

# Animation pédagogique « orientation cycle 1 »

Mardi 31 mars 2015

16h30- 18h30 école de Faily

## I. La rencontre

Mise en situation et variables de la rencontre orientation cycle 1 du 30 avril 2015

## II. Les programmes en maternelle

Quelles compétences je veux installer chez les élèves ?

### Langage :

-décrire un objet, un lieu, un parcours

### Vivre ensemble :

- s'entraider et coopérer

### Agir et s'exprimer avec son corps:

- se repérer et se déplacer dans l'espace
- Décrire ou représenter un parcours simple
  - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

### Se repérer dans l'espace:

- apprendre à se situer et situer les objets par rapport à soi;  
- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.

### Coopérer et devenir autonome :

- Respecter les autres et les règles de la vie commune
- Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide

### Sensibilité, imagination création:

- utiliser le dessin comme moyen de représentation ;

- reconnaître des images ;
- dire ce qu'on ressent, ce qu'on pense

### III. Trois verbes d'action

Explorer : prendre des informations, exprimer par l'oral, mémoriser par le vécu

Symboliser : faire émerger des symboles, alléger le guidage, élargir l'espace

Planifier : élaborer un plan collectif

## EXPLORER

Faire un premier repérage en faisant le tour de la cour

Choisir et bien identifier sa peluche

1. Je cache, je retrouve (individuel)

*Consigne : au signal, aller cacher sa peluche et revenir le plus vite vers le maître/la maîtresse.*

*Retourner chercher sa peluche et revenir vers la maîtresse(ou l'Atsem)*

*Dire où était la peluche.*

**Difficultés possibles** : un enfant prend la peluche d'un autre.

2. je cache, je retrouve (variante)

*Consigne : au signal, aller cacher sa peluche et revenir le plus vite vers le maître/la maîtresse.*

*Aller chercher la peluche figurant sur la photo donnée par la maîtresse et la rapporter.*

*Dire où était la peluche.*

**Difficultés possibles** : l'enfant ne reconnaît pas la peluche (couleur, taille), l'enfant reprend la peluche qu'il a cachée.

3. Je cache, tu retrouves (par deux)

*Consigne : au signal, aller cacher sa peluche et revenir au départ ; donner des indications verbales à son camarade pour retrouver la peluche.*

*Aller chercher la peluche en suivant les indications*

**Noter les descriptions par écrit en soulignant le lexique spatial et relever les difficultés éventuelles.**

## **SYMBOLISER**

4. Suite à l'appropriation spatiale de la première étape, représenter par deux sur un plan vierge en A3 (avec périmètre défini) les éléments caractéristiques de la cour qui ont servi de cachette.

## **PLANIFIER**

5. Choisir par deux un des éléments dessinés de la cour et le symboliser.
6. (Mettre en commun et se mettre d'accord sur des représentations communes.)
7. Placer une peluche sur le plan (croix, numéro) et aller la disposer sur le terrain.
8. A l'aide d'une photo et du plan, aller chercher la peluche et la rapporter.  
(variantes possibles avec validation par gommettes ou feutres ou photo du lieu+ photo de la peluche)
9. (Course aux photos : retrouver la balise indiquée sur la photo et relever son code)
10. Course aux balises : retrouver la balise à l'endroit décrit par son camarade et noter son code.

# JEUX D'ORIENTATION

(Maternelle - Cycle 2)

1) LA COURSE EN ETOILE

2) LE CHEMIN

3) LE BON PLAN

4) LE PHOTOGRAPHE

5) DETAIL PHOTO

6) LEGOS



# SITUATION 1

## LA COURSE EN ETOILE

- OBJECTIF :** Oser s'engager, maîtriser ses émotions.  
**Explorer** un espace inconnu ou complexe, identifier des éléments, se déplacer rapidement.  
Décoder une image et y **prélever des indices pertinents** pour orienter ses recherches.  
**Mettre en relation** les indices prélevés sur la photo et les informations issues du terrain.
- BUT :** Retrouver sur le terrain le plus grand nombre d'éléments de la planche photos (chaque élément est doté d'un poinçon, symbole, numéro, lettre...).
- DISPOSITIF :** Chaque équipe dispose d'une planche de 4 à 6 photos correspondant à des éléments remarquables d'un espace à investir (pont, lampadaire, arbre, banc, point d'eau, bassin, poteau, bâtiment...).
- Chaque fois qu'un élément est trouvé, l'équipe revient au point de contrôle pour correction puis repartira à la recherche d'un autre élément...(parcours en étoile).
- DUREE DU JEU :** 30 minutes.
- LIEU :** Inconnu ou familier mais **vaste et/ou complexe**.
- MATERIEL :** Une planche de photos par équipe.

### PROPOSITIONS DE TRAVAIL :

***A partir de photos d'un lieu connu et peu étendu (classe, école, cour)***

- 1) Analyse de la photo : l'objet ou l'élément principal pris en photo, différencier les éléments permanents (mur, fenêtre, arbre...) des éléments non permanents (chaise, livres, affiches, personnes...)
- 2) Situer et retrouver l'élément pris en photo (déplacer ou ramener un des éléments non permanent)
- 3) Regrouper les photos d'éléments proches (à côté de, au dessus, au dessous,...) et séparer les photos d'éléments éloignés (photos de la classe, photos de la cour, photos du couloir, ...)
- 4) Mettre en place plusieurs itinéraires à suivre (4 photos : se rendre seul, par 2 ou 3, sur les lieux dans l'ordre des photos...)

***A partir de photos d'un lieu inconnu :***

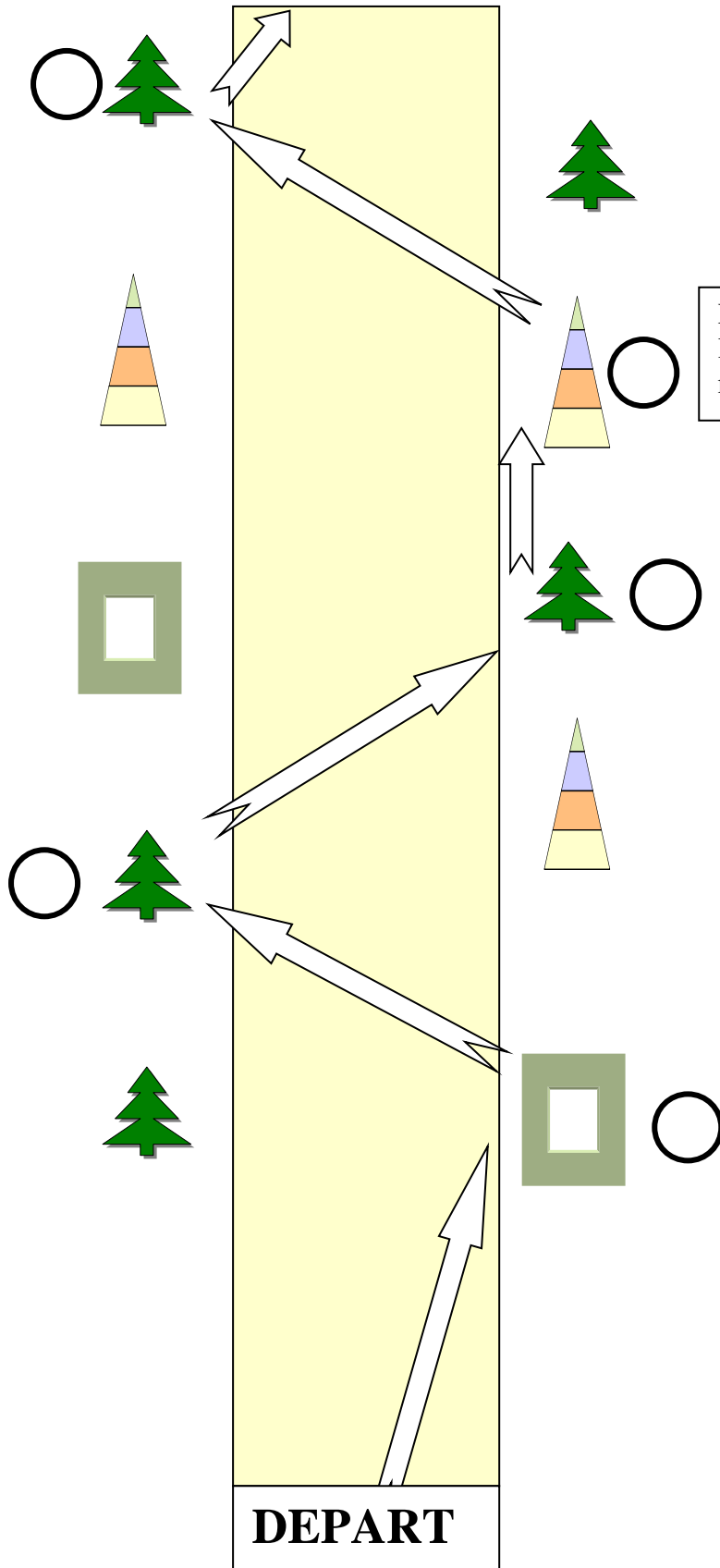
Travail identique sur l'analyse des photos (au préalable en classe).  
Sur le terrain, en sous groupe, au cours de la promenade, retrouver les divers sites photographiés.

FICHE  
ENFANTS

# SITUATION 2

## LE CHEMIN

### ARRIVEE



DEPART

## Compétences à mobiliser :

- Se déplacer d'un point de départ à un point d'arrivée selon un itinéraire.
- Prélever des indices au passage.
- Repérage / différenciation / discrimination des indices sur le parcours (arbre, plot, muret, caisse...).
- Positionnement des indices les uns / autres (avant – après ) et en fonction du sens de déplacement (droite / gauche).
- Construction du lien entre la représentation graphique et le terrain.



## Dispositif :

- Chemin ou allée rectiligne (+ ou -).
- Distance départ – arrivée 50 à 80 m (Arrivée visible du départ).
- Les indices sont répartis de part et d'autre de l'allée (10 ) sur lesquels sont accrochés des feutres ou crayons de couleur.
- La rencontre se déroulera en terrain inconnu.

## Tâches à réaliser par les enfants :

- Par groupe de 2 ou 3 enfants, les groupes munis de la fiche, réalisent le parcours.
- Les groupes doivent colorier la fiche (les 5 balises demandées) avec les feutres suspendus
- L'évaluation s'effectue à l'arrivée par comparaison avec la fiche réponse.

## Variation :

- Multiplier les indices (repères) (12 à 20 balises sur un parcours connu)
- Augmenter la distance du parcours et entre les repères.
- Varier la forme du parcours ( sinueux, angle à 90°  , Boucle  )

## Propositions de préparation :

- Suivre un itinéraire : slaloms variés (plots, cerceaux, boites, ...) contourner à droite, à gauche, 1 tour complet, enjamber, marcher à l'intérieur...dans un environnement dépouillé : tous les obstacles ont une valeur (liés à une action)
- Un plan grand format (affiche) sert de référence.

### Décodage et codage.



- Idem mais introduire des éléments non significatifs (noyer les indices utiles/pas utiles).

- Verbalisation et légende : Reconnaître les mots DEPART - ARRIVEE

Reconnaître les symboles : Plots, arbre, caisse, cerceaux.

## SITUATION 3 LE BON PLAN

	△	◎		
▭				
			○	

Latte 
  
 cône 
  
 anneau 
  
 galette 

**Objectif :** Maîtriser le code de lecture d'un plan ; de la représentation graphique au terrain.

**Dispositif :**

- 1 quadrillage matérialisé au sol : 5m x 4m (20 cases).
- 4 objets (latte, cône, anneau, galette) et divers plans du quadrillage.
- Groupes de 2 ou 3 élèves.

**Procédure**

- 1) Les enfants sont face à un espace donné.
- 2) Un plan leur est proposé.
- 3) Le groupe doit disposer les 4 objets à l'aide du plan qui leur est fourni.
- 4) Evaluation par comparaison entre le plan et la position des objets.

**Variables :**

- La taille du quadrillage peut être augmentée : 6 colonnes et 5 lignes.
- Le nombre d'objets peut varier.
- Réalisation
  - > avec le plan (fixe ou dans les mains)
  - > sans le plan (avec un partenaire qui dirige le positionnement)
  - > sans le plan (mémorisation préalable).



## **Propositions de préparation : *Plusieurs séances seront nécessaires***

- Travail sur l'orientation du quadrillage (sens, entrée / sortie, position / élève).
- Travail sur les colonnes et les lignes du quadrillage  
Ex : se déplacer dans les cases de la 1<sup>o</sup> colonne puis revenir par la 2<sup>ième</sup>, repartir par la 3<sup>ième</sup> ... (Idem avec les lignes). Inventer des parcours...
- Travail sur les cases : repérage, déplacement sur le quadrillage (de cases en cases)  
Ex : Avancez de 3 cases, puis tournez à droite, à gauche, reculez d'1 case, Changez de colonne...
- Sur un quadrillage (réduit au début : 3 x 2 ou 3 x 4)  
Allez positionner des objets (2 ou 3) puis les reporter sur un plan  
(Plan posé au sol dans le même sens que le quadrillage, avec entrée repérée puis plan vertical et orienté différemment ...).

Proposer plusieurs plan pour une même situation et retrouver le bon.

Proposer un plan avec un ou deux objet, le mémoriser et placer le ou les objets sur le quadrillage.

# SITUATION 4

## LE PHOTOGRAPHE

**Objectif :** Maîtriser la relation **espace vécu/espace représenté**.

**Compétences à mobiliser :**

**Traiter des informations** visuelles.

Prélever des **indices pertinents** pour discriminer percevoir des analogies et des différences.

Se décentrer, adopter des **changements de point de vue**.

**Matériel :** Photos et cerceaux (avec la lettre A, B ou C) ou de couleur.

**Tâches :** 1) Retrouver un lieu, un objet d'après une photo (le même objet a été photographié sous plusieurs angles).

2) Déterminer d'où a été prise la photo (où le photographe était-il placé ?).

**Dispositif :** **Course en étoile** (Retour au point de départ après chaque "poste" trouvé.)

- chaque équipe reçoit une ou plusieurs photos,
- identifie le(s) lieu(x) ou l'objet(s) et le(s) retrouve sur le terrain,
- détermine le point d'où a été prise la photo (choix entre 3 cerceaux disposées autour du "poste" où se trouvait le photographe).
- note sur la feuille de résultats la lettre A, B ou C du cerceau choisi,
- retourne au point de départ pour faire valider sa réponse.

**Propositions de préparation :** *Plusieurs séances seront nécessaires*

*A partir de photos d'un lieu connu et peu étendu (classe, école, cour)*

1) Analyse de la photo :

- l'objet ou l'élément principal pris en photo et les éléments secondaires
- distinguer les éléments permanents (mur, fenêtre, arbre...) des éléments non permanents (chaise, livres, affiches, personnes...),
- ce que l'on voit de l'objet principal et ce que l'on ne voit pas,
- les éléments secondaires qui apparaissent ou pas,

2) Situer et retrouver l'élément pris en photo, se positionner successivement dans les 3 cerceaux (angle de vue) et prélever des indices pour comparer (mettre en relation) le terrain et la photo.

**Choix de la photo et de l'élément principal :**

Photo « dépouillée » où seul l'objet principal apparaît et permet à lui seul de déterminer l'angle de prise de vue (ses diverses faces sont différentes ex : une voiture face avant, arrière et coté).

Si l'objet principal ne possède pas de faces significatives (ex un arbre) alors la photo doit comporter des éléments secondaires permettant de déterminer l'angle de vue (ex : le petit arbuste situé au pied de l'arbre se trouve à gauche ou à droite ou derrière ou devant ...)

# SITUATION 5

## DETAIL 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 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.

**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.

**Variables :**

Au cycle 2, les enfants sont munis d'un plan et doivent indiquer sur celui-ci l'emplacement de chaque lieu photographié.

**Critères de réussite** Réalisation du parcours aussi complet que possible  
Correspondances exactes : photos / détails et photos / lieux sur le plan

# SITUATION 6

## Des «légos» pour une maquette

Aménagement matériel :

- ❖ On aura placé divers objets ayant un certain volume (plinths, gros tapis ...) dans la salle de motricité de telle sorte à la fois qu'ils puissent à la fois :
    - être facilement représentés par des legos
    - servir au préalable à une activité motrice (grimper, sauter, jeux ...) pour que les enfants aient un vécu dans cet espace à représenter.
  - ❖ Constituer des groupes ⇒ Chacun dispose de suffisamment de legos (\*) à disposer sur une plaque représentant la salle. (contre-plaqué, carton ...)
- (\*) N.B : S'assurer que les enfants ont déjà manipulé ce jeu.

But / Consignes :

- ❖ Utiliser les legos pour représenter chaque élément disposé dans la salle.

Critères de réussite :

- ❖ Comparer les réalisations des différents groupes / Comparer avec la réalité (le nombre d'éléments, leur configuration, leur disposition, la relation terme à terme)

Comportements observables :

- ❖ Difficulté ou non de la relation à établir (objet réel à objet miniature)
- ❖ Prise en compte ou non de l'ensemble de l'aménagement.

Rôle du maître :

- ❖ A partir de l'observation du comportement des enfants : aide afin de mieux comprendre la tâche à effectuer, le rappel des consignes ...)

Evolutions:

- ❖ Représenter une autre disposition.
- ❖ Mettre en place à partir de la maquette. (opération inverse).
- ❖ Prendre une photo de la maquette (vue du dessus ⇒ vers la notion de plan) / de l'aménagement sous différents angles(s'en servir pour une remise en place).
- ❖ Utiliser la maquette pour mettre en place des activités de recherche ou de positionnement.