



*Les activités d'orientation*  
*à l'école, à l'USEP*  
*9 situations pour les cycles 1 et 2*



## Un exemple d'unité d'apprentissage, au cycle 2 10 séances environ.

Pour apprendre à :

- Se déplacer seul sur un parcours jalonné
- Se situer sur un plan figuratif
- Savoir lire une photo

### **Situation 1 :**

Document support : La maquette de la classe, de l'école, de la cour.  
Lieu : Cour ou école ou classe.  
Objectif : Placer un objet dans un espace connu.  
Positionner cet objet sur une maquette.  
Situation pédagogique : « je place dans la cour, je place sur la maquette. »  
(coder)

### **Situation 2 :**

Document support : Une maquette ou le dessin figuratif de l'élève.  
Lieu : Cour d'école  
Objectif : Situer dans la cour un point repéré sur le plan ou la maquette.  
(décoder)  
Situation pédagogique : « Je cache, tu trouves »

### **Situation 3 :**

Document support : A construire.  
Lieu : Cour ou école.  
Objectif : Dessiner un premier plan.  
Situation pédagogique : Dessiner la classe, la cour, ou l'école.

### **Situation 4 :**

Document support : Des photos.  
Lieu : Cour d'école.  
Objectif : Apprendre à lire une photo  
Comparer réalité et une représentation de celle-ci.  
Situations pédagogiques : Rallye photo, photo différences, parcours photo.

**Situation 5 :**

Document support : Le plan figuratif conçu avec les élèves.  
Lieu : Cour d'école.  
Objectif : Situer une dizaine d'emplacements sur un plan. (coder)  
Situation pédagogique : « Course à la gommette »

**Situation 6 :**

Document support : Descriptif écrit d'un parcours à suivre.  
Lieu : Cour, stade.  
Objectif : Maîtrise de la terminologie liée à l'orientation dans l'espace.  
Situation pédagogique : Un parcours à réaliser, avec un mode de contrôle de passage aux bons endroits.

**Situation 7 :**

Document support : Un plan figuratif d'un milieu clos extérieur à l'école.  
Lieu : Stade, camping...  
Objectif : Lire un plan pour trouver la balise sur le terrain. (décoder)  
Situation pédagogique : « Course à la balise en étoile »

**Situation 8 :**

Document support : Plan figuratif ou plan symbolique simple.  
Lieu : Clos extérieur à l'école.  
Objectif : Suivre un parcours et relever des postes. (emplacement des balises)  
Situation pédagogique : Parcours jalonné avec 5 à 10 balises.

Cette situation peut servir à l'évaluation des acquis ou de situation de référence.

**Situation 9 :**

Document support : plan figuratif d'une aire d'atterrissage ou d'une cible  
Lieu : Cour d'école.  
Objectif : Comparer une représentation d'un dispositif et son installation réelle au sol. Orienter.  
Situation pédagogique : les cibles

# JE CACHE...JE RETROUVE Cycle 1 et 2

## OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Prendre le maximum de repères sur le terrain et les mémoriser.
- S'éloigner de l'adulte.
- Choisir un itinéraire : solliciter l'anticipation.

## BUT DU JEU :

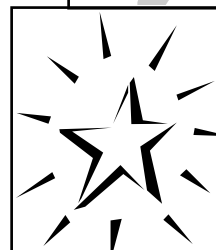
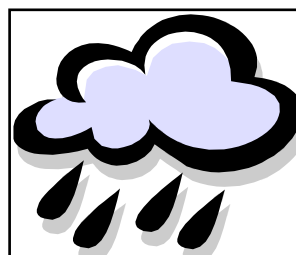
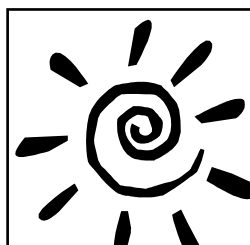
- Aller déposer un objet et le retrouver.

## DISPOSITIF :

- Les enfants ont tous un objet ou un carton personnalisé.

## CONSIGNES :

- Aller déposer votre objet .
- Bien repérer où vous le mettez.
- Revenir au signal.
- Repartir le chercher.



## CRITERES DE REUSSITE :

- Retrouver son objet.

## CRITERES D'EVALUATION :

- Réussir 3 fois sur 5 (en changeant de lieu à chaque fois.)

## VARIABLES :

- Les enfants repartent du même point dès que le regroupement est terminé.
- Les enfants repartent du même point, mais après avoir fait une petite promenade.
- La petite promenade ne les ramène pas au point de départ initial.
- Les enfants sont par 2 : l'un dépose l'objet, revient et explique à son coéquipier où il l'a déposé.
- **Utilisation d'une maquette pour localiser l'objet caché.**

## REMARQUES :

# LA CHASSE AUX OBJETS Cycle 1

## **OBJECTIFS SPECIFIQUES :**

- Se donner des repères pour se situer dans un espace.
- Choisir son itinéraire.

## **BUT DU JEU :**

- Récupérer le plus grand nombre d'objets.

## **DISPOSITIF :**

- Les enfants, le maître dispose(nt) x objets dans un espace délimité (école, cour...)
- Les équipes de 2 ou 3 enfants doivent en rapporter un maximum.

## **CONSIGNES :**

- Cacher tous les objets et revenir rapidement au signal.
- Retrouver le plus rapidement possible un maximum d'objets avant un nouveau signal.

## **CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre d'objets retrouvés.

## **CRITERES D'EVALUATION :**

- Nombre d'objets retrouvés.
- Organisation de l'équipe.

## **VARIABLES :**

- Nombre d'objets
- Espace de jeu.
- Formes, couleurs et nature des objets utilisés

**REMARQUES**



# LA COURSE A LA GOMMETTE

## Cycle 1 et 2

### OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Situer des postes sur un plan figuratif.

### BUT DU JEU :

- Trouver toutes les boîtes ou pochettes ou planchettes pleines de gommettes.

### CONSIGNES :

- .A chaque pochette trouvée, récupérez une gommette et placez la sur le plan, à l'endroit où vous pensez être.

- 

### DISPOSITIF :

- Les enfants, le maître dispose(nt) 10 à 12 pochettes très visibles dans un espace délimité (école, cour,...)
- Les enfants jouent seul ou par deux.

### CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre de gommettes bien placées sur le plan.

### CRITERES D'EVALUATION :

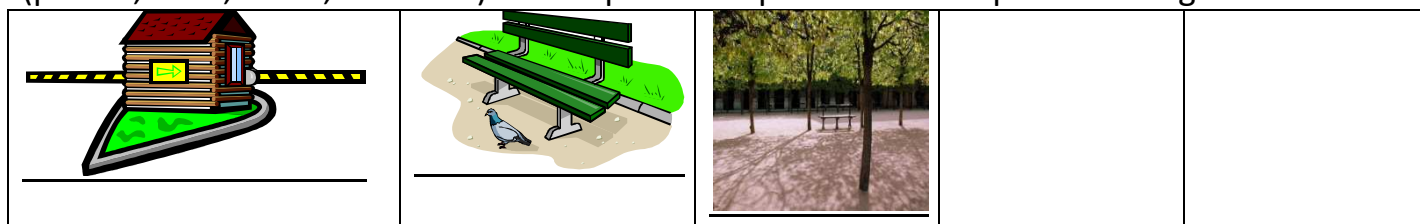
- Nombre d'objets retrouvés.
- Organisation de l'équipe.

### VARIABLES :

- Nombre de pochettes à trouver.
- Espace de jeu : fermé au départ puis ouvert.
- Temps limité ou non.

### ADAPTATION pour MS-GS

Prévoir à la place du plan : une bande à cases ou figure les éléments de la cour ou du site (portail, banc, arbre, cabane...) sur lesquels sont positionnés les pochettes à gommettes.



# LE FACTEUR      Cycle 1 et 2

## **OBJECTIFS SPECIFIQUES:**

- Maîtriser un milieu inconnu
- Elargir son champ de vision
- Fouiller du regard.

## **BUT / CONSIGNE:**

- Trouver toutes les boîtes aux lettres.
- Placer la bonne lettre dans la bonne boîte. (les lettres sont en fait de simples étiquettes)

## **DISPOSITIF:**

Des boîtes à lettres (boîtes à chaussures, grosses enveloppes) sont disposées dans l'espace à découvrir ou à maîtriser. Chaque boîte est identifiable par un numéro ou un code ou un dessin ou un mot, etc... Chaque élève a autant de lettres qu'il y a de boîtes à lettres. Il a mis son nom sur chaque lettre.

**Avec les petits:** la maîtresse distribue les lettres une à une.

**Avec les grands:** les élèves ont toutes leurs lettres dès le début du jeu.

## **CRITERE DE REUSSITE:**

Distribuer toutes ses lettres.

## **EVALUATION:**

On vide ensemble les boîtes à lettres. La lettre intrus est vite identifiée et le facteur défaille aussi puisque sa lettre porte son nom.

## **VARIABLE POUR SIMPLIFIER OU COMPLIQUER:**

- Nombre de boîtes à lettres.
- Espace plus ou moins grand, plus ou moins ouvert.
- Disposition des boîtes.
- Lecture d'un plan qui indique les boîtes.
- Temps limité.

**REMARQUES**

# PARCOURS MEMOIRE LJ/01.99 Cycle 1 et 2

## OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Prendre le maximum de repères sur le terrain.
- S'informer.

## BUT DU JEU :

- Refaire seul le parcours effectué en groupe sous la conduite de l'enseignant.

## DISPOSITIF :

- Les enfants, conduits par l'enseignant, effectuent un parcours (200m environ) en prenant le maximum d'informations pour le refaire seul.
- Le circuit doit être judicieusement choisi, présenter des repères précis et des points remarquables, mais aussi plusieurs possibilités de chemins.

### **Evaluation :**

- Cinq à six objets sont installés aux points remarquables.
- Avant le 2<sup>ème</sup> passage, un objet est enlevé. Ces six objets sont dessinés sur une bande avec laquelle les enfants effectuent le parcours.
- A l'arrivée du 2<sup>ème</sup> passage, ils barrent l'objet qu'ils n'ont pas vu.

## CONSIGNES :

- Bien observer par où tu passes.
- Refaire le trajet seul le + vite possible.
- A l'arrivée barrer l'objet que tu n'as pas vu.

## CRITERES DE REUSSITE :

- Réaliser tout le parcours seul.

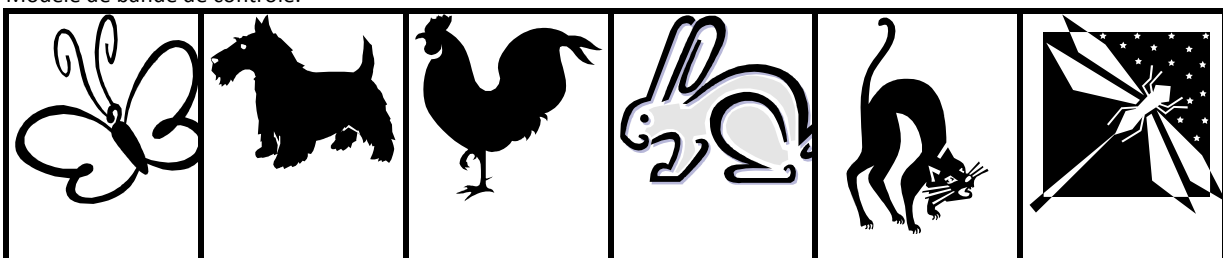
## CRITERES D'EVALUATION :

- Trouver l'objet manquant.
- Temps mis.

## VARIABLES :

Longueur et profil du parcours / Nombre d'objets/ L'emplacement des objets.

Modèle de bande de contrôle.



## REMARQUES :



# PARCOURS JALONNE Cycle 1 et 2

## OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Centrer la prise d'information.
- Se décentrer par rapport aux autres. Conserver un projet individuel jusqu'à l'arrivée.
- Accepter de s'éloigner de la maîtresse (du maître)

## BUT DU JEU :

- Suivre **seul** le parcours jalonné par des rubans et prendre, à chaque balise, **un** morceau de puzzle ou une gommette à coller sur carte réponse à case numérotée.

## DISPOSITIF :

- Un parcours jalonné par des rubans, des jalonnets...
- Des balises placées sur le parcours aux points remarquables, signalées par des rubans très longs.
- Des pochettes contenant les morceaux d'un puzzle, attachées aux balises.
- Départs **individuels** à 1minute d'intervalles.

## CONSIGNES :

- A chaque balise, s'arrêter et prendre **un** morceau de puzzle.
- A l'arrivée, reconstituer le puzzle.

## CRITERES DE REUSSITE :

- Reconstituer le puzzle.
- Nombre de gommettes collées

## CRITERES D'EVALUATION :

- Nombre de puzzles reconstitués.
- Temps mis.
- Fréquence de réussite.

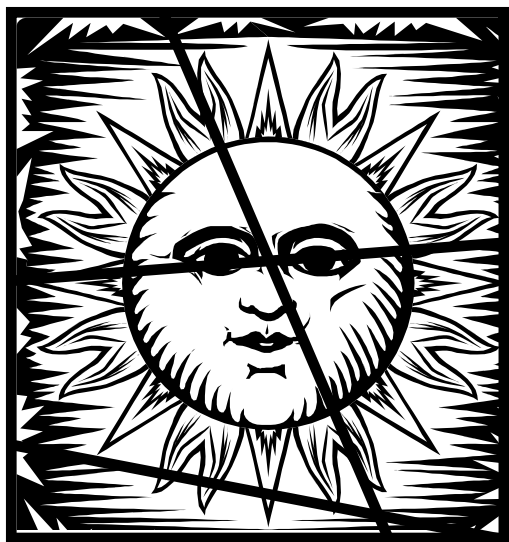
## VARIABLES :

Espace utilisé : cour, stade, bois.  
Longueur et profil du parcours.  
Nombre de balises.

## ADAPTATION pour MS et GS

Départ à 2

Jalonnage. Espace fermé. Adultes en poste pour rassurer.



# RALLY PHOTOS Cycle 1 et 2

## **OBJECTIFS SPECIFIQUES :**

- Apprendre à lire une représentation « réaliste » de la réalité.

## **BUT DU JEU :**

- Se rendre à l'endroit indiqué par la gommette collée sur la photo. Relever à cet endroit un code, un mot, un dessin...
- Faire contrôler cette réponse

## **DISPOSITIF :**

- Un nombre de photos supérieur au nombre de joueurs, ou d'équipes est nécessaire.
- Ces photos ne représentent pas des détails d'un espace mais une vue large avec beaucoup d'indices.
- Chaque photo est numérotée. A chaque photo correspond une balise codée.
- 

## **CONSIGNES :**

- Vous devez vous rendre à l'endroit indiqué par la gommette. Vous trouvez à cet endroit un code, un mot. Lisez le et revenez à la table de départ pour contrôler.

## **CRITERES DE REUSSITE :**

- Le code ou le mot rapporté correspond à la photo.

## **CRITERES D'EVALUATION :**

- Un nombre de photos lues dans un temps donné.

## **VARIABLES :**

Espace utilisé : cour, stade, bois.

Photos numériques en noir et blanc.

La photo comporte une erreur à identifier.

## **POUR COMPLIQUER :**

- La photo est consultée sur le point de départ et le joueur se déplace avec un plan figuratif où est localisée la balise.

## **REMARQUES :**



# COURSE A LA BALISE EN ETOILE CYCLE 2

## **OBJECTIFS SPECIFIQUES :**

- Faire face à une situation problème complexe : s'orienter avec un plan figuratif.

## **BUT DU JEU :**

- Se rendre à l'endroit indiqué par la gommette collée sur le plan. Relever à cet endroit un code, un mot, un dessin...
- Faire contrôler cette réponse.
- Enchaîner avec la recherche d'une autre balise.

## **DISPOSITIF :**

- Les plans utilisés sont figuratifs. Sur chaque plan est situé le départ et un point où l'élève doit se rendre.
- Le plan 1 indique la balise 1 ; le plan 2 indique la balise 2...
- Les balises indiquent des points caractéristiques : bâtiment, clôture, carrefour de chemin...

## **CONSIGNES :**

- Vous devez vous rendre à l'endroit indiqué par la gommette. Vous trouvez à cet endroit un code , un mot. Lisez le et revenez à la table de départ pour contrôler.
- Vous repartez ensuite à la recherche d'une autre balise.

## **CRITERES DE REUSSITE :**

- Le code ou le mot rapporté correspond à la balise cherchée.

## **CRITERES D'EVALUATION :**

- Un nombre de balises trouvées dans un temps donné.

## **VARIABLES :**

Espace utilisé : cour, stade, bois.

Photos numériques en noir et blanc.

La photo comporte une erreur à identifier.

## **POUR COMPLIQUER :**

- Donner une limite de temps pour trouver 10 balises.



# Les CIBLES ou Les AIRES

## CYCLE 2

### OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- Comparer une installation au sol avec une représentation figurative de cette installation.

### BUT DU JEU :

- S'approcher et comparer son schéma avec les 4 cibles installées et l'orienter
- Colorier les symboles représentant les plots ou les briques ou les assiettes de la bonne couleur.

### CONSIGNES :

- Vous devez comparer un schéma avec les cibles une à une.
- Quand tu es sûr d'avoir trouvé la cible correspondant à ton schéma, tu peux passer au coloriage.

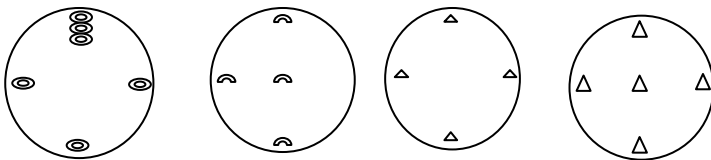
### POUR SIMPLIFIER :

- Colorier en amont un des symboles pour aider au repérage de la cible parmi les 4.
- utiliser des symboles correspondant parfaitement aux objets installés.

### POUR COMPLIQUER :

- Augmenter le nombre d'assiettes
- Installer des intrus

### Exemple de cibles :



### REMARQUES :