

Animation pédagogique: groupe de travail composé de:

- * Mme PEPION Enseignante à l'école Joliot Curie d'Avion
- * Mme LOY Enseignante à l'école Joliot Curie d'Avion
- * Mme BAERT Enseignante à l'école Lannoy de Méricourt
- * Mme SWABINSKI Enseignante à l'école Basly de Sallaumines
- * Mme GASSET Enseignante à l'école Centre de Sallaumines
- * Mme PRUVOST Enseignante à l'école Centre de Sallaumines
- * Mme BALLENGHIEN Enseignante à l'école Epinette de Sallaumines
- * Mme COLMANT Enseignante à l'école Foucart de Sallaumines
- * Mme DURAND Enseignante à l'école St Exupéry / Lannoy de Méricourt
- * Mme GRACZEK Enseignante à l'école Lurçat d'Avion

Activité d'Orientation

Cycle 1

1: les fondamentaux de l'activité:

- L'espace
- Le regard; l'observation de l'environnement (proche, éloigné)
- La relation aux autres: la coopération dans le groupe
- Le temps

2: le guide de l'enseignant:

Compétence disciplinaire: Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Compétence de fin de cycle 1: Se déplacer (marcher et courir) d'un lieu à un autre en choisissant l'itinéraire le plus adapté, dans un milieu familier puis dans des milieux progressivement plus éloignés et moins connus (l'école, le gymnase, le parc public, un petit bois aménagé...)

3: les objectifs:

- Prendre des repères dans un espace nouveau
- Construire sa propre représentation
- S'entraîner à représenter les objets
- S'entraîner à symboliser, à coder
- Enrichir et maîtriser le vocabulaire spécifique

Objectif final: «Rechercher des objets à partir d'une feuille de route comportant des symboles, en suivant un parcours linéaire»

4: le dispositif: Il est fonction de la situation: objets familiers, feuilles de route, espace d'évolution (salle, cour, parc...)

5: le petit matériel:

- * un appareil photo numérique; des photos
- * des objets à retrouver
- * des feuilles de route
- * des obstacles naturels et artificiels
- * des balises ou des étiquettes (avec des symboles, des lettres, des numéros...)

6: les règles d'or:

- * Suivre un itinéraire donné
- * Construire un itinéraire à partir d'éléments imposés
- * Construire un itinéraire pour aller vite d'un point à un autre
- * Rester groupé pendant le parcours

7: Les comportements attendus en fin de cycle:

L'enfant doit être capable de:

- se déplacer à partir d'une information verbale, d'une photo, d'un symbole, d'un support significatif (maquette, plan...)
- se déplacer dans un milieu proche puis incertain, inconnu de lui
- retrouver dans l'ordre toutes les balises d'un parcours
- rester en groupe et coopérer

8: La trame de variance: pour relancer, transformer et enrichir l'activité

- Sur l'espace: de l'espace connu à l'espace inconnu
- Sur la longueur du parcours: le nombre de balises à retrouver
- Sur la visibilité des balises
- Sur la forme du parcours: parcours en étoile, parcours linéaire
- Sur le support de la consigne: verbale, photo, symbole, maquette, plan

9: Les situations de familiarisation proposées:

1. Le parcours mémoire
2. Le petit Poucet
3. Chercher l'endroit
4. Le chemin tracé

Plan général de la phase de familiarisation

Phases	Séances	Tâche
<p>Entrée dans l'activité (familiarisation) :</p> <p>Découvrir l'activité, ses contraintes</p> <p>Connaître l'espace de travail et ses représentations</p> <p>Amener les règles collectives de fonctionnement et de sécurité</p> <p>Utiliser des outils : feuilles de route, plans, photos, fiches auto correctives</p> <p>Remarque : Ce travail s'effectue par équipes.</p>	<p>1</p> <p>Le parcours mémoire</p> <p>Le Petit Poucet</p>	<p>Mémoriser un parcours exécuté et verbalisé avec l'enseignant.</p> <p>Le refaire et le verbaliser en situation.</p> <p>Suivre un chemin à partir de repères de couleurs au sol.</p>
	<p>2</p> <p>Chercher l'endroit</p> <p>Le chemin tracé</p>	<p>Se rendre à un endroit indiqué par une photo.</p> <p>Suivre un chemin inscrit sur un plan figuratif.</p> <p>Trouver quatre balises dessinées sur le plan.</p>

Séance de familiarisation n°1

« LE PARCOURS MEMOIRE »

Première étape

Consigne : « *Nous allons faire un petit voyage en train. Je suis la locomotive, vous êtes les wagons. Vous allez me suivre et bien mémoriser le chemin. Je cite les repères par lesquels nous allons passer et vous répétez après moi.* »

Dispositif :

Pour optimiser le temps d'activité physique de l'élève, il est possible de scinder la classe en deux (demi-classe A et demi-classe B) :

- la demi-classe A est dirigée par l'enseignant ;
- la demi-classe B est en autonomie sur des ateliers portant sur la même activité ou des activités différentes.

La demi-classe A est scindée en deux groupes :

- un groupe A1 fait le parcours avec l'enseignant ;
- l'autre groupe A2 observe et mémorise le chemin.

Rotation des groupes A1 et A2.

Exemple de parcours :

Point de départ : une ligne tracée au sol

Se diriger vers un banc

Le contourner

Aller vers une chaise

La contourner

Aller vers une table

La contourner

Franchir la ligne d'arrivée

Deuxième étape

Consigne : « *Par deux, vous allez refaire le même chemin en passant aux mêmes endroits.* »

Dispositif :

Les élèves sont par deux. Les départs sont échelonnés.

Remarques :

- Un élève exécute.
- L'autre élève contrôle et signale les erreurs éventuelles.
- Changement de rôle.

A la fin de la deuxième étape, permuter la demi-classe A et la demi-classe B.

« LE PARCOURS MEMOIRE » - Variante (2ème situation)

La compétence disciplinaire: *Adapter ses déplacements à différents types d'environnements*

1- Les objectifs notionnels:

- Prendre des repères dans un espace nouveau
- Mémoriser l'ordre chronologique

2- Le dispositif matériel:

- 4 objets multipliés par le nombre d'enfants par groupe: anneaux, cubes, balles... à poser à côté d'un élément
- 4 bancs, tables, chaises, cerceaux
- 4 plots de couleurs différentes
- 1 tambourin pour marquer le début et la fin de chaque séance
- la salle de jeu délimitées en 4 zones

3- Le déroulement de la situation :

- * Les élèves sont répartis en 4 groupes de couleur (rouge, jaune, bleu, vert) correspondant à un espace de jeu.
- * Dans chaque groupe, il y a une locomotive et des wagons.
- * Une fois que tous les élèves sont passés sur le parcours, on change de locomotive.
- * A chaque changement de locomotive, changer le parcours ou les actions au niveau des éléments (passer sous la chaise, monter dessus, tourner autour...)
- * Les élèves restés en gare valident les parcours.

table Cerceau banc Chaise gare	table Cerceau banc Chaise gare
table Cerceau banc Chaise gare	table Cerceau banc Chaise gare

4- Les consignes:

« Nous allons faire un petit voyage en train.

Il y a une locomotive et des wagons.

La locomotive doit tracer un chemin en passant à chaque élément: la table, le banc, la chaise, le cerceau, mais dans l'ordre qu'elle veut.

Les wagons à tour de rôle, vous allez suivre le chemin qu'a fait la locomotive et rapporter un souvenir de votre voyage. »

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Ex: Un enfant se trompe.	Ex: Tutorat: un élève ayant réussi lui fait voir à nouveau le parcours
Ex: Les enfants ne retrouvent plus leur groupe.	Ex: Mettre un dossard ou un foulard.

5- Les critères de réussite attendus

- * *Mémoriser le parcours*
- * *Evoluer dans l'espace délimité*
- * *Ramener des objets*
- * *Varié les parcours*

6- Les variables proposées

- complexifications éventuelles :

* *le nombre d'objets à ramener*

* *changer le matériel*

* *les actions imposées autour des éléments (contourner, passer sous, ...)*

* *changer l'emplacement des gares en laissant le matériel au même endroit (effet de miroir)*

- simplifications éventuelles :

* *repère visuel de couleur*

* *diminuer le nombre d'objets*

* *diminuer la longueur du parcours*

* *travailler en bimôme*

* *limiter le dispositif à 2 zones de jeu.*

« LE PETIT POUCKET »

Dispositif :

Cette situation peut être vécue en classe entière ou par demi-classe.

Les élèves sont répartis par équipe de 4 maximum. Une fiche de route et un crayon pour l'équipe. Les quatre parcours sont à réaliser pendant la séance avec un changement de secrétaire à chaque parcours. Chaque parcours est matérialisé par des coupelles de couleur identique. Sur chaque parcours sont disposés cinq plots ou éléments hauts (balises avec lettre). Le départ de chaque parcours est identifié par une couleur (exemple : au départ du parcours jaune, cerceau ou carton jaune).

Exemple de dispositif :



La compétence disciplinaire: Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

1- Les objectifs notionnels:

- Suivre un chemin de couleur
- Recueillir des informations à chaque balise
- Rester en équipe

2- Le dispositif matériel:

- des plots de couleurs différentes avec balises
- des coupelles
- des feuilles de routes, des crayons
- un cerceau pour le départ

3- Le déroulement de la situation :

Cette situation peut être vécue en classe entière ou par demi-classe.

Les élèves sont répartis par équipe de 4 maximum. Une fiche de route et un crayon sont distribués à chaque équipe.

Les parcours sont à réaliser pendant la séance avec un changement de secrétaire à chaque parcours.

Chaque parcours est matérialisé par des plots de couleur identique.

Sur chaque parcours sont disposés 5 plots avec des lettres.

Le départ de chaque parcours est identifié par une couleur (exemple : cerceau jaune au départ du parcours jaune).

4- Les consignes:

"Vous allez suivre le chemin de couleur correspondant à votre fiche route.

A chaque plot rencontré, vous trouvez une balise. Vous recopiez sur votre fiche de route la lettre qui y est inscrite.

A la fin du chemin, les réponses sont vérifiées par l'enseignant sur une affiche."

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Les élèves oublient un plot	Il faut que toutes les cases de la feuille soient remplies. Si ce n'est pas le cas, vous avez oublié une balise. N'oubliez pas qu'à chaque grand plot, vous devez trouver une lettre.
Les élèves oublient et ne respectent pas la couleur de leur chemin.	Je vais disposer un repère visuel de couleur pour que vous n'oubliez pas quel chemin vous devez suivre.

5- Les critères de réussite attendus

Les enfants ont suivi le chemin de couleur tout en restant en groupe et ont remis à l'enseignant la fiche de route correctement remplie.

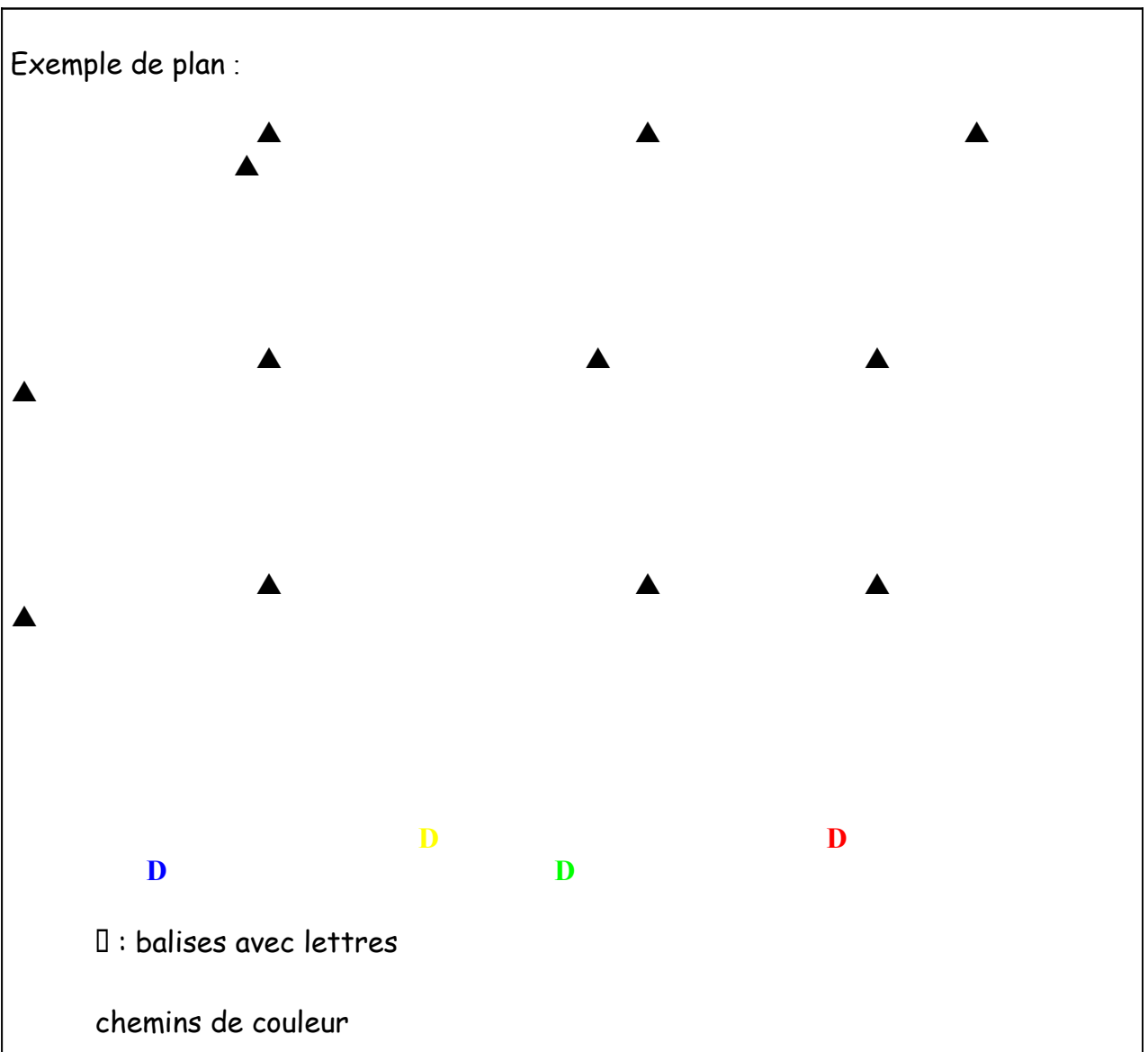
6- Les variables proposées

- complexifications éventuelles :

- * *croiser les chemins*
- * *augmenter le nombre de balises*
- * *augmenter la distance entre 2 balises*

- simplifications éventuelles :

- * *repère visuel de couleur*
- * *diminuer le nombre de balises*
- * *diminuer la longueur du parcours*
- * *prévoir des étiquettes autocollantes de même couleur que le chemin à chaque balise : une forme différente à chaque balise (rond, carré, triangle, étoile...)*



Fiche de route du jeu « Le petit Poucet »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin rouge

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le petit Poucet »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin jaune

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le petit Poucet »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin blanc

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le petit Poucet »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin bleu

Réponses correctes : . / 5

--	--	--	--	--

Exemple de fiche autocorrective
« *Le petit Poucet* »

Chemin rouge

L	M	A	J	H
---	---	---	---	---

Chemin jaune

A	M	L	D	E
---	---	---	---	---

Chemin blanc

K	L	D	B	G
---	---	---	---	---

Chemin bleu

M	B	D	F	I
---	---	---	---	---

« CHERCHER L'ENDROIT »

La compétence disciplinaire: *Adapter ses déplacements à différents types d'environnements*

1- Les objectifs notionnels:

- *Repérer des indices et établir des relations photo / terrain*
- *Savoir coopérer*

2- Le dispositif matériel:

- *des gommettes (lettres ou dessins selon le niveau des élèves)*
- *une série de photos par équipe*
- *une feuille de route*
- *une base avec une table*
- *la fiche autocorrective pour l'enseignant*

3- Le déroulement de la situation :

- * *Dans chaque équipe de 4 élèves, choisir un secrétaire.*
- * *Chaque équipe observe sa photo et doit aller rechercher la gommette correspondante.*
- * *Le secrétaire note la lettre inscrite sur la gommette, sur sa feuille de route.*
- * *L'équipe revient à la base pour la correction; puis elle repart avec une deuxième photo.*

4- Les consignes:

« Vous prenez une photographie sur laquelle une pastille indique l'endroit où la balise est cachée. Vous vous rendez à cet endroit. Vous notez sur votre fiche de route la lettre inscrite sur la balise cachée.

Vous repartez à la base pour correction et vous prenez la photo suivante. »

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Ex: Un seul enfant prend l'initiative de la recherche.	Ex: Imposer la réflexion et l'observation de la photo en groupe avant de partir.
Ex: Les enfants ne retrouvent plus leur groupe.	Ex: Mettre un dossard ou un foulard.
Ex: Les enfants remplissent leur feuille avec n'importe quelle gommette.	Ex: Ré-explication de la consigne: « une photo = une gommette »

5- Les critères de réussite attendus

- * *Identifier l'endroit, trouver la gomme en coopérant.*

6- Les variables proposées

- complexifications éventuelles :

- * Dans un même lieu, mettre plusieurs gommes
- * Evoluer dans un lieu moins connu
- * Rendre les gommes moins visibles
- * Ne prendre qu'un détail en photo
- * Agrandir l'espace de déplacement
- * Proposer plus de photos
- * Proposer plus de gommes

- simplifications éventuelles :

- * Limiter le nombre de photos
- * Réduire le nombre de gommes
- * Travailler dans un espace plus réduit

Fiche de route du jeu «Chercher l'endroit »

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo A1 (nom du secrétaire)	Photo A2 (nom du secrétaire)	Photo A3 (nom du secrétaire)	Photo A4 (nom du secrétaire)

✂

Fiche de route du jeu «Chercher l'endroit »

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo B1 (nom du secrétaire)	Photo B2 (nom du secrétaire)	Photo B3 (nom du secrétaire)	Photo B4 (nom du secrétaire)

✂

Fiche de route du jeu «Chercher l'endroit »

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo C1 (nom du secrétaire)	Photo C2 (nom du secrétaire)	Photo C3 (nom du secrétaire)	Photo C4 (nom du secrétaire)

✂

Fiche de route du jeu «Chercher l'endroit »

Nom des enfants :

Réponses correctes : . / 4

Photo D1 (nom du secrétaire)	Photo D2 (nom du secrétaire)	Photo D3 (nom du secrétaire)	Photo D4 (nom du secrétaire)

Exemple de fiche autocorrective

Jeu « Chercher l'endroit »

Photo A1 (nom du secrétaire)	Photo A2 (nom du secrétaire)	Photo A3 (nom du secrétaire)	Photo A4 (nom du secrétaire)
20	6	4	30

Photo B1 (nom du secrétaire)	Photo B2 (nom du secrétaire)	Photo B3 (nom du secrétaire)	Photo B4 (nom du secrétaire)
14	5	3	31

Photo C1 (nom du secrétaire)	Photo C2 (nom du secrétaire)	Photo C3 (nom du secrétaire)	Photo C4 (nom du secrétaire)
15	2	26	16

Photo D1 (nom du secrétaire)	Photo D2 (nom du secrétaire)	Photo D3 (nom du secrétaire)	Photo D4 (nom du secrétaire)
13	8	24	36

« Le chemin tracé »

→ La compétence disciplinaire: "Adapter ses déplacements à différents types d'environnement."

1- Les objectifs notionnels:

- ex:
- se déplacer d'un point à un autre en suivant un plan
 - coopérer au sein du groupe
 - identifier et représenter son chemin avant de s'y engager

2- Le dispositif matériel:

- *Espace cour-école*
- *Matériels :*
 - *Balises, feuille de route,*
 - *un plan par équipe, chaque équipe ayant un plan différent*
 - *une fiche autocorrective,*
 - *des dossards, foulards ou repères de couleur pour chaque équipe*
 - *crayons*
- *Organisation :*
 - équipes de 2 ou 3 enfants*
 - installation des balises*

3- Le déroulement de la situation :

- *Préalable : découverte de la cour et travail de son plan à travers les séances précédentes*
- *Répartir en groupes de 3 ou 4*
- *Distribuer les plans*
- *Expliquer la consigne*
- *Les enfants partent et remplissent leur feuille de route en suivant le plan donné*
- *Retour et validation à l'aide des fiches autocorrectives*

4- Les consignes:

« Vous avez un plan sur lequel figure un point de départ D et un point d'arrivée A, un chemin tracé et 4 balises représentées par un triangle noir. »

« Vous partez du point de départ, vous suivez le chemin tracé sur le plan, à chaque balise trouvée sur votre chemin, vous notez sur votre feuille de route la lettre inscrite et vous venez me montrer votre fiche quand vous avez terminé »

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Ex: Les élèves oublient une balise	Ex: Le jeu est perdu si la feuille de route n'est pas remplie entièrement
Ex : les élèves ne suivent pas le chemin et l'ordre des lettres n'est pas respecté	Ex : Le jeu est perdu si la feuille de route n'est pas remplie correctement

5- Les critères de réussite attendus

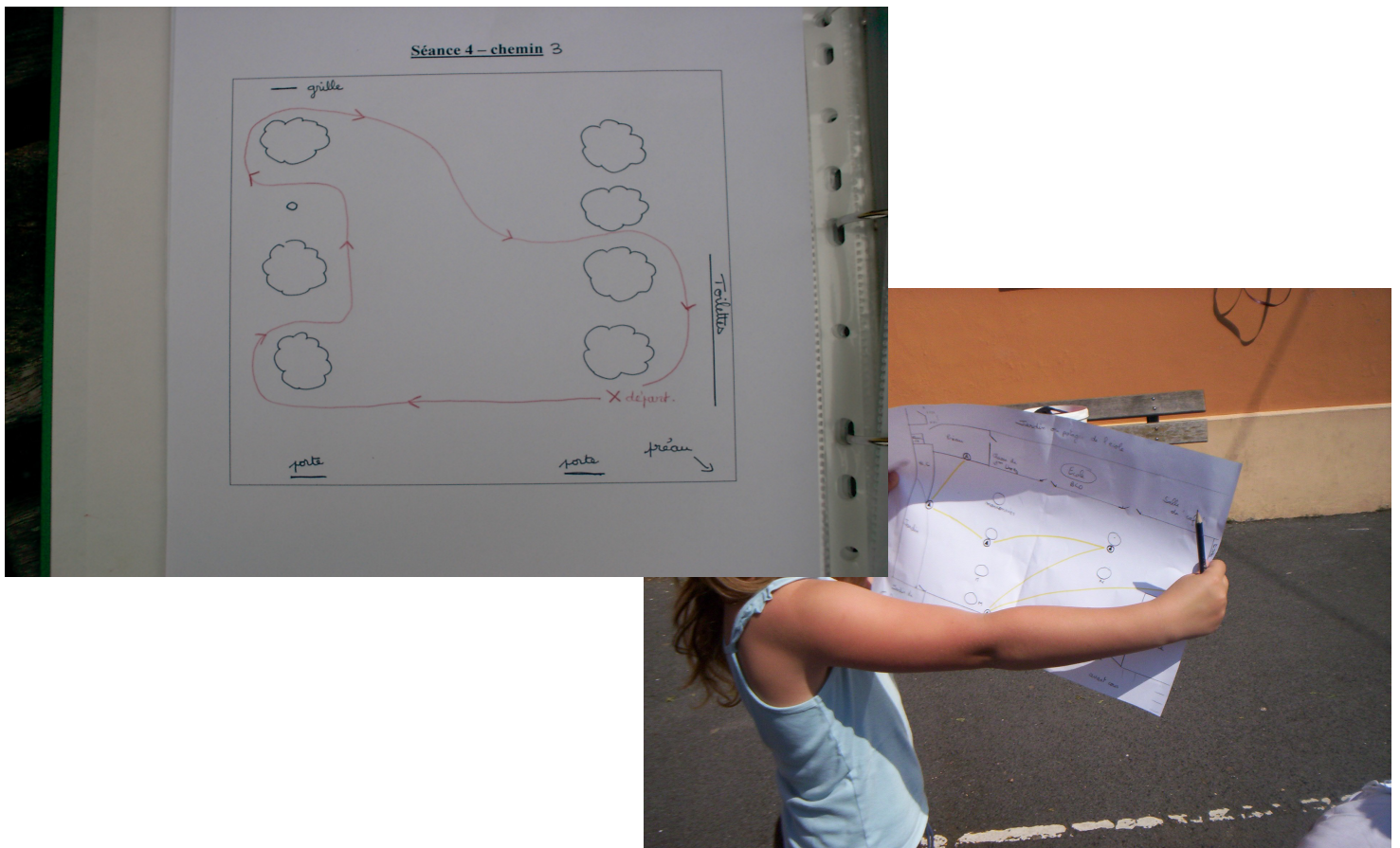
Ex: Les élèves évoluent dans l'espace :

- en suivant leur chemin tracé
- en respectant la feuille de route
- en retrouvant les 4 lettres dans l'ordre

6- Les variables proposées

- Quelles simplifications / complexifications éventuelles
 - jouer sur la longueur du parcours
 - jouer sur le nombre de balises à retrouver
 - jouer sur le placement des balises

Exemple de dispositif :



Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 4

--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 4

--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 4

--	--	--	--

✂

Fiche de route du jeu « Le chemin tracé »

Nom des enfants :
(nom du secrétaire)

Chemin

Réponses correctes : . / 4

--	--	--	--

Exemple de fiche autocorrective
Jeu « Le chemin tracé »

Chemin vert

L	H	M	E
---	---	---	---

Chemin jaune

A	K	B	F
---	---	---	---

Chemin rouge

J	A	E	B
---	---	---	---

Chemin orange

D	J	I	F
---	---	---	---

Chemin violet

H	G	M	I
---	---	---	---

Chemin bleu

K	H	J	F
---	---	---	---