



## ACTIVITES D'ORIENTATION POUR LE CYCLE 2

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

**Observer l'environnement et y prendre des informations**

**Mémoriser un parcours, un itinéraire**

**Etablir une représentation entre l'espace vécu et l'espace représenté**

### CHASSE AUX RUBANS

<b>Compétences visées</b>	Trouver des objets cachés Oser franchir des obstacles
<b>Lieu</b>	La cour de l'école / Le jardin public / La forêt
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation</b> : des rubans sont disposés à des endroits peu visibles ou peu accessibles des enfants <b>Déroulement</b> : les enfants, seuls ou en groupes partent et doivent rapporter le plus de rubans possible <b>Variables</b> : 1. la difficulté d'accès aux rubans 2. l'éloignement des rubans
<b>Critères de réussite</b>	Repérer et rapporter des rubans

### CHAUD ET FROID

<b>Compétences visées</b>	Diriger un camarade vers un emplacement précis Réagir aux indications et adapter ses déplacements
<b>Lieu</b>	L'école : salle de jeux – cour .../ Le jardin public , le bois
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation</b> : Une caisse avec des objets de la classe à cacher (balles, cubes ...). Les élèves sont en binômes. <b>Déroulement</b> : Un enfant du binôme va cacher un objet et aidera son camarade à le retrouver avec les indications « chaud » et « froid ». <b>Variables</b> : 1. Elargir le champ d'action 2. Trouver d'autres indications et les utiliser (en avant, en arrière, tout droit, tourne... puis à droite, à gauche) 3. Cacher 3 ou 4 objets et les retrouver en effectuant un circuit : mémoriser et indiquer les emplacements
<b>Critères de réussite</b>	Donne les bonnes indications Suit correctement les indications données

### LA CARTE AUX TRESORS

<b>Compétence visée</b>	Indiquer des positions sur une carte
<b>Lieu</b>	La classe – La cour de l'école
<b>Dispositif</b>	<b>Organisation</b> : Disposer d'une carte explicite de la classe ou de l'école et de plots ou d'objets de couleurs variées (les trésors) <b>Déroulement</b> : la maîtresse dispose les trésors près de points remarquables (le tableau, le bureau / le toboggan, le platane ...) au signal, les enfants devront dessiner ces objets au bon endroit sur la carte <b>Variables</b> : 1. L'étendue de l'espace d'action. 2. Jeu en équipes : se mettre d'accord 3. Avec une carte complétée, mettre en place les trésors dans la classe ou la cour
<b>Critères de réussite</b>	Indiquer un emplacement sur une carte simple Lire la carte et se rendre en un point précis

## Itinéraire photos

<b>Compétence visée</b>	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
<b>Lieu</b>	La classe – l'école
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation</b> : Prévoir des photos de points remarquables (arbre, porte, fenêtre...) d'un secteur délimité</p> <p><b>Déroulement</b> : Par équipe de 2. Les A choisissent trois endroits, parmi les photos et placent les 3 balises. Après échange des photos, les B partent à la recherche des balises placées par les A. Changement de rôles.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre de photos</li> <li>2. Configuration de l'espace.</li> </ol>
<b>Critères de réussite</b>	Trouver les 3 balises.

## LE JEU DES ERREURS

<b>Compétence visée</b>	Etablir une correspondance entre un espace aménagé et sa représentation sur le plan en un temps limité.
<b>Lieu</b>	L'école – le stade
<b>Dispositif</b>	<p><b>Organisation</b> : Prévoir un plan par élève et des objets variés en grand nombre.</p> <p><b>Déroulement</b> : Chaque élève dispose d'un plan représentant l'espace aménagé qui comporte des erreurs qu'il s'agit de repérer : emplacement, couleurs, objets en trop ou en moins. Il barre les erreurs et entoure chaque objet bien positionné sur son plan.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etendue de l'espace d'action.</li> <li>2. Nombre et nature des objets à trouver</li> </ol>
<b>Critères de réussite</b>	Le nombre d'erreurs relevées.

## LE PARCOURS PHOTOS

<b>Compétence visée</b>	Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.
<b>Lieu</b>	La cour d'école – le stade
<b>Dispositif</b>  Tableau récapitulatif de validation des réponses  <b>Nom Prénom</b>  <b>Photo 1</b> X Croix faite avec le feutre attaché à la balise (objet)  <b>Photo 2</b> X Croix faite avec le feutre attaché à la balise (objet)  <b>Photo 3</b> X Croix faite avec le feutre attaché à la balise (objet)	<p><b>Organisation</b> : Des points caractéristiques sont photographiés. Une balise (objet de couleur + un feutre de la même couleur) est déposé à l'emplacement représenté sur la photo. Préparer le tableau récapitulatif de validation des réponses.</p> <p><b>Déroulement</b> : Chaque élève observe attentivement sa photo et part à la recherche de sa balise. Lorsqu'il a trouvé l'objet, il fait une croix avec le feutre dans la case correspondant à la photo.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grandeur de l'espace.</li> <li>2. Recherche par groupe ou seul</li> <li>3. Nombre de balises à trouver</li> </ol>
<b>Critères de réussite</b>	Retrouver la balise correspondant à la photo sans aide.