plans sont interdépendants et chaque facteur a sa part d'influence. Dans toute pratique physique, les plus visibles sont, en général, les compétences d'ordre moteur. Celles-ci sont intimement dépendantes des facteurs cognitifs (connaissance et/ou plutôt reconnaissance de situations et de réponses) et des facteurs affectifs.

Cependant, et en particulier en orientation, l'élève confronté à un milieu inhabituel non standardisé (degré d'incertitude maximum) peut ressentir le milieu comme hostile. Cette perception négative peut induire des blocages qui peuvent inhiber le processus cognitif. Toute action pédagogique devra prendre en compte l'interdépendance de ces trois facteurs.

Au plan moteur...	Au plan cognitif...	Au plan affectif...
Au cours d'un déplacement, en marche ou en course ou avec un engin, un animal	Choix de l'itinéraire en activité de loisir ou en compétition ou dans la vie courante	Gestion de ses émotions : 1 / l'individu et le milieu 2 / l'individu et les autres
<p>↳ Adaptation motrice au milieu : sensations propres aux organes du corps (muscles, os, ...), informations qui renseignent le sujet sur les déplacements des différentes parties de son corps, choix du mode approprié de déplacement</p> <p>↳ Développement des capacités foncières : distance, durée, terrain, performance</p> <p>↳ Maîtrise de l'engin, de l'animal : équilibre, technique, ...</p>	<p>Des opérations mentales :</p> <p>↳ Prise d'informations pertinentes : sur le terrain, sur la carte</p> <p>↳ Mise en relation de ces informations : représentation mentale de différents itinéraires possibles</p> <p>↳ Décision : en fonction de ses possibilités physiques, du but recherché, du moyen de déplacement</p> <p>↳ Réalisation : adéquation ou non, ajustements, nouvelle prise d'informations</p>	<p>↳ Milieu familial : sécurisation, repères habituels (faible charge émotionnelle dans le processus de décision)</p> <p>↳ Milieu inhabituel : perte des repères habituels, incertitude, nouveauté, rôle de l'imaginaire, prise de risque (forte charge émotionnelle dans le processus de décision)</p> <p>↳ Coopération et socialisation : sécurisation par la présence des autres, communication des angoisses des autres, entraide, ...</p>

Cadre institutionnel :

Textes de références :

- Circulaire n°92-196 du 03/07/1992 : « Participation d'intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et élémentaires » (BO Education Nationale n°27 du 16-07-1992)
- Circulaire n°99-136 du 21-09-1999 : « Organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques » (BO Education Nationale n°7 du 23-09-1999)

Autorisations

- ↻ Du directeur d'école (sorties régulières ou sorties occasionnelles sans nuitée).
- ↻ Des propriétaires de terrains (ONF : convention existante).
- ↻ Des familles s'il y a dépassement des horaires scolaires habituels (sorties facultatives) : information écrite obligatoire donnée aux familles sur le jour, le lieu et l'horaire, plus accord daté et signé des parents ou tuteurs légaux.

Information

- Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées.
- Information à l'Inspecteur de l'Education Nationale de circonscription.

Assurances (Assurance responsabilité civile / individuelle accidents corporels)

Pour les élèves

- Sorties régulières (toujours obligatoires) : assurance facultative
- Sorties occasionnelles :

Cas 1 (activité obligatoire si elle se situe sur le temps scolaire) : assurance facultative

Cas 2 (activité facultative s'il y a dépassement des horaires scolaires) : assurance obligatoire

Pour les adultes Assurance recommandée

Taux minimum d'encadrement

SORTIES RÉGULIÈRES Le maître de la classe ou un autre enseignant et un accompagnateur.

SORTIES OCCASIONNELLES

École maternelle : Jusqu'à 16 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. **Au-delà de 16 élèves**, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour **8 élèves**.

École élémentaire : Jusqu'à 30 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. **Au-delà de 30 élèves**, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour **15 élèves**.

Qualification

Le maître peut enseigner cette activité qui se déroule sous sa responsabilité et il doit, le cas échéant, être assisté par un ou des intervenant(s) extérieur(s) qui doivent être autorisé(s) par le directeur d'école et agréé(s) par l'inspecteur d'académie.

Intervenants rémunérés : personnels territoriaux titulaires (conseillers, éducateurs, opérateurs) et personnels non titulaires des collectivités territoriales et salariés de droit privé (BEES option course d'orientation, BESAPT, BPJEPSAPT, DEUG STAPS, certificat de pré-qualification pour les stagiaires) pouvant justifier d'une compétence dans l'activité.

Intervenants bénévoles : Vérification de qualification.

Sécurité

Prévoir une trousse de secours, les moyens d'alerter les secours et les numéros d'urgence, les fiches de renseignements des élèves.

BIBLIOGRAPHIE :

- *L'E.P.S. au Cycle 2 et 3 – des compétences ... aux pratiques* – C.D.D.P. du Tarn – C.R.D.P. Midi-Pyrénées
- *Méthode et Contenu pour la Course d'Orientation* - CRDP de l'académie de Grenoble
- *A l'école de l'éducation physique* - C.R.D.P. des Pays de la Loire
- *Revue EPS 1 : L'orientation à l'école élémentaire* n°7, 8, 11 ; 15, 16, 26, 31 (Essai de réponse)

Proposition 1 d'une unité d'apprentissage

FICHE ORIENTATION CYCLE 2 SEQUENCE D'APPRENTISSAGE SUR 6 SEANCES

COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif du module d'apprentissage : s'orienter d'un lieu connu vers un lieu inconnu

SEANCE n°1

Compétences visées : être capable de se repérer dans un milieu connu, observer, verbaliser, reproduire un parcours pour construire un itinéraire

Mise en activité « Je pose, tu cherches 1 »

Pour le chercheur : retrouver un ou des objets à partir d'indications orales ;

Pour le poseur : déposer un objet dans la cour et indiquer oralement sa localisation.

Les élèves sont par 2 dans la zone de départ.

Le premier dépose un objet dans la cour puis revient pour expliciter oralement à son coéquipier le nom de l'objet et l'endroit où il l'a déposé.

Le deuxième doit retrouver l'objet et le rapporter.

Inverser les rôles.

Situation 1 Parcours mémoire 1 : je regarde

Les élèves sont par binômes dans la zone de départ.

Un élève réalise le parcours de son partenaire après l'avoir observé se déplacer d'un point à un autre en fonction de repères caractéristiques. (bancs, arbres, toboggan...)

Inverser les rôles.

Variable : Aller et revenir par le même trajet.

Situation 2 Parcours mémoire 2 : j'écoute

Les élèves sont par binômes dans la zone de départ.

Un élève réalise le parcours que son partenaire lui a décrit oralement.

Inverser les rôles.

Variable : Le parcours peut être allongé alternativement par chaque élève

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

SEQUENCE D'APPRENTISSAGE SUR 6 SEANCES

COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif du module d'apprentissage : s'orienter d'un lieu connu vers un lieu inconnu

SEANCE n°2

Compétences visées : être capable de coder, lire, chercher, se déplacer pour construire un trajet.

Mise en activité « Je pose, tu cherches 2 »

Les élèves sont répartis en 2 équipes : les poseurs et les chercheurs.
Les chercheurs limitent le temps en comptant, dos tourné aux poseurs. Ces derniers déposent des objets dans la cour aux endroits indiqués par des photographies fournies par l'enseignant.
Les chercheurs doivent retrouver les objets en s'aidant des photographies.
Une fois tous les objets trouvés et rapportés, inverser les rôles.

Situation 1 Le rallye 1

Les élèves sont répartis en 2 équipes. Une équipe détermine un parcours qu'elle codifie sous forme de messages (schéma ou mot-clé) glissés dans des enveloppes. Elle dépose ensuite les messages dans la cour. Chaque message permet d'avancer jusqu'au suivant. L'autre équipe effectue le parcours.

Exemple :

Message 1: donné au départ :
Aller à l'arbre

Message 2 : placé sous l'arbre :
Aller au banc

Inverser les rôles.

Situation 2 Le rallye 2

A partir de la situation 1, l'équipe 1 code un parcours ; l'équipe 2 l'installe. L'équipe 1 le vérifie.
Inversion des rôles.

Variable : le nombre de balises

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

SEQUENCE D'APPRENTISSAGE SUR 6 SEANCES

COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif du module d'apprentissage : s'orienter d'un lieu connu vers un lieu inconnu

SEANCE n°3

Compétences visées : être capable de décoder une image, récolter des indices pour réaliser une tâche.

Mise en activité La course aux symboles

Dans la cour, le maître a préalablement installé des symboles sur des balises. Ces mêmes symboles sont distribués aux élèves sous forme de vignettes. Au signal, ceux-ci doivent rejoindre le plus rapidement possible les balises correspondantes.

Situation 1 Parcours en étoile

Reprendre la même installation des balises que celle de la mise en activité.

Les élèves, regroupés par équipe, ont un ou plusieurs jeux de photos montrant les balises en place. Ils doivent les retrouver, noter les symboles qui y sont fixés et les faire vérifier par le maître au fur et à mesure.

Variables : le nombre de balises

Situation 2 Parcours en papillon

Reprise de la situation 1 mais le parcours doit être effectué en respectant l'ordre des photos de la fiche de route. La validation est faite par le maître à la fin du parcours.

Variable : le nombre de balises

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

SEQUENCE D'APPRENTISSAGE SUR 6 SEANCES

COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif du module d'apprentissage : s'orienter d'un lieu connu vers un lieu inconnu

SEANCE n°4

Compétence visée : être capable de se repérer dans un lieu connu avec un plan sommaire

Mise en activité A chacun sa place

Un groupe acteur, un groupe vérificateur

Au signal, chaque élève du groupe acteur rejoint le plus rapidement possible l'emplacement indiqué par le maître sur un plan sommaire de la cour (élaboré par la classe). Permuter après vérification.

Situation 1 COURSE EN ÉTOILE EN MILIEU CONNU

Dans la cour de l'école, des objets sont déposés sur des points remarquables, reportés sur un plan sommaire (élaboré si possible par les élèves).

Un plan et une fiche contrôle pour 3 élèves.

Par groupes de 3, les élèves vont identifier un objet que le maître a localisé sur le plan.

Une fois l'objet reconnu, ils reviennent voir le maître pour vérification. Celui-ci désigne alors un nouvel emplacement. Il faut trouver le plus d'objets possible en 15 minutes.

Variables : Nombre d'objets, nature des objets.

Situation 2 : COURSE EN PAILLON EN MILIEU CONNU

Reprise de la situation 1 mais le parcours doit être effectué en respectant l'ordre d'une fiche de route. La validation est faite par le maître à la fin du parcours.

Variables : le nombre de balises, la complexité du plan

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

SEQUENCE D'APPRENTISSAGE SUR 6 SEANCES

COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif du module d'apprentissage : s'orienter d'un lieu connu vers un lieu inconnu

SEANCE n°5

Compétences visées : être capable de lire une image, un plan sommaire, pour se repérer dans un lieu connu

Mise en activité A chacun sa place

Attribuer un numéro à chaque élève.

A l'énoncé de son numéro, l'élève va se placer le plus rapidement possible à l'emplacement correspondant sur le plan.

Situation 1 Je remplis ma feuille





4 objets par groupe de 3 élèves. Cour de l'école. Un plan sommaire de la cour par groupe. Le plan a été élaboré progressivement par les élèves.

A tour de rôle, chaque membre du groupe dépose un objet dans la cour. Les autres membres du groupe vérifient l'endroit et le reportent sur le plan. Le « poseur » indique alors les repères qu'il a choisis pour déposer son objet. Il aide à la vérification.

Situation 2

Les élèves, organisés en équipe, doivent inscrire sur leur fiche de route les numéros et les symboles des balises en face des photos correspondantes. Ils disposent d'un plan simplifié du lieu sur lequel sont notés les numéros et les emplacements des balises.

Fiche de route

Photos	Numéros	Symbole
	3	
	5	
		

Variables : Utiliser un plan plus complexe, des balises plus difficiles à trouver (cadrage des photos)

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

SEQUENCE D'APPRENTISSAGE SUR 6 SEANCES

COMPETENCE 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif du module d'apprentissage : s'orienter d'un lieu connu vers un lieu inconnu

SEANCE n°6

Compétence visée : être capable de se repérer dans un lieu inconnu avec un plan

Mise en activité

Identification de points remarquables d'un square de proximité à partir d'un jeu de photos

Situation 1 Course en étoile en milieu inconnu

Dans un square de proximité, des balises codées sont déposées sur des points remarquables et leur emplacement est reporté sur un plan.

1 plan et une feuille de route pour 3 élèves.

Chaque groupe recherche une balise que le maître a située sur le plan et reporte son codage sur sa feuille de route. Il revient voir le maître pour contrôle. Celui-ci désigne alors une nouvelle balise à trouver.

Variable : Nombre de balises à trouver.

Situation 2 Course en papillon en milieu inconnu

Reprise de la situation 1 mais le parcours doit être effectué en respectant l'ordre de la feuille de route. La validation est faite par le maître à la fin du parcours.

Variables : le nombre de balises, la complexité du plan

Proposition 2 d'une unité d'apprentissage

Source : LA COURSE D'ORIENTATION AU CYCLE 2 – Travaux du groupe départemental EPS 1er degré des Landes

DEFINITION : Course individuelle, en terrain varié, sur un parcours, matérialisé par des postes à découvrir à l'aide d'un représenté, par le cheminement de son choix.

ASPECTS FONDAMENTAUX : - Activité de course individuelle - Parcours en terrain varié.- Mise en relation entre l'information donnée par le terrain et celle donnée par le document de référence.

COMPETENCES VISEES

- Compétence spécifique : adapter ses déplacements à différents types d'environnements, progressivement éloignés et chargés d'incertitude ; c.à.d. en fin de cycle, dans un milieu connu, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées.
- Compétence transversale : s'engager lucidement dans l'action; c.à.d. agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié et de la difficulté de la tâche.

CONDITIONS DE PRATIQUE : Espace connu puis inconnu / de la cour à la pleine nature. Encadrement et sécurité.

Démarche pédagogique :

➤ **Du temps pour apprendre** : 10 à 15 séances.

➤ **L'unité d'apprentissage** : un module qui comprend quatre phases :

↳ *Pour entrer dans l'activité :*

Des situations globales qui permettent à tous les élèves de repérer l'objet d'apprentissage et reconnaître les règles de fonctionnement spécifiques à cette activité.

↳ *Pour savoir où on en est :*

Une situation de référence : évaluation diagnostique, pour déterminer des niveaux de pratique.

↳ *Pour apprendre et progresser :*

Des situations de transformation qui, au regard des problèmes que pose l'activité, porteront sur :

- la lecture du représenté
- la lecture du milieu
- la liaison entre milieu et représenté

↳ *Pour mesurer le progrès*

Une situation d'évaluation terminale qui prend en compte les savoir-être et les connaissances.

➤ **L'évaluation:**

Une grille pour le maître qui définit les différents niveaux de pratique par rapport à chaque critère retenu.

Une fiche élève permettant à chacun de repérer ses points forts et ses points faibles

UNITE D'APPRENTISSAGE

Un temps pour entrer dans l'apprentissage...	Un temps pour voir où on en est...	Un temps pour apprendre et progresser...	Un temps pour mesurer les progrès...
Evaluation diagnostique		Evaluation formative	Evaluation sommative
Situation globale	Situation de référence	Situation de transformation	Situations de référence
4 situations qui permettent la découverte	1 situation pour s'évaluer	6 situations qui visent l'acquisition	Retour à la situation de référence ou situation de réinvestissement
<ul style="list-style-type: none"> ▶▶ Course au trésor ▶▶ Parcours aux anomalies ▶▶ La recherche des habits ▶▶ L'objet déposé et retrouvé 	<ul style="list-style-type: none"> ▶▶ Sur les traces du Petit Poucet 	<ul style="list-style-type: none"> ▶▶ Je pose, cherche. ▶▶ La rose des vents. ▶▶ Le puzzle. ▶▶ Vrai/faux. ▶▶ Les photos vraies. ▶▶ Les explorateurs. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶▶ Sur les traces du Petit Poucet ▶▶ Le jeu de l'Oie (réinvestissement)
Constitution de groupes hétérogènes par affinités	...par l'enseignant avec les élèves (groupes plutôt homogènes)	...par l'enseignant à partir des résultats de l'évaluation (groupes de besoins homogènes)	...idem

LA COURSE AU TRESOR

Dispositif :

Lieu : tout espace naturel ou aménagé en fonction du but de la recherche.

Matériel : objets divers.

But du jeu : Ramener le plus grand nombre d'objets.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer : Chercher par petites équipes ou individuellement un certain nombre d'objets ou d'éléments végétaux et les rapporter au point de départ, dans un temps déterminé. S'il s'agit d'objets à rapporter, les faire déposer par une équipe pour une autre équipe. S'il s'agit de végétaux (ou d'animaux), effectuer un repérage préalable.

Variantes :

Variante 1 : exemples de tâches à accomplir à l'arrivée

Présentation des objets du plus lourd au plus léger, du plus grand au plus petit...

Effectuer le classement des objets par famille, selon leur utilisation...

Identifier les éléments naturels.

Variante 2 : avec utilisation de messages

Oraux : « ...les violettes sont dans le fossé au pied du noisetier... »

Écrits en clair ou sous forme de rébus, charades, énigmes...

Dessinés : plan, carte, indication du cheminement à effectuer

Codés.

Variables : La nature et le nombre des objets à trouver, la configuration de l'espace de recherche, la saison

LE PARCOURS DES ANOMALIES

Dispositif :

Lieu : tout espace naturel ou aménagé.

Matériel : objets nombreux et différents (fruits, animaux, végétaux...).

But du jeu : Trouver tous les objets.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer : L'enseignant a déposé x objets de part et d'autre d'un couloir de 5/6 m. de largeur, environ (allée forestière, par exemple) ; il s'agit de faire individuellement le parcours en repérant au mieux les anomalies rencontrées (nature et succession), de façon à en dresser la liste / oralement, par écrit, par positionnement sur un plan...

Variables : La longueur du parcours - Le nombre d'objets - Seul ou en groupe.

LA RECHERCHE DES HABITS

Dispositif :

Lieu : en terrain boisé et, si possible, varié

Matériel : foulards, éventuellement.

But du jeu : Retrouver son vêtement.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer : Le maître (ou un responsable de groupe) part avec la classe ou son groupe et gagne un point quelconque à allure soutenue. Là, il propose aux joueurs de laisser chacun un vêtement (ou son foulard) et la course reprend avec de nombreux changements de direction. L'attention est alors portée sur l'environnement : repérage d'éléments particuliers / talus, fossés, sentiers, arbres morts, ruisseaux, ruines... Lorsqu'il juge le moment propice, le meneur de jeu demande aux enfants de retrouver leurs vêtements.

Variantes :

Variante 1 : sur le parcours, les enfants laissent à tour de rôle un foulard ou un vêtement que chacun devra récupérer.

Variante 2 : sur le parcours, le groupe s'arrête souvent et chaque enfant dépose 3 vêtements, à 3 points différents. Il s'agira, pour chacun, de récupérer au plus vite ses vêtements et de regagner le point de départ. Le premier à revenir « habillé » a gagné.

Variables : La pénétrabilité du terrain. Les distances parcourues. Le rythme et l'allure des déplacements.

OBJET DEPOSE – RETROUVE.

Dispositif :

Lieu : tout espace naturel ou aménagé en fonction de la recherche.

Matériel : un sifflet pour le meneur de jeu, des jetons ou des cartons personnalisés avec un signe ou le prénom (prévoir plusieurs exemplaires).

But du jeu : Aller déposer un objet et le retrouver après un temps plus ou moins long.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer : La classe entière

Aller déposer son jeton ou son carton... « Sans l'enfourer sous les feuilles » ; bien repérer où on le dépose et revenir au coup de sifflet.

Repartir le chercher au signal et le retrouver.

Variantes :

Variante 1 : les enfants repartent du même point dès que le regroupement est terminé

Variante 2 : les enfants repartent du même point, mais après avoir fait « une petite promenade » sous la conduite de l'enseignant dès que le regroupement est terminé.

Variante 3 : la « petite promenade ne les ramène pas au point de départ initial.

Variante 4 : les enfants sont par 2 / l'un dépose l'objet, revient et explique à son coéquipier où il l'a déposé ; l'autre doit le retrouver.

SITUATION D'ÉVALUATION : SUR LES TRACES DU PETIT POUCKET.

Dispositif :

Lieu : en tous lieux, mais de préférence en milieu naturel.

Matériel : un plan vierge du site, par équipe, qui doit rester au point central et un jeu de 6 photos dont 5 sont placées à des points remarquables.

Attention : ne pas emporter de photo avec soi à part la première qui est photocopiée.

But du jeu : Reconstituer le chemin parcouru ; être la première équipe à l'avoir fait.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : par équipe de 3 ou 4 enfants, au point central, prendre une 1ère photo qui conduit à un endroit où l'on trouve la 2ème...qui permet de trouver la 3ème...jusqu'au mot « STOP ».

Deuxième phase : de retour au point central, sur un plan, l'équipe doit reconstituer le chemin réunissant dans l'ordre les endroits visités.

Critères d'évaluation :

Le nombre de sites repérés et positionnés

L'ordre de repérage des sites

Le traçage de l'itinéraire.

Variantes :

Variante 1 : parcours individuel.

Variante 2 : parcours à réaliser en sens inverse.

Variation :

La nature et le nombre des sites à trouver

La configuration de l'espace d'évolution.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

JE POSE, TU CHERCHES.

Dispositif :

Lieu : en tous lieux.

Matériel : une balise pour deux (un objet quelconque).

But du jeu : Pour le joueur A, poser une balise à un endroit qu'il est capable de déterminer avec précision. Pour le joueur B, retrouver la balise d'après les renseignements donnés par le joueur A.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : les enfants évoluent par équipe de deux, A et B. l'un pose la balise à un endroit qu'il est capable de déterminer avec précision, l'autre la recherche.

Deuxième phase : de retour au point central, A donne trois renseignements oraux à B : la nature du poste, la distance et la direction. B part chercher l'objet. Changement de rôles, après réussite.

Critères d'évaluation :

La précision des renseignements donnés par A. L'interprétation des renseignements par B.

Variantes :

Variante 1 : la recherche se fait par l'utilisation d'un codage oral ou sonore déterminé à l'avance. Le poseur de balise accompagne le chercheur. Exemples de codage : des verbes d'action (avance, recule, tourne,...), des indications sur la distance (tu brûles, tu gèles,...), l'utilisation des sons (un claquement des mains/tu tournes à droite ; deux claquements/tu tournes à gauche...).

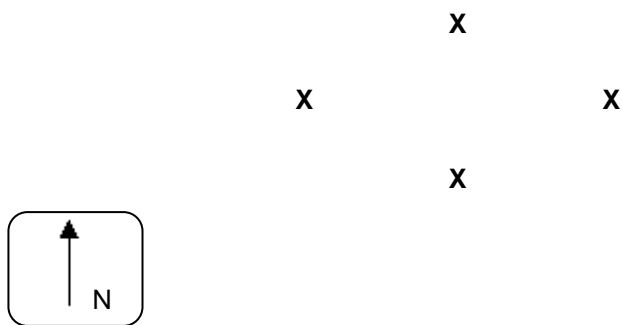
Variante 2 : les renseignements sont écrits : phrases, représentation graphique (ou des formes combinées), rébus, symboles,...

Variation : La taille de la balise ou de l'objet, la distance à parcourir, la visibilité de la balise, la recherche de 2 balises ou de plusieurs balises.

LA ROSE DES VENTS.

Dispositif :

Lieu : en tous lieux



Matériel : 4 balise codées, 4 bacs correspondants (X) à celles-ci et posés à la périphérie d'un cercle d'environ 10 m. de diamètre, une flèche indiquant le Nord.

But du jeu : Poser sur le cercle, dans les bacs correspondants, les balises codées / N, E, S, O.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : tous les joueurs d'une même équipe sont rassemblés au centre du cercle, se concertent pour repérer les 4 points cardinaux et se distribuent les balises codées.

Deuxième phase : au signal du meneur de jeu, les joueurs vont poser, le plus rapidement possible, les balises dans les bacs correspondants et reviennent, avant la fin du signal de fin de jeu, au centre du cercle.

Critères d'évaluation :

Le nombre de réponses exactes.

LE PUZZLE.

Dispositif :

Lieu : en tous lieux.

Matériel : une affiche avec le plan du site et sur laquelle sont collées 10 photos. Attention : les photos ne doivent ni être décollées, ni emportées.

But du jeu : Reconstituer un puzzle. Etre la première équipe à l'avoir fait.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : chaque photo permet de se rendre à un endroit où l'on trouve une pochette. Ne prendre qu'un seul morceau de puzzle.

Revenir et prendre une autre photo.

Attention aux fausses enveloppes qui ne font pas partie du jeu.

Deuxième phase : quand vous aurez trouvé les 10 enveloppes et pris les 10 morceaux de puzzle, reconstituez-le.

Critères d'évaluation :

Le nombre de sites repérés. Le nombre de pièces du puzzle.

Variantes :

Variante 1 : jeu individuel.

Variante 2 : même principe de jeu mais sous forme de course au score d'après l'éloignement.

Variation :

Le nombre de morceaux de puzzle à trouver. La configuration de l'espace d'évolution.

VRAI / FAUX.

Dispositif :

Lieu : en tous lieux.

Matériel : un plan avec des balises numérotées ; balises avec nom de code et posées sur le terrain.

But du jeu : Vérifier que les positions des balises indiquées sur le plan correspondent à la réalité.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : au point central, chaque enfant reçoit un plan où est positionné un certain nombre de balises numérotées et une feuille de contrôle lui indiquant l'ordre chronologique de ses recherches. **Attention :** sur le terrain, les balises portent un code (nom d'animal, prénom,...) .

Deuxième phase : plan en main, l'élève part vérifier sur le terrain si les balises sont bien positionnées aux points indiqués ; le contrôle s'effectue par l'intermédiaire d'une feuille de route (voir ci-contre).

Critères d'évaluation :

Le nombre de réponses exactes.

Variantes :

Variante 1 : la durée du jeu.

Variante 2 : par équipes en étoile. · Variante 3 : par équipes en circuit avec départs différents.

Variables :

Le nombre de balises à trouver, la configuration de l'espace d'évolution, la longueur et la difficulté des déplacements.

Exemple de feuille de route : avec l'ordre chronologique de recherche des balises.

NOM :

Balises	Codes	Vrai	Faux
1	lapin		
2	chat		

LES PHOTOS VRAIES.

Dispositif :

Lieu : en tous lieux.

Matériel : un plan du site par équipe et un jeu de 12 photos qui reste au point de départ.

But du jeu : Retrouver les 9 « vraies » photos. · Etre la première équipe à avoir trouvé.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : partir sur le terrain avec un plan par équipe et aller observer attentivement les 9 zones notées sur ce plan par un cercle de couleur.

Deuxième phase : de retour au point central, ouvrir l'enveloppe des photos ; il y en a 12 / 9 correspondent aux lieux visités et 3 sont des intruses qu'il faut éliminer.

Critères d'évaluation :

L'ordre d'arrivée. Le nombre de « vraies » photos.

Variantes :

Variante 1 : parcours en étoile.

Variante 2 : parcours individuels.

Variables :

Le nombre de « vraies » photos, la configuration de l'espace d'évolution, la longueur et la difficulté des déplacements.

LES EXPLORATEURS.

Dispositif :

Lieu : en milieu naturel, bois de préférence. ·

Matériel : balises portant un code et placées à des distances différentes ; un plan du site par équipe... mais où les balises sont absentes ; et une feuille de contrôle.

But du jeu : Avoir trouver l'ensemble des balises et les placer correctement sur le plan.

Modalités d'exécution – opérations à effectuer :

Première phase : du point central, au signal du début de jeu, partir par équipes de 3 ou 4 à la découverte du maximum de balises placées sur le terrain, représenté par le plan. Toutes les balises ont la même valeur.

Lorsqu'une balise est trouvée, relever son code sur la feuille de contrôle.

Deuxième phase : de retour au point central, au signal de fin de jeu, les équipes rendent leurs plans avec les balises positionnées.

Critères d'évaluation :

Le nombre de balises positionnées et totalisées.

Variantes :

Variante 1 : recherche individuelle

Variante 2 : recherche en temps limité.

Variables :

Le nombre de balises, la valeur des balises (plus elles sont éloignées, plus leur valeur est élevée), la configuration de l'espace d'évolution, la longueur et la difficulté des déplacements.

SITUATIONS DE REINVESTISSEMENT : LE JEU DE L'OIE.

Objectif : Se déplacer en utilisant des informations figurant sur un représenté.

Dispositif :

Le lieu : cour de l'école ·

Le matériel :

Un jeu de l'oie (50x50) de 25 cases numérotées

Un gros dé à jouer- le représenté de la cour réalisé par les enfants et sur lequel ont été reportés les numéros des cases du jeu (au crayon pour réutilisation)

Des pions de couleurs différentes (1 par équipe) ou des drapeaux

Des brassards de couleur correspondant à la couleur de pions

Des balises en nombre égal aux cases du jeu (25), comportant chacune un dessin ou un signe différent

Une ardoise ou une fiche, une craie ou un crayon par équipe.

L'organisation : par équipes.

But du jeu et consignes :

Trouver la balise correspondant au numéro de la case sur laquelle est placé le pion ou le drapeau de l'équipe après avoir repéré sur le représenté de la cour l'emplacement correspondant

Se rendre sur le lieu

Relever le code de la balise (dessin ou signe)

Revenir donner la réponse en équipe complète

Rejouer.

La première équipe qui franchit la dernière case a gagné.

Variables :

S'inspirer du jeu de l'oie (pièges, tâches à réaliser...)

Plans remplacés par des photos correspondant aux emplacements des balises.

Critères d'évaluation :

Classement d'arrivée à la fin du jeu.