

Orientation

Module de 6 séances au cycle 2

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

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	
	<p>Mise en activité « Je pose, tu cherches 1 »</p> <p>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.</p> <p>Les élèves sont par 2 dans la zone de départ.</p> <p>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.</p> <p>Inverser les rôles.</p>
	<p>Situation 1 Parcours mémoire 1 : je regarde</p>  <p>Les élèves sont par binômes dans la zone de départ.</p> <p>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...)</p> <p>Inverser les rôles.</p> <p>Variable : Aller et revenir par le même trajet.</p>
	<p>Situation 2 Parcours mémoire 2 : j'écoute</p>  <p>Les élèves sont par binômes dans la zone de départ.</p> <p>Un élève réalise le parcours que son partenaire lui a décrit oralement.</p> <p>Inverser les rôles.</p> <p>Variable : Le parcours peut être allongé alternativement par chaque élève</p>

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

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.	
	<p>Mise en activité « Je pose, tu cherches 2 »</p> <p>Les élèves sont répartis en 2 équipes : les poseurs et les chercheurs.</p> <p>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.</p> <p>Les chercheurs doivent retrouver les objets en s'aidant des photographies.</p> <p>Une fois tous les objets trouvés et rapportés, inverser les rôles.</p>
	<p>Situation 1 Le rallye 1</p> <p>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.</p> <p><u>Exemple :</u> <i>Message 1 : donné au départ :</i> <i>etc.</i></p> <p>  <i>Aller à l'arbre</i></p> <p><i>Message 2 : placé sous l'arbre :</i></p> <p>  <i>Aller au banc</i></p> <p>Inverser les rôles.</p>
	<p>Situation 2 Le rallye 2</p> <p>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.</p> <p>Variable : le nombre de balises</p>

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

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.	
	<p><u>Mise en activité</u> La course aux symboles</p> <p>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.</p>
	<p><u>Situation 1</u> Parcours en étoile</p>  <p>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.</p> <p>Variables : le nombre de balises</p>
	<p><u>Situation 2</u> Parcours en papillon</p>  <p>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.</p> <p>Variable : le nombre de balises</p>

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

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	
	<p>Mise en activité A chacun sa place</p> <p>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.</p>
	<p>Situation 1 COURSE EN ÉTOILE EN MILIEU CONNU</p>  <p>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).</p> <p>Un plan et une fiche contrôle pour 3 élèves.</p> <p>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.</p> <p>Variables : Nombre d'objets, nature des objets.</p>
	<p>Situation 2 : COURSE EN PAPILLON EN MILIEU CONNU</p>  <p>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.</p> <p>Variables : le nombre de balises, la complexité du plan</p>

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

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	N°	Symbole
	3	
	5	
		

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

FICHE ORIENTATION CYCLE 2

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