

Activités d'orientation  
 Programmation d'un module de 8 séances au cycle 2 CP/ CE1

Titre du jeu	CP	CE1
<p><b>Je pose, je code, je décode</b></p> <p>*Prendre des informations sur un document : indices et repères.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer des balises sur le terrain et les faire trouver par un autre élève après avoir indiqué leur emplacement sur le plan.</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre de balise .</li> <li>• Possibilité d'imposer de zones .(quadriller le plan.)</li> </ul>	<p>X</p> <p>2 balises par groupe d'élèves terrain connu : jardin, stade</p>	<p>X</p> <p>2 à 4 balises par groupe d'élèves terrain connu : stade, parc étendu légèrement boisé</p>
<p><b>Réalise mon chemin, dessine mon chemin</b></p> <p>*Prendre des repères : relations plan/terrain terrain/plan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser un chemin codé sur le plan.</li> <li>• Prendre des repères puis à l'issue du trajet, tracer le chemin réalisé sur le plan.</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre de repères, la longueur du parcours, la complexité du parcours.</li> </ul>	<p>X</p> <p>3 à 4 repères</p>	<p>X</p> <p>5 à 6 repères</p>
<p><b>Réalise le parcours</b></p> <p>*Prendre des informations sur un document, orienter le document, faire la relation plan/terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrouver les messages en réalisant le parcours indiqué sur le plan.</li> <li>• Retrouver les balises indiquées sur la feuille de route ; prendre à chaque fois un message. L'ensemble des messages compose une énigme.</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre de balises, la distance entre les balises, la longueur du parcours. Le parcours peut-être chronométré.</li> </ul>	<p>X</p> <p>4 balises cour de récréation, jardin, stade</p>	<p>X</p> <p>5 à 6 balises stade, parc étendu légèrement boisé Parcours chronométré</p>

<p><b>Vrai ou faux</b></p> <p>*Prendre des informations sur un document : indices, repères. Orienter le document . Faire la relation plan/terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chercher les balises et repérer leur “ vrai ou faux ” emplacements indiqués sur le plan</li> <li>• Entourer sur le plan celles qui sont au bon endroit ou compléter un tableau à double entrée : numéro des balises, indiquer vrai/faux.</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre de balises, la distance entre les balises, la longueur du parcours. Le parcours peut-être chronométré. Le parcours peut-être fait seul.</li> </ul>	<p>X</p> <p>4 à 5 balises</p> <p>cour de récréation, jardin, stade</p>	<p>X</p> <p>6 à 7 balises</p> <p>Parcours seul</p> <p>stade, parc étendu légèrement boisé</p> <p>Parcours chronométré</p>
<p><b>Course au trésor</b></p> <p>*S'approprier un espace peu connu. Etre capable d'organiser son déplacement. Elargir son champ d'action. Adapter son action motrice.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver les trésors dont l'emplacement est indiqué sur le plan le plus rapidement possible</li> <li>• Une douzaine de trésors est cachée dans un espace aménagé peu connu et leur emplacement numéroté est indiqué sur le plan. (à chaque emplacement prévoir un objet ou un message pour chaque équipe.)</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre de balises, la distance entre les balises, la longueur du parcours, la nature du terrain.</li> <li>• Le temps peut-être défini au départ ou s'arrête lorsque la première équipe a terminé.</li> <li>• Les trésors peuvent être aussi des énigmes à résoudre.</li> </ul>	<p>X</p> <p>5 à 8 trésors</p> <p>cour de récréation, jardin, stade</p> <p>Temps donné</p> <p>Revenir à chaque fois au point de départ s 'il s'agit d'énigmes</p> <p>Sinon revenir tous les 2 ou 3 trésors trouvés</p>	<p>X</p> <p>9 à12 trésors</p> <p>stade, parc étendu légèrement boisé</p> <p>Parcours chronométré</p> <p>Revenir à chaque fois au point de départ s 'il s'agit d'énigmes</p> <p>Sinon revenir tous les 2 ou 3 trésors trouvés</p>

<p><b>Parcours observation</b></p> <p>*Prendre des repères visuels, observer, repérer. Développer l'autonomie et la confiance en soi. S'approprier un espace inconnu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer des objets insolites sur un trajet effectué en trottinant.</li> <li>• Chemin linéaire ou circuit avec objets insolites rencontrés disposés à différentes hauteurs sur le parcours.</li> <li>• Réaliser le parcours seul sans s'arrêter en observant autour de soi et sans prendre de notes.</li> <li>• A l'arrivée restituer la liste des objets insolites rencontrés ( dans l'ordre ou non)</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre d'objets, la place des objets, le temps maximum. Le parcours peut se faire par équipe (stratégie de mémorisation)</li> <li>• Les objets pourront être choisis en fonction des objectifs poursuivis transversalement.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>X</b> De 5 à 7 objets</p>	<p style="text-align: center;"><b>X</b> De 8 à 10</p>
<p><b>Parcours Mémo</b></p> <p>*Prendre des informations sur un document. Etre capable d'organiser ses déplacements. S'approprier un espace inconnu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser un parcours en mémorisant les indications données successivement à chaque balise.</li> <li>• 3 circuits de 4 balises (ou plus) de couleurs différentes avec un code différent. Au départ, un plan découpé en secteurs, indiquant l'emplacement de la 1<sup>ère</sup> balise de chaque circuit. A chaque balise, un plan sectorisé indiquant l'emplacement de la balise suivante.</li> <li>• Une feuille de route pour relever le code.</li> <li>• Réaliser le parcours de la couleur indiquée, uniquement en mémorisant les informations données à chaque balise. Relever le code à chaque passage.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>X</b> 4 balises non visibles terrain, stade</p>	<p style="text-align: center;"><b>X</b> 5 à 6 balises non visibles terrain plus ou moins morcelé</p>

<p><b>Course d'orientation</b></p> <p>*S 'appropriier un espace inconnu. Etre capable d'organiser son déplacement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser le parcours par 3 le plus vite possible.</li> <li>• X balises, avec un code, disposées sur le terrain.</li> <li>• Retrouver les balises indiquées sur le plan en suivant l'ordre demandé et relever à chaque fois le code sur la feuille de route</li> <li>• Possibilité de modifier le nombre de balises, la difficulté du terrain.</li> <li>• Possibilité de contrôle après un certain nombre de balises.</li> <li>• Parcours chronométré.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>X</b></p> <p style="text-align: center;">5 à 6 balises non visibles terrain, stade , parc légèrement boisé</p>	<p style="text-align: center;"><b>X</b></p> <p style="text-align: center;">6à 8 balises non visibles Stade, parc légèrement boisé, parc boisé</p>
--	--	---