

Animation pédagogique: groupe de travail composé de

- | | |
|--------------------------|--|
| * Mlle SERGENT Isabelle | Enseignante à l'école Mermoz de Méricourt |
| * Mlle SZCEPANIAK Audrey | Enseignante à l'école Basly de Sallaumines |
| * Mme DEBAS Sylvie | Enseignante à l'école Cadras d'Avion |
| * Mme KUJAWA Sabine | Enseignante à l'école Cadras d'Avion |

ORIENTATION CYCLE 3



Orientation cycle 3

1- Les fondamentaux :

- L'espace
- Le temps
- La relation carte /terrain
- Le regard (indices)
- La mémoire (par rapport à l'itinéraire).
- Le codage et décodage.

2- Le guide de l'enseignant.

Compétences disciplinaires :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Compétences en fin de cycle.

- Etre capable de s'engager en groupes dans un environnement incertain pour rechercher des indices à partir de plans, cartes, photos.

Objectifs.

- Lire et interpréter un plan précis ou une carte .
- Réaliser un itinéraire.
- Se déplacer seul ou en groupe dans un environnement proche, puis lointain.

Dispositif matériel.

- Cour de l'école,
- Quartier,
- Stade ,
- Parc.

Petit matériel :

- Variable en fonction de chaque situation.

3- Les règles d'or de l'activité

- Suivre un itinéraire donné
- Construire un itinéraire à partir d'éléments imposés.
- Construire un itinéraire pour aller vite d'un point à l'autre.
- Rester groupé pendant toute la durée du parcours.

4- Les comportements attendus en fin d'unité d'apprentissage

- Occuper tout l'espace
- Respecter le temps
- Coder, décoder des informations
- Concevoir un trajet économique (déplacements)

➤ Prendre des repères en cours pour ne pas risquer de se tromper (sécurité)

5- La trame de variances

↪ ***L'incertitude :***

L'augmenter en passant du site fermé (cour) à un milieu ouvert (parc)

Varié le nombre d'élèves dans le groupe.

↪ ***Le type de support :***

La lecture se complique en passant des photos, au plan figuratif puis à la carte.

↪ ***La tâche à réaliser :***

Coder ou décoder.

↪ ***La gestion de l'effort et du risque*** à assumer augmente du parcours jalonné à la chasse aux trésors.

↪ ***L'augmentation ou la diminution du nombre de balises*** à chercher.

↪ ***L'allongement du parcours.***

↪ ***L'insertion de balises « intruses »*** sur les parcours afin de complexifier le repérage.

Démarche et situations d'apprentissage : propositions

↳ Pour entrer dans l'activité : quelques jeux de familiarisation :

- Je pose, tu cherches
- Les objets cachés
- Le mot secret
- Je trace un plan
- Le jeu de piste

↳ Pour repérer et évaluer :

La chasse aux trésors.

↳ Pour structurer les apprentissages :

Pour la phase de structuration des apprentissages, les situations de familiarisation peuvent être reprises et proposées en jouant sur la trame de variantes:

- ➔ *la nature du support: les photos, le message écrit, le plan, la carte*
- ➔ *le nombre de balises à trouver*
- ➔ *l'ordre dans lequel on recherche les balises*
- ➔ *l'espacement des balises*
- ➔ *la longueur du parcours*
- ➔ *le degré d'incertitude: du milieu connu et maîtrisé au milieu inconnu et incertain*
- ➔ *le temps de recherche*
- ➔ *...*

1) Se situer par rapport à des repères, pour orienter son plan et émettre un projet : « **De la photo au plan** »

2) Anticiper, construire un projet de déplacement et l'affiner en cours d'action : « **Le parcours tchèque** ».

3) Gérer ses efforts et valider ses hypothèses : **Situations de course en durée.**

↳ Pour réinvestir et évaluer :

La chasse aux trésors.

« La chasse aux trésors »

➔ **Compétences disciplinaires :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ».

1- Les objectifs:

- Poser les problèmes de l'activité et repérer les besoins.

2- Dispositif matériel:

- Cour de l'école.
- Petit matériel :
 - 12 balises et à chaque balise des images.
 - 12 photos des endroits où sont déposées les balises.
 - une maquette collective et un plan collectif (12 balises localisées).

3- Déroulement:

- Les élèves sont placés par binôme : un élève agit, l'autre lui conserve ses trésors trouvés, puis on inverse les rôles.

4- Consignes :

« Vous allez vous mettre par deux . L'un de vous, toujours le même pour commencer, doit aller chercher un trésor en se servant soit d'une photo, soit de la maquette ou du plan figuratif.

Quand vous avez trouvé un trésor, vous le donnez à votre coéquipier qui gardera vos trésors. Le but étant de ramener un maximum de trésors en 10 minutes. Puis on inverse les rôles. »

5- Critères de réussite.

Trouver le plus de trésors en 10 minutes.

Observations éventuelles	Aménagements possibles
L'élève revient avec plusieurs objets à la fois.	A chaque balise mettre une caisse remplie d'objets qui diffèrent d'une balise à l'autre.

6- Variables

Complexification

- Réduire les plans des photos : passer d'un plan large à un élément unique du paysage.
- Espacer plus les objets.
- Augmenter le nombre de balises à trouver.
- Imposer des points selon la difficulté rencontrée pour trouver l'objet :
 - Objet trouvé à l'aide de la photo (1 point) ;
 - Objet trouvé à l'aide du plan figuratif (2 points).

« Je pose, tu cherches »

→ **Compétences disciplinaires :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ».

1- **Les objectifs notionnels.**

- Situer un objet par rapport à soi, se situer par rapport à l'objet.
- Etre rapide dans ses recherches.

2- **Dispositif matériel**

- Cour de l'école.
- Petit matériel :
 - Foulards de 2 couleurs
 - Cônes pour délimiter l'espace .
 - Objets variés (2 objets identiques par paire d'enfants, chaque paire ayant des objets différents).

3- **Déroulement :**

- Partage de la cour en 2 parties identiques .
- Constitution des paires (un avec un foulard rouge, l'autre avec un foulard bleu).
- Attribution pour chaque paire de 2 objets identiques).
- Attribution d'un camp à chaque équipe.

4- **Consignes :**

« Vous allez tous poser votre objet dans votre camp. Vous avez 5 minutes.

Quand je siffle, vous revenez à la base et vous reformez votre paire. »

Au bout de 5 minutes : « Vous allez chercher l'objet de votre camarade et vous revenez à la base le plus vite possible ».

5- **Critères de réussite.**

« Etre la première paire reconstituée. »

Observations éventuelles	Aménagements possibles
<ul style="list-style-type: none">▪ Certains enfants ne courent pas mais marchent.▪ Certains enfants ont caché leur objet.	Rappel de la consigne et du critère de réussite (être rapide pour gagner).

6- **Variables**

Complexification

Donner et suivre un guidage par le langage. Cette fois-ci les bleus posent leur objet et indiquent à leur partenaire où il se trouve en utilisant 3 mots. Les rouges font de même.

« Les objets cachés »

➔ **Compétences disciplinaires :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ».

1- Les objectifs notionnels.

S'organiser et observer pour chercher des objets en occupant tout l'espace.

2- Dispositif matériel

- Cour de l'école.
- Petit matériel :
 - 10 balles
 - 10 anneaux
 - 10 pots de yaourts
 - 10 gobelets
 - 24 Foulards : 6 rouges, 6 bleus, 6 verts, 6 jaunes.
 - Un sifflet.

3- Déroulement :

Préalablement, le maître a caché les objets dans la cour de l'école, en occupant le plus d'espace possible, tout en veillant à la sécurité des enfants.

- Constituer 4 équipes de 6 enfants et distribuer les foulards.

NB: A chaque fois, le maître nomme un référent .

4- Consignes :

« Quand je siffle, vous commencez. Quand je siffle deux fois, vous revenez au point de départ, à la base. Il est interdit de toucher aux objets des autres équipes. »

5- Critères de réussite.

- L'équipe qui ramène 8 /10 objets a réussi le contrat.
- Les enfants ont évolué dans tout l'espace disponible, en courant.

Observations éventuelles	Aménagements possibles
<ul style="list-style-type: none">▪ Certains enfants ne s'organisent pas pour chercher .▪ Les enfants ne savent pas s'ils ont tout ramené : ils ne comptent pas les objets.▪ Au bout de 5 minutes , une ou plusieurs équipes n'ont pas retrouvé leurs objets.	<ul style="list-style-type: none">▪ Si un groupe réussit, expliquer comment il s'y est pris. Le maître peut donner des indices pour chercher.▪ Rappel du critère de réussite : ramener les 10 objets, les compter au fur et à mesure.

6- Variables

Simplification

- Demander aux élèves de s'organiser afin d'évoluer dans tout l'espace pour retrouver tous les objets
- 6 objets au lieu de 10
- Un chef d'équipe

Complexification.

- Limiter le temps et augmenter le nombre d'objets à trouver.

« Le mot secret »

➔ **Compétences disciplinaires :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ».

1- Les objectifs notionnels.

- Situer un objet par rapport à soi, par rapport à d'autres objets, par rapport au paysage.
- Suivre un guidage visuel pour réaliser un parcours.

2- Dispositif matériel

- Cour de l'école.
- Petit matériel :
 - Foulards de 4 couleurs différentes.
 - Cartons plastifiés avec dessins et indications pour aller au carton suivant (environ 30).
 - 5 mots, 5 lettres par mot
 - Des fiches réponses, des planchettes et des crayons.

3- Déroulement :

- Cacher dans la cour des dessins et des messages.
- Retrouver par équipe les dessins en fonction des messages.
- Relever sur la fiche réponse la 1^{ère} lettre du mot qui correspond au dessin (les relever dans l'ordre pour constituer « le mot secret »).

4- Consignes :

*« J'ai caché des messages dans la cour. Par équipe, vous allez retrouver ces messages en fonction des images et vous allez relever sur votre fiche la lettre qui correspond au dessin .
Vous relèverez les lettres dans l'ordre pour composer le mot secret.*

5- Critères de réussite.

La première équipe qui aura reconstitué son mot aura gagné.

Observations éventuelles	Aménagements possibles
<ul style="list-style-type: none">▪ Les élèves se précipitent et ne respectent pas les indications pour trouver les dessins.▪ Ils ne lisent pas suffisamment les messages.	<ul style="list-style-type: none">▪ Rappels de la consigne: il faut respecter l'ordre des images pour trouver son mot.▪ Donner un temps supplémentaire pour bien suivre les indications.

6- Variables

Complexification

- Augmenter le nombre d'images.
- Imposer aux enfants d'effectuer le parcours en courant.
- Demander aux poseurs non plus de mettre des photos mais de rédiger des messages écrits qui permettent de trouver les balises.

« Je trace un plan »

→ **Compétences disciplinaires :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ».

1- Les objectifs notionnels.

- Concevoir et réaliser un document de référence.
- Se situer par rapport au milieu et au document de référence.

2- Dispositif matériel

- Cour d'école.
- Petit matériel :
 - 8 lots de 6 objets de même couleur.
 - 1 crayon , 1 gomme.
 - 1 feuille par équipe .

3- Déroulement :

- Constituer 4 équipes de 6 enfants (dans chaque équipe, il y aura deux sous-groupes de 3 enfants).
- Le plateau sportif sera divisé en deux, pour faire 2 jeux en parallèle.
- Chaque sous-groupe dispose ses objets sur un des deux terrains.
- Les élèves tracent un plan du terrain et schématisent la position des objets .
- Les élèves ramassent les objets , échangent leur plan avec celui de leurs coéquipiers et replacent les objets selon le plan de leurs coéquipiers.

4- Consignes :

« Au signal , vous allez disposer les objets n'importe où dans l'aire d'évolution, en utilisant tout l'espace.
Ensuite, vous tracez un plan du terrain, avec la disposition des objets. Vous ramassez tous les objets avant d'échanger le plan avec les coéquipiers.
Vous remplacez ensuite les objets de vos coéquipiers en suivant les indications du plan. Vous reconstituez vos équipes quand vous avez fini. »

5- Critères de réussite.

La pertinence des symboles et la position relative des éléments entre eux.

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Les élèves prennent trop de temps pour schématiser le terrain. Les élèves matérialisent par le même symbole les différents objets. Les élèves oublient des objets.	Donner une ébauche du terrain à compléter. Imposer des symboles différents par objet . Rappeler le nombre d'objets à symboliser.

6- Variables

Complexification

Faire le plan d'un site non connu (parc proche)

« Le jeu de piste »

➔ **Compétences disciplinaires :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ».

1- Les objectifs notionnels.

- Situer des objets par rapport à soi, par rapport à d'autres objets, par rapport au paysage .
- Suivre un guidage par les flèches en utilisant un document de référence.

2- Dispositif matériel

- Cour de l'école.
Petit matériel :
 - 6 Plans de la cour avec des parcours différents: un parcours par équipe
 - Des cartes lettres
 - Une fiche réponse par équipe

3- Déroulement :

- Constituer 6 équipes de 4 enfants.
- Le maître aura prévu 6 trajets différents.
- Les lettres auront préalablement été cachées dans la cour suivant les trajets, ces lettres formant 6 mots différents qui peuvent comporter les mêmes lettres.
- Le maître remet à chaque équipe un plan sur lequel il a tracé un parcours fléché avec un départ et une arrivée , ainsi que des repères correspondants aux emplacements des lettres que les équipes doivent retrouver dans l'ordre.

4- Consignes :

« Vous devez suivre votre parcours fléché, repérer où sont cachées les lettres et les reporter sur la fiche réponse dans l'ordre du parcours. Quand vous aurez fini, vous viendrez me voir pour que je puisse vérifier ce que vous avez trouvé. »

5- Critères de réussite.

La première équipe qui aura reconstitué son mot aura gagné.

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Les élèves ne suivent pas le plan, ils se repèrent aux couleurs des balises.	<ul style="list-style-type: none">- Rappeler que les balises doivent être trouvées dans l'ordre du parcours pour former un mot.- Mettre toutes les cartes lettres de la même couleur.

6- Variables

Complexification

- Allonger le trajet.
- Une équipe prépare les parcours pour les autres équipes.
- Croiser les parcours.