



ORIENTATION CYCLE 2 OBJECTIFS FONDAMENTAUX

Le projet « Orientation cycle 2 » est complémentaire du projet « Course d'Orientation » des cycle3 et se centre résolument sur d'autres objectifs pédagogiques.

En **course d'orientation (C3)**, l'essentiel du travail porte sur l'**espace représenté** (plan, carte).

Dans le projet pour les cycles II proposé ici, l'objectif premier est d'amener les enfants à passer de l'**espace vécu**, et de la perception syncrétique qui le caractérise, à un **espace perçu**, c'est à dire reconstruit en fonction d'un projet concrétisé par une tâche à accomplir.

Ils auront donc à explorer un espace inconnu pour y chercher des objets ou identifier des lieux, à organiser leurs déplacements, à reconstituer sur un quadrillage une collection d'objets, à observer et analyser, mais ils n'auront pas à se déplacer dans l'espace à l'aide d'un plan ou d'une carte.

* * *

Les situations qui seront proposées aux enfants le jour de la rencontre répondront aux 4 objectifs suivants :

- Construire une nouvelle **perception de l'espace (espace perçu)** en fonction de la tâche à accomplir (Le photographe)
- Maîtriser ses **émotions**, c'est à dire ne se laisser détourner de sa tâche, ni par l'appréhension, ni par l'excitation nées d'une situation de liberté inhabituelle. (Kim en course)
- Mobiliser son **attention** et sa **mémoire visuelle** ; prélever des indices pertinents, les mettre en relation dans un temps différé, mémoriser une organisation (Le bon plan, Kim en course) ou concevoir un projet de déplacement.(Le photographe)
- Traiter des **informations** ; comparer, discerner analogies et différences, ordonner des observations, prendre en compte les objets dans leur environnement. (Le photographe, Le bon plan, Kim en course)

Vous trouverez dans ce dossier un tableau mettant en relation chaque atelier proposé et les compétences mises en jeu, grâce auquel vous pourrez organiser votre préparation en dégagant pour chaque situation, vos priorités pédagogiques.

Par ailleurs, un **lexique** comportant des mots auxquels les enfants pourront être confrontés le jour de la rencontre vous est proposé afin que vous l'intégriez à votre travail de préparation.

LEXIQUE

Vocabulaire général	Vocabulaire topologique
Table	près de...
Banc	près du...
Point d'eau	loin de...
Poubelle	loin
Clôture	
Grille / Grillage / grillagé	
Porte / portail	face à...
	en face de...
Pylône / poteau	dans l'alignement de...
Bâtiment / hangar	
Angle...d'un bâtiment / d'un terrain	
Cabane / abri	à côté de...
Escalier	au bord de...
Panneau d'information / publicitaire	de l'autre côté...
Pont / passerelle	
Bosquet /Massif / Haie	devant / derrière
Alignement d'arbres / arbre isolé	entre
Fossé / ruisseau	sur / sous
Talus	
Route /chemin / sentier	

Ce lexique correspond aux éléments topographiques et topologiques auxquels les élèves seront Confrontés lors de la rencontre.

Sur le terrain, chacun de ces mots ou expressions peut recouvrir des formes différentes de ce que les enfants connaissent, mais doit pouvoir trouver un sens dans le contexte où il sera utilisé.

PRESENTATION DES JEUX



Jeu n°1

Le Photographe

- Objectif :** Maîtriser la relation **espace vécu/espace représenté**.
Prélever des indices pertinents, **discriminer**, percevoir des analogies et des différences.
- Tâches :** 1) Explorer un espace pour retrouver un lieu, un objet, d'après une photo.
2) Déterminer quelle photo (parmi trois) peut avoir été prise depuis le point trouvé.
- Dispositif :** Course en étoile (Retour au point de départ après chaque "poste" trouvé.)
- chaque équipe reçoit une photo,
 - identifie le lieu ou l'objet et le retrouve sur le terrain,
 - détermine quelle photo a été prise depuis ce point (choix entre 3 photos fixées au dos de la « fiche de poste »
 - note sur sa feuille de résultats le numéro de la photo choisie,
 - retourne au point de départ pour faire valider sa réponse.

Jeu n° 2

Le bon plan

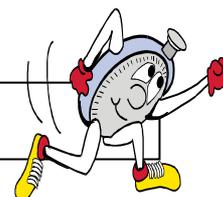


- Objectifs :** S'approprier un **code** (légende) Utiliser le **quadrillage** pour prendre des repères.
Mobiliser sa **mémoire**. Passer **du plan au terrain**.
- Tâche :** Lire et reproduire de mémoire sur le terrain un plan donné dans un temps imparti.
- Dispositif :** Un quadrillage est matérialisé sur le terrain : 4x4 (GS) 5x5 (CP/CE1)
Chaque équipe :
- reçoit une feuille quadrillée sur laquelle figure une constellation d'objets,
 - mémorise le plan à mettre en place puis rend la feuille à l'animateur,
 - choisit les objets nécessaires pour reconstituer la constellation codée et effectue de mémoire, la mise place des objets,
 - se présente au contrôle pour faire valider sa réalisation.

Possibilité de revenir voir son plan. Chaque équipe réalise autant de plans que possible dans le temps imparti.

Jeu n°3

Kim en course



- Objectifs :** **Maîtriser ses émotions**. Mobiliser sa **mémoire**.
Discriminer, percevoir analogies et différences.
- Tâche :** Identifier des **éléments remarquables** sur un parcours et en garder la mémoire.
Lors d'un deuxième passage, **pointer les changements** affectant ces éléments.
- Dispositif :** Le groupe entier (classe, équipes) effectue un parcours en observant bien les éléments remarquables qui jalonnent le parcours (plots, anneaux...).
- Chaque équipe refait le parcours, seule et en courant,
 - Observe et mémorise les éléments qui ont été déplacés, enlevés ou rajoutés sur le parcours.
 - De retour au point de contrôle, note les différences relevées.

Plusieurs passages prévus pour chaque équipe dans le temps imparti pour cette activité.

Pistes de travail possibles

1) **Quadrillages** - (Préparation spécifique au jeu de "Le bon plan")

- Repérages, tracés, déplacements à l'aide de quadrillages.
- Différencier le travail sur les cases (bataille navale...) et le travail sur les nœuds .
- Mettre en évidence les paramètres d'une case : coordonnées.
- Appliquer le travail fait en classe à des situations/jeux dans la cour ou au stade.

2) **Géométrie - Les solides**. (Préparation spécifique au jeu du "Photographe")

- Notion de face, les différentes faces d'un solide.
- Identifier, reconstituer les faces d'un solide irrégulier.
- Observer les différents aspects d'un solide selon l'angle sous lequel on le voit.
- Elargir à l'observation des objets usuels (façades des maisons, voitures...)

D'une manière générale, toutes les activités visant à affiner et enrichir la **perception** sont à envisager.

Les jeux d'observation et de discrimination visuelle sont tous propres à préparer les activités d'orientation.

3) **Mémoire**

La mémoire est un élément essentiel dans la construction d'une perception structurée de l'espace. La représentation d'un espace repose pour l'essentiel sur notre capacité à en conserver les propriétés identifiées : objets présents, relations entre es objets...

Du jeu de Kim au Memory, tous les jeux qui mobilisent l'attention et stimulent la mémoire sont à envisager dans votre préparation.

