



ACTIVITES D'ORIENTATION POUR LE CYCLE 1

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes

variées : Développer des capacités motrices dans des déplacements
Développer les capacités d'adaptation et de coopération
Acquérir une image orientée du corps (devant, derrière, au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche, loin, près)
Apprendre à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou par les élèves.
Verbaliser et représenter ces déplacements

Prendre des repères dans la classe, dans l'école
Se situer par rapport à des éléments remarquables
Repérer et situer des objets dans l'espace
Mémoriser un parcours

OBJET POSÉ et RETROUVÉ

Compétence visée	Mémoriser un parcours
Lieu	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le distribuer aux enfants. Déroulement : Chaque enfant dépose un objet et revient vers la maîtresse. Au signal chacun repart et le rapporte le plus rapidement possible. Variables : 1. Changer de lieu de départ vers son objet 2. Elargir le champ d'action
Critères de réussite	Retrouver rapidement son objet sans aide.

LES ENGINS REPLACES

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : 5 ou 6 engins porteurs variés. Déroulement : 5 ou 6 enfants rejoignent sur leur engin un lieu (indiqué ou non par la maîtresse) et s'y arrêtent. Au signal, ils reviennent vers la maîtresse et donnent leur engin à un camarade qui devra aller se positionner au même endroit. Variables : 1. La maîtresse change de lieu de plus en plus souvent 2. Elargir le champ d'action
Critères de réussite	Retrouver le bon emplacement

L'ENGIN DEPLACÉ

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : 5 ou 6 engins porteurs variés. Déroulement : 5 ou 6 enfants rejoignent sur leur engin un lieu (indiqué ou non par la

	<p>maîtresse) le laissent et reviennent vers la maîtresse. Les enfants observent les engins et leur position puis ferment les yeux pendant que la maîtresse change un engin de place. Demander à 1 ou un groupe d'élèves de remettre l'engin déplacé à sa place</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Changer 2 puis 3 puis tous les engins de place 2. Plusieurs groupes jouent en même temps 3. Elargir le champ d'action
Critères de réussite	Retrouver le bon emplacement
CHASSE AUX OBJETS	

Compétence visée	Mémoriser des objets et leur emplacement
Lieu	La classe
Dispositif	<p>Organisation : Préparer le matériel nécessaire et le faire nommer aux enfants : divers objets et jouets de la classe. Les objets sont tous disposés sur une ou plusieurs tables juxtaposées et bien visibles de la classe.</p> <p>Déroulement : « Vous observez bien tous les objets et à mon signal, vous fermez les yeux. » « A mon signal, ouvrez les yeux et nommez l'objet absent. »</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La maîtresse enlève deux objets 2. La maîtresse intervertit 2 objets ; les enfants les replacent 3. La maîtresse enlève tous les objets ; les enfants les replacent 4. Même jeu mais les objets sont disposés sur des tables non juxtaposées
Critères de réussite	Retrouver les objets, les bons emplacements

COURSE AUX TRESORS 1

Compétence visée	Mémoriser un endroit décrit oralement
Lieu	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	<p>Organisation : Disposer un grand nombre d'objets (les trésors) dans la classe ou la cour.</p> <p>Déroulement : le maître décrit l'objet, l'itinéraire à suivre pour le retrouver et l'emplacement où il l'a caché.</p> <p>Variables : L'étendue de l'espace d'action.</p>
Critères de réussite	Retrouver rapidement l'objet sans aide.

COURSE AUX TRESORS 2

Compétence visée	Mémoriser un parcours
Lieu	La classe – L'école : salle de jeux – cour ...
Dispositif	<p>Organisation : Disposer un grand nombre d'objets (les trésors) dans la classe ou la cour : 2 par élèves</p> <p>Déroulement : au signal, les enfants se déplacent, prennent un objet le rapportent et indiquent son emplacement à la maîtresse.</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'étendue de l'espace d'action. 2. Jeu en 2 ou 3 équipes : objet dans la caisse de l'équipe si l'emplacement est bien décrit
Critères de réussite	Décrire correctement une position

Mettre en scène

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan (dessin, photo) Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe
Dispositif	<p>Organisation : Un support tel qu'un ours en peluche, une poupée etc... sert de médiateur. Il est photographié dans différents ateliers et coins de la classe et/ou de l'école.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent observer la photo, identifier le lieu, le nommer puis s'y rendre pour replacer l'ours dans le décor photographié.</p> <p>Variables : Elargir le champ d'action Des éléments présents sur la photo, mais absents dans la réalité, doivent être ajoutés par les élèves en plus de l'ours en peluche.</p>
Critères de réussite	La concordance avec la photo. La justification de ses choix.

Itinéraire photos

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe – l'école
Dispositif	<p>Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent se rendre à l'endroit figuré sur la première photo pour y trouver la seconde représentant un autre lieu et ainsi de suite.</p> <p>Variables : L'élève valide son passage dans un lieu en prélevant une gommette qu'il conserve sur un coupon de contrôle. A l'issue du parcours, on vérifie la correspondance entre les gommettes prélevées et les cartes de références constituées de photos noir et blanc numérotées dans l'ordre demandé.</p>
Critères de réussite	Réalisation du parcours complet Correspondance entre les gommettes et les cartes de référence.

Chasse photos

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe – l'école – le stade
Dispositif	<p>Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue + des intrus se trouve sur une feuille.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de photos et les cocher sur leur feuille ; attention aux intrus !</p> <p>Variables : L'élève valide son passage sur un lieu en prélevant une gommette qu'il colle en face de la photo correspondante.</p>
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible Correspondance entre les gommettes et les photos

Détail photo

Compétence visée	Repérer des indices pertinents dans l'environnement Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation
Lieu	La classe – l'école – le stade
Dispositif	<p>Organisation : Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue se trouve sur un côté d'une feuille ; en face et dans le désordre se trouvent des détails prélevés sur chaque lieu photographié.</p> <p>Déroulement : Les élèves doivent en se déplaçant sur tout le site repérer le maximum de lieux et à chaque fois trouver le détail qui lui appartient. Il suffira alors de relier les 2 photos sur sa feuille.</p> <p>Variables : Au cycle 2, les enfants sont munis d'un plan et doivent indiquer sur celui-ci l'emplacement de chaque lieu photographié.</p>
Critères de réussite	Réalisation du parcours aussi complet que possible Correspondances exactes : photos / détails et photos / lieux sur le plan

CHASSE AUX RUBANS

Compétences visées	Trouver des objets cachés Oser franchir des obstacles
Lieu	La cour de l'école / Le jardin public / La forêt
Dispositif	<p>Organisation : des rubans sont disposés à des endroits peu visibles ou peu accessibles des enfants</p> <p>Déroulement : les enfants, seuls ou en groupes partent et doivent rapporter le plus de rubans possible</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la difficulté d'accès aux rubans 2. l'éloignement des rubans
Critères de réussite	Repérer et rapporter des rubans

CHAUD ET FROID

Compétences visées	Diriger un camarade vers un emplacement précis Réagir aux indications et adapter ses déplacements
Lieu	L'école : salle de jeux – cour .../ Le jardin public , le bois
Dispositif	<p>Organisation : Une caisse avec des objets de la classe à cacher (balles, cubes ...). Les élèves sont en binômes.</p> <p>Déroulement : Un enfant du binôme va cacher un objet et aidera son camarade à le retrouver avec les indications « chaud » et « froid ».</p> <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elargir le champ d'action 2. Trouver d'autres indications et les utiliser (en avant, en arrière, tout droit, tournes... puis à droite, à gauche) 3. Cacher 3 ou 4 objets et les retrouver en effectuant un circuit : mémoriser et indiquer les emplacements
Critères de réussite	Donne les bonnes indications Suit correctement les indications données