

ORIENTATION AUX CYCLES 2 et 3

Type de situation : travail dans un stade, un parc, un bois

Objectif : Repérer des points remarquables, identifier les caractéristiques d'un milieu

Situation	Organisation	But du jeu	Comportements	Critères de réussite	Variables
Rallye-Photos	-des repères photographiés dans l'ordre -par groupe de 3, 2 et seul	Enchaîner un parcours dans l'ordre des photos	-Participation -Compréhension -Oralisation	-Réussir 3 fois de suite	-Utiliser : des photos- cartes des photos objets -Limiter le temps d'action
De carrefour en carrefour (Raod book)	-Fiche par groupe avec fenêtres numérotées, représentant chaque carrefour rencontré - par groupe de 3, 2 et seul	-Réaliser un parcours en suivant la direction indiquée par les flèches	-Opérer des choix -Respecter une direction -Lecture de la consigne graphique Etablir la correspondance entre dessin et terrain	-Arriver au bon endroit en respectant chaque point de passage	-Fenêtres vierges à compléter, ou à replacer -Organiser un parcours pour un autre groupe
Dessiner son chemin	-Un plan par élève	Tracer le cheminement Construire une légende en mémorisant es éléments du terrain	-Prise d'indices pertinents -Concentration -Contrôle de l'exercice	-Tracer le bon chemin sur le plan à l'issue du parcours -Trouver des codes lisibles	Enrichir l'espace avec des objets Parcours géométrique à tracer sur feuille blanche Créer des parcours avec éléments codés

ORIENTATION AUX CYCLES 2 et 3

Type de situation : travail dans un stade, un parc, un bois

Objectif : Repérer des points remarquables, identifier les caractéristiques d'un milieu

Situation	Organisation	But du jeu	Comportements	Critères de réussite	Variables
Rallye-Photos	-des repères photographiés dans l'ordre -par groupe de 3, 2 et seul	Enchaîner un parcours dans l'ordre des photos	-Participation -Compréhension -Oralisation	-Réussir 3 fois de suite	-Utiliser : des photos- cartes des photos objets -Limiter le temps d'action
De carrefour en carrefour (Raod book)	-Fiche par groupe avec fenêtres numérotées, représentant chaque carrefour rencontré - par groupe de 3, 2 et seul	-Réaliser un parcours en suivant la direction indiquée par les flèches	-Opérer des choix -Respecter une direction -Lecture de la consigne graphique Etablir la correspondance entre dessin et terrain	-Arriver au bon endroit en respectant chaque point de passage	-Fenêtres vierges à compléter, ou à replacer -Organiser un parcours pour un autre groupe
Dessiner son chemin	-Un plan par élève	Tracer le cheminement Construire une légende en mémorisant es éléments du terrain	-Prise d'indices pertinents -Concentration -Contrôle de l'exercice	-Tracer le bon chemin sur le plan à l'issue du parcours -Trouver des codes lisibles	Enrichir l'espace avec des objets Parcours géométrique à tracer sur feuille blanche Créer des parcours avec éléments codés

ORIENTATION AUX CYCLES 2 et 3

Type de situation : travail dans un stade, un parc, un bois

Objectif : Construire son itinéraire, sa trajectoire

Situation	Organisation	But du jeu	Comportements	Critères de réussite	Variables
La légende	Plan d'un milieu connu avec légende incomplète (symbole seulement) Par groupe	Suivre l'itinéraire proposé et identifier les éléments montrés	-Participation -Compréhension -Oralisation	-Compléter la légende	-Utiliser un plan par élève -Mémoriser les éléments du terrain et les retrouver sur le plan
La chasse au trésor	-Objets divers dans un espace naturel ou aménagé Messages oraux, écrits ou codés - par groupe de 3, 2 et seul	-Trouver les objets à l'aide des messages	-Opérer des choix -Respecter une direction -Lecture de la consigne graphique	-Retrouver le plus d'objets	Varié la nature des objets Varié l'espace de recherche Limiter le temps de recherche Donner des tâches à l'arrivée : tri, classement, etc
J'ai vu, je situe	En milieu connu, des balises placées sur des éléments caractéristiques du terrain Un plan par groupe, avec parcours surligné	Relever le code de chaque balise et l'élément caractéristique	-Prise d'indices pertinents -Concentration	-Suivre fidèlement le circuit surligné et relever les bons codes	Passer du plan à la carte

ORIENTATION AUX CYCLES 2 et 3

Type de situation : travail dans un stade, un parc, un bois

Objectif : Construire son itinéraire, sa trajectoire

Situation	Organisation	But du jeu	Comportements	Critères de réussite	Variables
La ligne d'arrêt	<ul style="list-style-type: none"> -Carte de CO -Placer 3 postes à proximité d'une ligne d'arrêt évidente -Foulards <p>Par groupe de 3, avec 3 jalons</p>	Placer un jalon sur la ligne d'arrêt au plus près du poste	<ul style="list-style-type: none"> -Participation -Compréhension -Lecture de la carte 	- place du jalon	<ul style="list-style-type: none"> -Réaliser l'exercice à 2, puis seul -Enchaîner plus de postes -Temps limité -Diversifier les lignes d'arrêt
Le traceur	<ul style="list-style-type: none"> - Périmètre d'action limité -Carte de CO -3 balises et leur pince <p>- par groupe de 3</p>	-Construire son itinéraire en sélectionnant 3 postes sur la carte	<ul style="list-style-type: none"> -Opérer des choix -Respecter une direction -Lecture de la carte 	-Placer 3 balises et les faire vérifier par les autres	<ul style="list-style-type: none"> -Augmenter le nombre de balises -Imposer des contraintes de placement (relief)